INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL

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

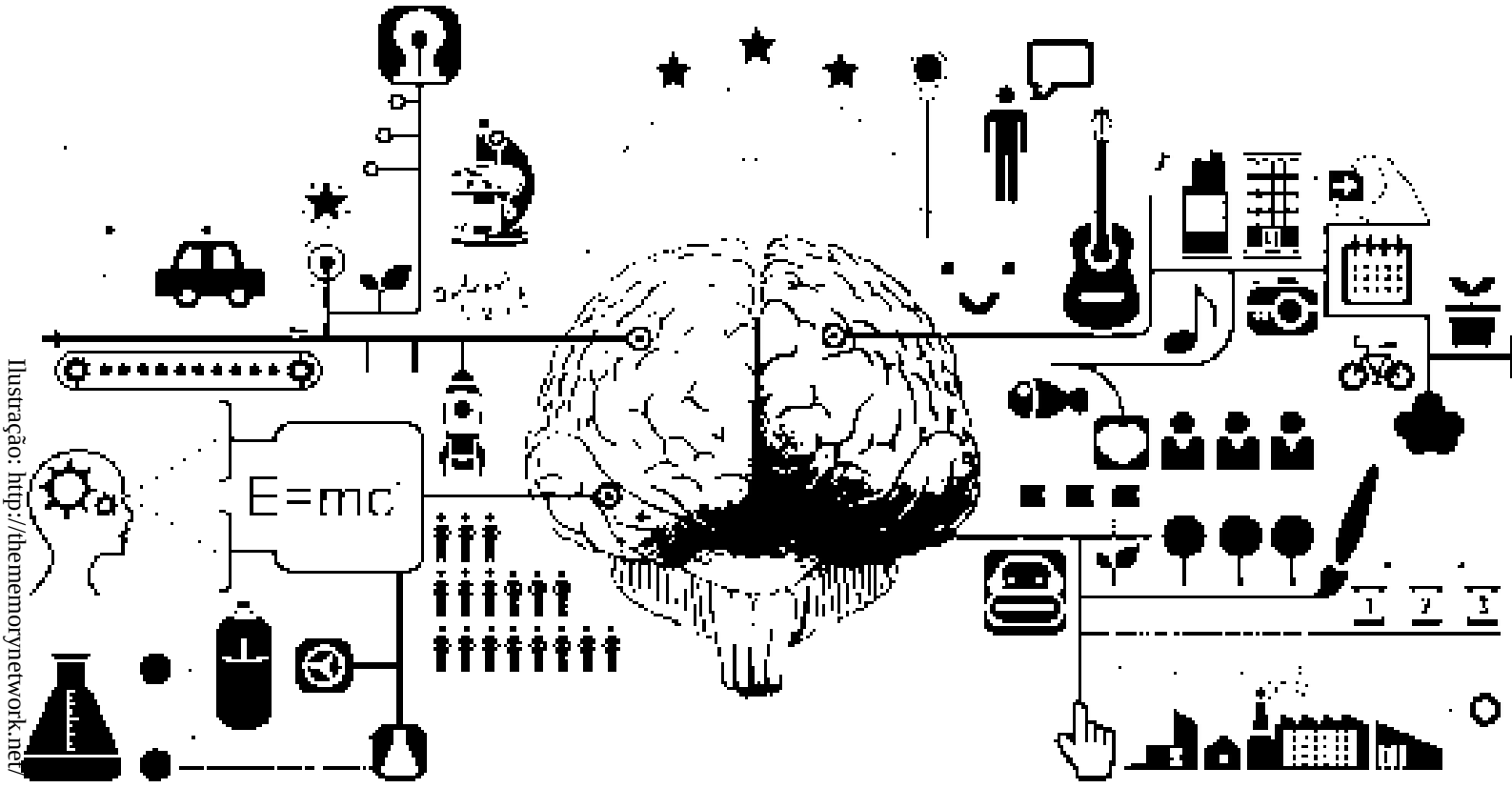


Ilustração: http://thememorynetwork.net/

Priscila Chagas Oliveira

Dissertação de Mestrado em
Memória Social e Patrimônio Cultural
Universidade Federal de Pelotas

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Instituto de Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural

Dissertação de Mestrado

INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL:
análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*

Priscila Chagas Oliveira

Pelotas, março de 2017

Priscila Chagas Oliveira

INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL:
análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Memória Social e Patrimônio Cultural.

Orientador: Prof. Dr. João Fernando Igansi Nunes

Pelotas, março de 2017

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

O48i Oliveira, Priscila Chagas

Interfaces da memória social : análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do acervo digital bar ocidente no facebook / Priscila Chagas Oliveira ; João Fernando Igansi Nunes, orientador. — Pelotas, 2017.

146 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2017.

1. Cultura digital. 2. Memória social. 3. Interface social. 4. Imagens digitais. 5. Acervo digital bar ocidente. I. Nunes, João Fernando Igansi, orient. II. Título.

CDD : 306

Elaborada por Leda Cristina Peres Lopes CRB: 10/2064

Priscila Chagas Oliveira

INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL:
análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestre em Memória Social e Patrimônio Cultural, Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

Data de defesa: 06/03/2017

Banca Examinadora:

Prof. Dr. João Fernando Igansi Nunes (Orientador)

Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP

Profa. Dra. Maria Letícia Mazzucchi Ferreira

Doutora em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUC/RS

Prof. Dr. Joaquim Marçal Ferreira de Andrade

Doutor em História Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro

Ao meu irmão Pablo, por ser forte, continuar aqui e ser meu mecenas

Ao meu pai Ademar e minha mãe Marilia, por me auxiliarem nessa caminhada

AGRADECIMENTOS

À UFPEL e ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural.

À CAPES, pelo apoio financeiro que tornou possível esta pesquisa,

Ao meu orientador João Fernando Igansi Nunes, por sua imensa generosidade, parceria e constantes ensinamentos.

Aos professores Maria Letícia Mazzucchi e Joaquim Marçal Ferreira de Andrade, por aceitarem compor minha banca e auxiliar na construção desta investigação.

Às amigas e para sempre professoras, Jeniffer, Carol e Lizete, por acreditarem em mim e me acompanharem nessa trajetória.

À Ana e ao Gibram do ADBO, pelo apoio.

À Karla, à Daniele, ao Danilo e à Marcela, grandes colegas e amigos presentes nas horas mais necessárias.

À Camila, Larissa e Ana pelas suas casas, tempo e amizade.

Ao Rafael, para sempre amigo e companheiro, por todas as horas dedicadas a me ouvir.

Recordar [...] não é somente interpretar, no presente o já vivido; a escolha sobre o que vale ou não ser recordado funciona como um penhor e, como todo penhor, diz respeito ao futuro.

(Jô Gondar, 2005)

RESUMO

OLIVEIRA, Priscila Chagas**. INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL: análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook***. 2017. 146f. Dissertação (Mestrado em Memória Social e Patrimônio Cultural) - Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.

Esta pesquisa reflete sobre a configuração da memória social no contexto do que se reconhece como emergência da linguagem eletrônica, ubiquidade das redes computacionais e do que se instaurou chamar de tecnologias da informação e comunicação. No paradigma tecnológico contemporâneo da cultura digital, as relações sociais tornam-se cíbridas – *on* e *offline* ao mesmo tempo - e os saberes (inteligências) têm potência de ser construídos colaborativamente e em rede. Se antes havia reflexão sobre uma reprodutibilidade técnica, advinda dos processos de reprodução da informação a partir de uma matriz específica, hoje, em função do uso das matrizes numéricas, todo e qualquer tipo de signo (sonoro, visual ou verbal) pode ser recebido, estocado, tratado e difundido via computador**,** através da mesma linguagem universal, instaurando o que aceitamos como cultura da colaboração e do acesso, uma cultura analítica que repica suas próprias matrizes, e não apenas sua cópia. Nesse mesmo contexto tecnológico, no campo da memória e do patrimônio vê-se ocorrer uma busca crescente pela criação e/ou adaptação de diversos museus, bibliotecas e acervos para a linguagem eletrônica. A partir dessa lógica, a presente investigação pretendeu responder a seguinte questão: como se encontra configurada a memória social a partir da análise das interfaces interativas do conjunto de imagens digitais postadas em mídias sociais? Nesse sentido, objetivou-se compreender as características (estrutura, atributos de funcionamento e linguagem) da mídia social como potência e interface da memória social. Para tanto, como pressupostos metodológicos, foi utilizada uma abordagem quali-quanti, tratando o objeto de pesquisa a partir do estudo de caso da *fanpage* do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*. Primeiramente fez-se a análise quantitativa do número de curtidas, compartilhamentos e comentários do *corpus* da pesquisa, o que denotou diferentes níveis de engajamento. Após, fez-se a análise qualitativa das postagens e legendas de compartilhamentos de imagens digitais operados. Como instrumentos e técnicas de análise, utilizaram-se a pesquisa bibliográfica, a observação direta não participante e a análise documental e de conteúdo. Identificado e apresentado os níveis das interfaces interativas na referida *fanpage*, acredita-se possível pensar o conjunto dessas imagens digitais e suas respectivas narrativas visuais como um novo formato de coleção patrimonial, patrimônio cultural digital, parte de novos fenômenos museais no ciberespaço, onde a interface é reconhecida como operadora da passagem, ponto nodal do agenciamento sócio-técnico. A esse cenário nomeamos de movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura, e a essa nova configuração da memória social propomos pensar o conceito de *Interfaces da Memória Social* para designar as interfaces interativas computacionais das mídias sociais, que estão entre a noção de lugar de memória e meio de memória, as quais possibilitam uma gestão compartilhada do conhecimento, tornando sua construção potencialmente acessível (*open access*), colaborativa e desterritorializada. Conclui-se que o campo de estudo em memória social toma novos contornos com o estabelecimento da cultura digital, evidenciando a pujante necessidade de equilíbrio entre as práticas de acumulação/memória e dissolução/esquecimento na *web*, a fim de que se possa refletir a democratização do acesso às coleções patrimoniais e à memória do mundo do tempo presente.

Palavras-Chave: cultura digital; memória social; interface social; imagens digitais; Acervo Digital Bar Ocidente.

ABSTRACT

OLIVEIRA, Priscila Chagas. **INTERFACES OF SOCIAL MEMORY:** an analysis of sharing of digital images from Digital Collection Bar Ocidente's fanpage on Facebook. 2017. 146p. Dissertation (Master Degree in Social Memory and Cultural Heritage) – Postgraduate Program in Social Memory and Cultural Heritage, Institute of Human Sciences, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2017.

This research focuses on the configuration of social memory in the context of what is recognized as the emergence of electronic language, the ubiquity of computer networks and what is now called as technology of information and communication. In the contemporary technological paradigm of digital culture, social relations have become hybrid – becoming *on* and *offline* at the same time – and the knowledges (intelligence) have the potential to be collaboratively built in a network. If, in previous investigations, researchers referred to a technical reproducibility, which emerged from processes of reproduction of information from a specific matrix, nowadays, due to the use of numerical matrixes, all types of signs (sound, visual or verbatim) can be received, stocked, treated or shared, via computer, through the same universal language. Thus, creating what we accept as the culture of collaboration and access. This is an analytical culture that emulates its own matrixes, and not only its copies. In this technological context, the field of memory and patrimony is in an increasing search for the development and/or adaptation of several museums, libraries and collections of electronic language. Considering this, this investigation aims at answering the following questions: How is social memory configured based on the analysis of interactive interfaces of digital images posted on social medias? In this sense, the goal was to understand the characteristics (structure, language functions and attributes) of social media as a potency and interface of social memory. In order to do that, a qualitative and quantitative methodology was used in this research. Therefore, treating the object of research from the case study of Digital Collection Bar Ocidente's fanpage on Facebook. Firstly, the number of likes, shares and comments in the research corpus were analysed quantitatively, which denoted different levels of engagement. After this, a qualitative analysis of the posts and subtitles of shared images was conducted. As instruments and techniques of analysis, we used a bibliographic research, a direct non-participant observation of the subjects, a documental and content analysis. Identifying and presenting the levels of the interactive interfaces in said *fanpage*. It is possible to think in the collection of these digital images and its perspective's visual narratives as a new form of heritage collection, or digital cultural heritage, a part of a new museum phenomenon in cyberspace, where the interface is recognized as operator of passage and central point of social-technical agency. We call this scenario the movement of virtualization of memory and interfacing of culture. We propose to think of this new configuration of social memory as the concept of *interfaces of social memory* in order to designate computational interactive interfaces of social media, which are between the notion of memory's place and memory's medium, that allow the shared management of knowledge, making its development potentially accessible (open access), collaborative and deterritorialized. It is possible to conclude that the field of social memory acquires new shapes and outlines with the establishment of digital culture, making evident the strong need of balance between practices of accumulation/memories and dissolution/forgetting in the web. In order to reflect the democratization of access to heritage collections and to world memory of present time.

Keywords: digital culture; social memory; social interfaces; digital images; Digital Collection of Bar Ocidente

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Os sete níveis de engajamento nas mídias sociais 22
Figura 2 - Características e elementos das interfaces sociais 76
Figura 3 – Interface do *website* da Brasiliana Fotográfica Digital 81
Figura 4 – Interface do *website* do *Google Arts & Culture* 82
Figura 5 - Imagem da fachada do Bar Ocidente nos anos 1980. [Externa - noite - Brigada Militar e pessoas na rua]. 87
Figura 6 - Reportagem do Jornal do Comércio de 2010 sobre os 30 anos do Bar Ocidente. [Ocidente 30 anos - Esquina de Gerações]. 89
Figura 7 - Página do ADBO. 90
Figura 8 - *Fanpage* do ADBO no *Facebook*. 93
Figura 9 - Postagem de apresentação do ADBO e convite a doações. 93
Figura 10 - Postagem de convite a doações de imagens e narrativas sobre o Bar Ocidente 95
Figura 11 - *Corpus* da pesquisa 100
Figura 12 - Postagem 1 105
Figura 13 - Postagem 2 105
Figura 14 - Postagem 3 106
Figura 15 - Postagem 4 106
Figura 16 - Postagem 5 107
Figura 17 - Postagem 6 107
Figura 18 - Postagem 7 108
Figura 19 - Postagem 8 108
Figura 20 - Postagem 9 109
Figura 21 - Postagem 10 109
Figura 22 - Postagem 11 110
Figura 23 - Postagem 12 110
Figura 24 - Postagem 13 111
Figura 25 - Postagem 14 111
Figura 26 - Postagem 15 112
Figura 27 - Postagem 16 112
Figura 28 - Postagem 17 113
Figura 29 - Postagem 18 113
Figura 30 - Postagem 19 114
Figura 31 - Legenda de dois compartilhamentos da postagem 1 116
Figura 32 – Evocação de usuária sobre acontecimento retratado em uma imagem digital compartilhada (postagem 19) 117
Figura 33 - As três imagens digitais mais curtidas, compartilhadas e comentadas – níveis 2, 3 e 4 (postagens 18, 16 e 1 respectivamente) 119
Figura 34 – Quarta, quinta e sexta imagens mais curtidas – nível 2 (postagens 8, 14 e 3 respectivamente) 120
Figura 35 - Quarta, quinta e sexta imagens mais compartilhadas – nível 3 (postagens 8, 15 e 19 respectivamente 120
Figura 36 - Quarta, quinta e sexta imagens mais comentadas – nível 4 (postagens 19, 5 e 14 respectivamente) 121
Figura 37 - Postagens 8, 14 e 19, respectivamente 121
Figura 38 - Nuvem de *tags* 123
Figura 39 - Mapa das redes sociais da *fanpage* 124
Figura 40 – Cartografia das redes sociais da *fanpage* do ADBO no *Facebook* no 09 de fevereiro de 2017 126

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Informações quantitativas gerais da linha do tempo da *fanpage* do ADBO no período de 01 de setembro de 2012 a 09 de fevereiro de 2017. 94
Tabela 2 - Informações quantitativas gerais de fotos da *fanpage* do ADBO no período de 01 de setembro de 2012 a 09 de fevereiro de 2017. 94
Tabela 3 - Proposta do *Facebook* de tipificação das postagens com respectivas quantidades no período de 01 de setembro de 2012 a 09 de fevereiro de 2017. 95
Tabela 4 - Proposta autoral de tipificação das postagens com respectivas quantidades no período de 01 de setembro de 2012 a 09 de fevereiro de 2017. 96
Tabela 5 - Proposta de tabulação das postagens 101
Tabela 6 - Tabulação dos dados de compartilhamento da postagem 1 102
Tabela 7 - Legendas da postagem 1 103

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Número de curtidas das 19 postagens da *fanpage* do ADBO no *Facebook*. 114
Gráfico 2 - Número de compartilhamento das 19 postagens da *fanpage* do ADBO no *Facebook*..... 115
Gráfico 3 - Número de comentários das 19 postagens da *fanpage* do ADBO no *Facebook* 115
Gráfico 4 - Curtidas, compartilhamentos e comentários das 19 postagens da *fanpage* do ADBO no *Facebook*..... 118

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 14

2 O CAMPO DE ESTUDO EM MEMÓRIA SOCIAL 29
2.1 Memórias, fragmentos do passado 32
2.2 Memória individual, experiências singulares 35
2.3 Memória coletiva, recordações partilhadas 39
2.5 Dimensão política da memória: o patrimônio 48

3 O CONTEXTO TECNOLÓGICO CONTEMPORÂNEO DA CULTURA DIGITAL ..53
3.1 A rede e o hipertexo 57
3.1.1 Redes sociais na internet 64
3.1.2 *Facebook* 70
3.2 A interface é a mensagem 72

4 O MOVIMENTO DE VIRTUALIZAÇÃO DA MEMÓRIA E INTERFACEAMENTO DA CULTURA 79
4.1 O patrimônio digital do Bar Ocidente 87
4.2 O estudo de caso do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook* 98
4.2.1 Níveis de engajamento **103**
4.2.2 Espaço, tempo, interação e comunidade **118**
4.3 Museus virtuais e redes sociais, novas interfaces da memória social 128

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 133

REFERÊNCIAS 138

APÊNDICE A - COMUNICADO DE REALIZAÇÃO DE PESQUISA E SOLICITAÇÃO DE COLETA DE DADOS 146

1 INTRODUÇÃO

A investigação Interfaces da Memória Social apresenta as configurações técnico-culturais da memória social na era da cultura digital e para tanto analisa o compartilhamento do conjunto de imagens digitais de valor cultural do Acervo Digital Bar Ocidente (ADBO) [1] no *Facebook*[2].

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 percepção de tempo e espaço, seja pelas circunstâncias dos seus atuais modelos de produção, acesso, armazenamento e distribuição da informação. Para o sociólogo Pierre Lévy (1993; 2010; 2015), 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 complementa Santaella (2003, p. 14). Lévy em sua obra *Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática* (1993), reconheceu há mais de 20 anos a condição que estava por se assentar, sugerindo que o ser humano estava provavelmente convergindo para a constituição de um novo meio de comunicação, pensamento e de trabalho.

Este novo contexto, onde os objetos culturais - e a própria cultura - são interfaceados e seus duplos digitais são acessados unicamente através da interface humano-máquina, é reconhecido como cultura digital (SANTAELLA, 2003; LEMOS, 2007), cibercultura (LÉVY,1999; SANTAELLA, 2003; LEMOS, 2007), cultura da interface (JOHNSON, 2001) e cultura cíbrida (BEIGUELMAN, 2010; 2003). Transcritas para a **linguagem eletrônica**, acessíveis em **tempo real**, através da interface humano-máquina, e disponibilizadas no **ciberespaço**[4], as mídias sociais[5],

---

[1] Disponível em: <http://www.acervodigitalbarocidente.com.br>. Acesso em 30 nov. 2016.
[2] Disponível em: <https://www.facebook.com/AcervoOcidente>. Acesso em: 30 nov. 2016
[3] Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs
[4] A palavra **ciberespaço** "é 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).
[5] Mídias sociais são espaços de interação entre usuários *online*, tais como *blogs*, *microblogs* (*Twitter*), redes sociais (*Facebook*), fóruns, *e-groups, instant messengers, wikis*, sites de compartilhamento de conteúdo

os acervos digitais, as enciclopédias *online* e os cibermuseus[6], tornam-se os centros de referência e salvaguarda da memória do mundo do tempo presente. Por afetar drasticamente os quadros sociais da memória (HALBWACHS, 1976): linguagem, tempo e espaço, constata-se em consequência uma reconfiguração da memória social, que aqui é entendida enquanto 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). Por dizer respeito tanto aos processos cognitivos individuais quanto aos processos sociais de partilha memorial, o estudo da memória social em contexto da cibercultura exige dos pesquisadores um posicionamento transdisciplinar.

Considerando então essa conjuntura, o antropólogo Joel Candau (2012) identifica uma "iconorreia" midiática, o fenômeno contemporâneo de exteriorização da memória, que se manifesta através da profusão das imagens que são continuamente estocadas, tratadas e difundidas. Já o filósofo Régis Debray trabalha com a noção de *Videosphere* (BURGIN, 1996, p. 30. In: AZIZ *et al.* 1996), que sucede a *Logosphere* e a *Graphosphere*, e manifesta-se logo após o advento da televisão a cores. Para o referido filósofo, o período da *Videosphere* coincide com o instante contemporâneo da globalização e é caracterizado pelo imediatismo das imagens, dos acontecimentos retratados e das informações.

Assim, com base nesse cenário observado, esta pesquisa objetivou compreender as características (estrutura, atributos de funcionamento e linguagem) da mídia social enquanto potência e interface da memória social, utilizando como caso o compartilhamento de imagens digitais do ADBO no *Facebook*.

O ADBO nasceu de dois projetos no qual tive envolvimento enquanto pesquisadora e técnica: o primeiro intitulado *Bar Ocidente: Memória Cultural de Porto Alegre* foi iniciado em 2011 pela *Alecrim Produções Culturais e Cinematográficas* e financiado pelo Fundo Municipal de Apoio à Produção Artística e

---

multimidia (*YouTube, Flickr, SlideShare, Vimeo*). São *websites* ou outras comunidades *online* que, através de ferramentas específicas, proporcionam o diálogo e o compartilhamento de informação entre grupos de usuários e por isso os conteúdos disponíveis são construídos colaborativamente.

[6] Os cibermuseus são entendidos como uma "coleção de objetos digitalizados [...] que por sua conectividade e seu caráter multiacessível, permite transcender os modos tradicionais de comunicação e de interação com o visitante" (SCHWEIBENZ, 2004 *apud* DESVALLÉES; MAIRESSE, 2014, p. 67).

Cultural da Secretaria Municipal da Cultura de Porto Alegre/RS (FUMPROART-SMC). Ele objetivou dar acesso *online* aos testemunhos materiais[7] colecionados pelo proprietário do Bar Ocidente, enquanto patrimônio cultural da cidade de Porto Alegre/RS.

O segundo projeto, vinculado ao primeiro, denominado *Projeto de Extensão: Acessibilidade, Direitos Culturais e Preservação do Acervo do Bar Ocidente*, coordenado pela Profa. Dra. Jeniffer Cuty do curso de Museologia da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FABICO/UFRGS) previu a realização da gestão museológica (conservação, documentação, comunicação) da referida coleção[8] a fim de que fosse tratada, digitalizada e tornada disponível no que viria a ser o ADBO.

Essa experiência em teoria e prática museológica culminou na realização de minha monografia intitulada *Uma Esquina de Testemunhos, Um Projeto de Memórias: a musealização do patrimônio cultural do Bar Ocidente*[9], apresentada ao curso de Museologia da FABICO/UFRGS no ano de 2013. Na referida pesquisa, procurei caracterizar o Bar Ocidente enquanto território de sociabilidade dentro da cidade de Porto Alegre/RS, que é capaz de fornecer suporte material de um investimento simbólico e memorial representativo no cotidiano dos grupos sociais. Por representar diferentes tribos urbanas (MAFFESOLI, 1998) e ser palco de manifestações socioculturais relevantes no contexto da cidade, em 2012 o Bar Ocidente foi inscrito no Inventário do Patrimônio Cultural de Bens Imóveis de POA/RS, conforme parecer do Conselho do Patrimônio Histórico e Cultural (COMPAHC - SMC) nº 02/12. Tendo isso em vista, na referida monografia me debrucei sobre os estudos da Museologia, analisando o processo de musealização[10] dos testemunhos materiais da trajetória do Bar, tornados enfim patrimônios culturais

---

[7] Esses testemunhos são de caráter material e são compostos basicamente por fotografias de diversos tamanhos, jornais, revistas, fanzines e recortes, cartazes de eventos, *flyers*, convites de eventos, *banners*, cardápios e outros documentos que compõem a coleção pessoal de Fiapo Barth, proprietário do Bar Ocidente, e estão atualmente sob sua posse.

[8] Essa investigação trabalha com uma noção ampla de coleção, onde a informação intrínseca e extrínseca dos objetos é tida como de maior relevância e acompanha sua pesquisa e comunicação. Assim, entende-se coleção "como uma reunião de objetos que conservam sua individualidade e são reunidos de maneira intencional, segundo uma lógica específica" (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2014, p. 34-35).

[9] Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/88674>. Acesso em 30 nov. 2016.

[10] Entendo 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).

digitais, social e culturalmente reconhecidos e valorados. Ao final de ambos os projetos, a produtora *Alecrim* lançou uma campanha de divulgação do ADBO que utilizou, além da tradicional mídia impressa, as mídias sociais, por meio de uma conta no site de rede socia (SRS)l[11] *Facebook.* A campanha objetivou, em um primeiro momento, mostrar esse novo projeto e, ao mesmo tempo, fomentou a doação (*upload*) de novos materiais por parte dos usuários *habitués* e frequentadores do Bar. A doação ainda pode ser realizada através do *website* do ADBO[12], a fim de que imagens que evocam as histórias e memórias do/no Bar Ocidente possam ser anexadas às coleções pré-existentes, instaurando um acervo de construção colaborativa. O administrador da *fanpage* do ADBO no *Facebook*, como parte dessa campanha de lançamento e doação, compartilhou pelo período de setembro a dezembro de 2012 uma variedade de imagens digitais que compõe as coleções do ADBO, fomentando engajamento em diversos níveis de interação: curtidas, comentários, compartilhamentos e marcações de perfis de usuários. Os usuários, motivados pelo lançamento do ADBO, começaram a contribuir com postagens de imagens pessoais em suas *timelines*[13], envios *inbox*[14] e marcações na *fanpage* do ADBO, além de narrar coletivamente os eventos retratados nas postagens, através de comentários.

A partir desse fenômeno cotidiano observado no *Facebook*, percebi a *fanpage* como um ponto de encontro e (re)encontro *online* dos sujeitos que possuem ou possuíam o Bar Ocidente como território de socialização *offline*. Através dos seus comentários nostálgicos, notei uma dinâmica diferenciada de interação com as coleções musealizadas, que não se assemelha à visitação/navegação no *website* do ADBO, onde o usuário apenas circula passivamente entre os itens, atingindo níveis superficiais de engajamento (WERSM, 2016). Na *fanpage*, às imagens

[11] Entende-se sites de rede social como uma categoria pertencente às mídias sociais. “Um site de rede social é uma plataforma de comunicação em rede na qual os participantes 1) possuem perfis de identificação única que consistem em conteúdos produzidos pelo usuário, conteúdos fornecidos por outros usuários, e/ou dados fornecidos pelo sistema; 2) podem articular publicamente conexões que podem ser vistas e cruzadas por outros; e 3) podem consumir, produzir e/ou interagir com fluxos de conteúdo gerado por usuários fornecidos por suas conexões no site” (ELLISON E BOYD, 2013, p.158 *apud* ZAGO; POLINO, 2015, p. 5).

[12] O ADBO possui uma aba na parte superior do *website* identificada como “Participe”, onde está disponível um formulário de doação para que as pessoas possam contribuir com suas imagens no/sobre o Bar Ocidente: “Contribua para a construção do Acervo enviando fotos, documentos, publicações ou materiais gráficos digitalizados” Disponível em: <http://www.acervodigitalbarocidente.com.br/participe>. Acesso em 30 nov. 2016.

[13] Traduz-se “linha do tempo” e está presente em todas os sites de redes sociais. Corresponde a ordem das publicações realizadas pelos usuários. A *timeline* ajuda o usuário a se orientar, exibindo as últimas atualizações efetuadas pelos seus amigos.

[14] Envio de mensagem privada *online.*

musealizadas, somaram-se as imagens pessoais de antigos frequentadores que se encontravam e se viam – literalmente – representados na rede de socialização *online*, podendo coletiva e colaborativamente contribuir e narrar suas histórias e memórias associadas ao Bar.

Dessa maneira, busquei dar continuidade às reflexões sobre a musealização de acervos digitais, iniciadas em minha monografia, objetivando categorizar o conjunto de imagens digitais disponibilizadas - e as narrativas visuais firmadas - na *fanpage* do ADBO no *Facebook* enquanto um novo formato de coleção patrimonial. Assim, a *fanpage* tornou-se unidade de análise desta pesquisa, e o intrecruzamento dos estudos da memória, do patrimônio e da cibercultura, tema e objeto desta investigação de mestrado. Sabendo que a pesquisa científica inicia-se quando há um questionamento a ser respondido em relação a determinada realidade observável, a seguinte pergunta guiou este estudo: como se encontra configurada a memória social a partir da análise das interfaces interativas do conjunto de imagens digitais postadas em mídias sociais?

Pretendendo investigar o estatuto da memória social na era das interfaces computacionais, identificando, ao mesmo tempo, as possíveis interações entre os sujeitos e os novos formatos de coleções patrimoniais digitais, deparei-me com outros autore, além de Pierre Lévy (1993; 2010; 2015), André Lemos (2007) e Lúcia Santaella (2003, 2007, 2013), que identificam no ciberespaço e nas mídias sociais um imenso potencial de democratização do acesso à informação, de compartilhamento de ideias e vivências, e de construção coletiva e colaborativa do conhecimento. Somados a eles, Jean Segata (2007) e Federico Casalegno (2006) sugerem que, na cibercultura, laços sociais são fortalecidos através da (re) conexão, e a dinâmica da memória social é reformatada em sua potência.

Pistas podem ser encontradas na obra do sociólogo italiano Federico Casalegno *A memória cotidiana: comunidades e comunicação na era das redes*, que dialoga com os principais autores contemporâneos que têm a questão digital como foco de suas pesquisas e discute a memória e a formação de comunidades virtuais. No título *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos,* organizada pela artista digital Giselle Beiguelman e pela historiadora da arte Ana Gonçalves Magalhães, encontrei diversos estudos de caso sobre estratégias e metodologias para o armazenamento e preservação de coleções digitalizadas ou nativas digitais. No Brasil, a pesquisadora Vera Dodebei, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social da

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) é referência nos estudos sobre memória, patrimônio e virtualidade e, justamente por essa razão, tornou-se leitura obrigatória nesta investigação. Jean Segata, atualmente professor adjunto do Departamento de Antropologia do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da UFRGS, também é pesquisador com obras de destaque nos temas: redes sociais, memórias e narrativas na cibercultura.

No âmbito local, na Universidade Federal de Pelotas (UFPel), onde esta pesquisa está alocada, algumas investigações anteriores merecem ênfase: a monografia *A memória social no estatuto líquido do livro digital,* defendida em 2012 pela Professora Thaís Sehn do Institudo de Artes e Design, reconhece o *e-book* como uma máquina de memória; já a dissertação de Marina Reis, defendida em 2014, intitulada *A internet como ferramenta de participação social: uma análise das mobilizações para preservação do Centro Histórico de Santo Ângelo – RS,* focou no intercruzamento dos estudos da patrimonialização e cibercultura dentro do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural (PPGMP); Cleiton Bierhals Decker, dando continuidade a essa perspectiva, defendeu em 2015 a dissertação *Memória e cibercultura: os suportes de memória e a apropriação do patrimônio na contemporaneidade - uma análise da fanpage projeto pelotas memória no Facebook,* no qual identificou o *Facebook* como espaço para a manifestação de ações patrimoniais; ainda, sublinho o professor do PPGMP João Fernando Igansi Nunes, orientador desta pesquisa, enquanto predecessor do estudo da imagem digital de perfil histórico enquanto produtora de sentido em sua dissertação *Cultura Pós-Fotográfica: o devir das imagens eletrônicas no estudo de caso do Acervo Fotográfico do Museu Histórico da Biblioteca Pública Pelotense*, defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (PPGCOM) da UFRGS em 2002. A referida pesquisa dissertou sobre uma prática, naquele momento escassa, de digitalização de acervos, tida hoje como base e política para a preservação de coleções musealizadas[15].

[15] A nível internacional o Comitê Internacional de Documentação do Conselho Internacional de Museus (ICOM-CIDOC) indica em suas diretrizes tanto a digitalização dos acervos quanto a informatização dos sistemas de documentação como estratégias de preservação e socialização das coleções dos museus. Nessa perspectiva, a Política Nacional de Museus (2007) enfatiza a prática de “Informatização de Museus” no seu 4º eixo programático, estimulando a criação de políticas, ações e projetos que viabilizem o uso de TICs nas instituições de memória.

Por fim, reconheço as contribuições teóricas e práticas[16] do pesquisador Joaquim Marçal sobre a gestão de acervos digitais e a importância da preservação da memória registrada em acervos fotográficos digitalizados.

Esse processo de reconhecimento, definição do campo/objeto de estudo e de formulação da pergunta da pesquisa, foi realizado confome modelo metodológico proposto na obra *Pesquisa em Comunicação: formulação de um modelo metodológico* de Maria Immacolata Vassalo de Lopes. Segundo Lopes (1990), a pesquisa se configura enquanto **estrutura** e **processo**. Estrutura se dá em razão de estar articulada "verticalmente" entre dimensões: epistemológica, teórica, metódica e técnica. Já o processo se dá através da articulação "horizontal" entre fases, ou momentos da investigação: definição do objeto de pesquisa, observação, descrição e interpretação e, em vista disso, o campo da pesquisa é tecido pela dinâmica de uma rede de articulações verticais (estrutura), quando se organiza como discurso científico, e articulações horizontais (processo), quando se realiza como prática científica. Ainda conforme Lopes (1990), a utilização do termo metodologia **da** pesquisa difere-se do termo metodologia **na** pesquisa. O primeiro é utilizado para indicar a investigação ou teorização da prática da pesquisa científica, e o segundo, que será abaixo descrito, está no plano da prática e indica os métodos que efetivamente serão utilizados na pesquisa. Logo, os métodos constituem uma das instâncias da prática metodológica, e por serem efetuados ao longo da investigação, estão sujeitos a constantes alterações, revisões e análises críticas, uma vez que não se deve tratar a pesquisa meramente como etapas a serem seguidas rigidamente, como em um manual.

Posto isso, esta investigação situa-se dentro dos estudos dos fenômenos comunicacionais da cibercultura, que incluem as comunicações e as interações mediadas por computador e suas interfaces. Vale destacar que essa vertente metodológica é recente e está em constante estruturação, muito em razão da dinamicidade do seu objeto de estudo.

Quanto a sua abordagem, esta investigação é quantitativa-qualitativa, já que, em um primeiro momento, utilizou o número de curtidas, comentários e compartilhamento de *posts* em uma *fanpage* no *Facebook* como índices de

[16] Joaquim Marçal atualmente é curador do Portal Brasiliana Fotográfica, mídia social de iniciativa da Fundação Biblioteca Nacional – FBN/Minc/Brasil em parceria com o Instituto Moreira Salles – IMS, que salvaguarda e divulga um acervo digital com mais de duas mil fotografias que retratam a história social do Brasil.

inferimento acerca dos níveis de engajamento observados entre usuários e imagens digitais compartilhadas. Posteriormente, a partir das primeiras conclusões, analisou qualitativamente os maiores níveis de engajamento previamente constatados, utilizando o método da análise de conteúdo (AC) (BARDIN, 2000). Conforme Minayo (2007), a pesquisa qualitativa 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.

Quanto aos seus objetivos, trata-se de uma pesquisa exploratório-descritiva, já que, ao mesmo tempo que busca familiaridade com a transdiciplinaridade dos temas da memória, do patrimônio e da cultura digital, intenta descrever de forma exaustiva os fatos e fenômenos - que se referem aos níveis de interação entre os usuários que curtem a *fanpage* do ADBO no *Facebook* e as postagens de fotografias (imagens digitais) de perfil histórico de alto grau de evocação memorial - observados.

Quanto aos procedimentos, funda-se na utilização da pesquisa bibliográfica e estudo de caso, uma vez que Gil (2007) afirma que essas são as modalidades de pesquisa que melhor se encaixam às pretensas pesquisas exploratório-descritivas. O levantamento de referencial teórico-conceitual a nível nacional e internacional alia-se ao estudo de caso, que “investiga um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes” (YIN, 2010, p. 39). O autor também indica que diferentes classificações de perguntas de pesquisa levam à utilização de diferentes métodos. No caso dos estudos de caso, têm-se perguntas que buscam explicar o “como” ou o “porquê” de algum fenômeno, favorecendo o objetivo de explorar e descrever. Identificam-se, assim, como unidade de análise, a *fanpage* do ADBO no SRS *Facebook* e, como caso, os diversos níveis de engajamento possibilitadas pelas interfaces interativas do conjunto de imagens digitais postadas no referido site. Sabendo que “a força exclusiva do estudo de caso é a sua capacidade de lidar com uma ampla variedade de evidências – documentos, artefatos, entrevistas e observações” (YIN, 2010, p. 32), optei como instrumentos e técnicas de coleta a análise documental do material gerado no andamento dos

projetos já citados[17], que incluem: coleções de imagens digitais, Inventário do ADBO, Manual de Preenchimento de Inventário e entrevistas realizadas com a equipe. Além disso, realizei observações diretas não-participantes, planejadas sistematicamente na unidade de análise, a fim de coletar dados e imagens, que foram salvos (*screenshots*[18]) e tabelados em planilha *Excel.*

Na primeira parte dos resultados, os dados levantados na *fanpage* tiveram por objetivo identificar os diferentes níveis de engajamento que cada postagem estimula nos usuários (a partir do número de curtidas, comentários e compartilhamentos), tal como proposto pela organização *We are Social Media*, *website* dedicado aos estudos das mídias. O infográfico exposto na Figura 1 a seguir demonstra os sete níveis de engajamento que podem ser observados no estudo das mídias sociais:

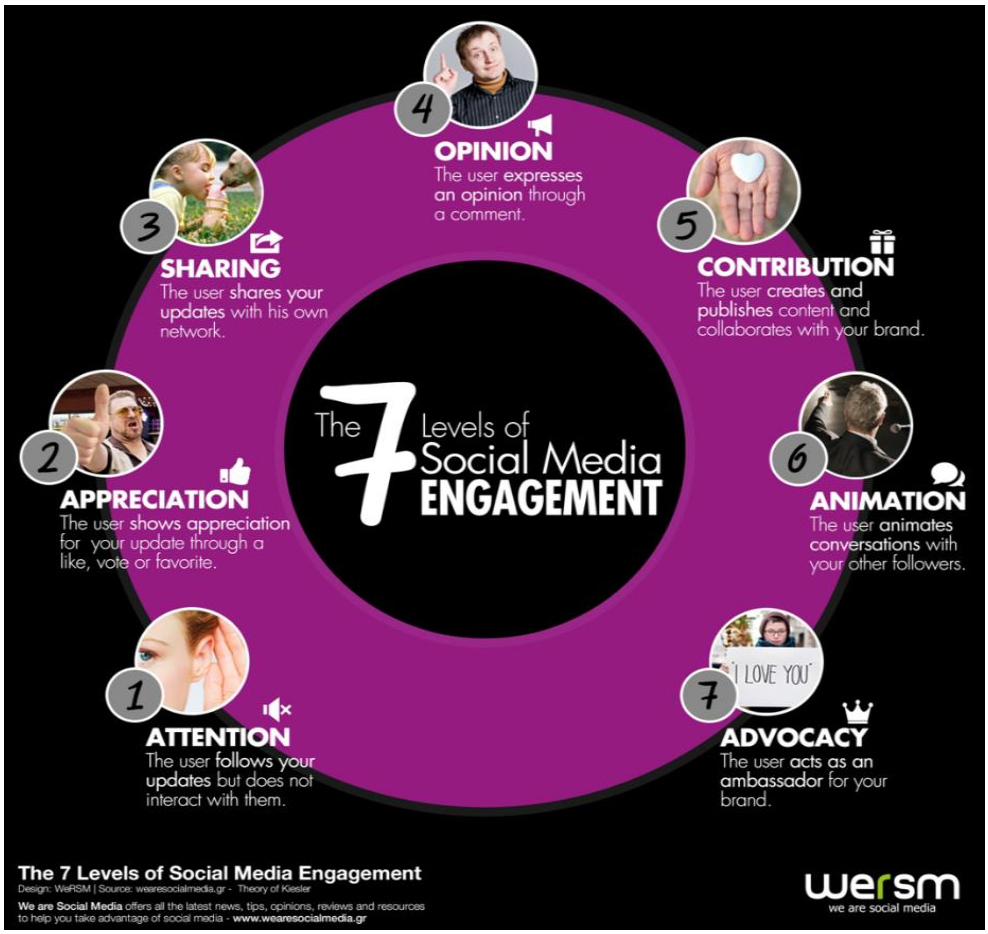


Figura 1 - Os sete níveis de engajamento nas mídias sociais
Fonte: http://wersm.com/

[17] "Projeto Ocidente: Memória Cultural de Porto Alegre" e "Projeto de Extensão: Acessibilidade, Direitos Culturais e Preservação do Acervo do Bar Ocidente".

[18] A ferramenta de captura, ou tirar *prints* de tela, é indicado para salvar imagens de *chats*, comentários em redes sociais, janelas de programas, além de imagens e textos que se encontram disponíveis na *web*.

Assim, ao identificar esses diferentes níveis no capítulo 4, foi possível ponderar sobre a potência das interfaces computacionais para a construção acessível, compartilhada e colaborativa da memória social por meio das ferramentas e linguagem das mídias sociais conectadas à rede.

Os demais dados coletados na *fanpage,* com o intuito de realizar a análise qualitativa das postagens, referem-se à data de publicação, à transcrição dos comentários, às legendas das postagens e dos compartilhamentos. Ao mesmo tempo, procurei relacionar esses dados com as informações contidas no inventário do ADBO, tais como número de inventário, nome/título e tema da imagem digital postada, dados esses preenchidos pelos ténicos responsáveis pela musealização da referida coleção. A descrição iconográfica dada à imagem, quando da sua catalogação, neste estudo, contitui o nível denotativo, segundo proposta de Barthes (1990). Já a descrição da imagem na *fanpage* realizada coletivamente através das legendas, comentários e legendas de compartilhamentos, constituí o nível conotativo, fazendo parte da proposta iconológica de interpretação do conteúdo da cena representada e descrita (KOSSOY, 2014). Esse nível está apoiado na imaginação e na ressignificação dos acontecimentos com base no presente, e pode dar a ver não só o território da metamemória (CANDAU, 2012), mas também como ocorre a construção de uma comunidade afetiva (HALBWACHS, 1990) virtual, formada a partir da rede de sujeitos que dão suporte uns à memória dos outros. Nesse sentido, as “representações factuais” (relativas à existência de fatos), descritas em nível denotativo e as “representações semânticas” (relativas ao sentido atribuído aos fatos) descritas em nível conotativo fundam a metamemória coletiva (CANDAU, 2012) do Bar Ocidente, emergente a partir das interações *online* interfaceadas verificadas na *fanpage*.

A análise de conteúdo (AC) foi escolhida como método e técnica de coleta, realizada nas narrativas visuais firmadas na *fanpage,* o que inclui as imagens digitais postadas e compartilhadas, assim como as legendas e os comentários associados. Bardin (2000) define AC como um conjunto de técnicas de análise do campo das comunicações que intenta obter, através de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitem inferir conhecimentos relativos às condições de produção/recepção destas mensagens.

Buscando aprofundar a leitura dessas interações estabelecidas na *fanpage* em função do papel das imagens digitais na dinâmica da construção da memória

social, a AC possibilitou, conforme Ikeda e Chang (2005), atravessar significantes para atingir significados. As etapas seguidas nesta investigação resumem-se em: 1. Pré-análise (realizada de março a agosto de 2015); 2. Exploração do material e tratamento dos resultados (realizada de setembro de 2015 a julho de 2016) e 3. Inferência e interpretação (realizada de agosto de 2016 a fevereiro de 2017).

Assim sendo, no intuito de alcançar os objetivos propostos, subdividi este estudo em cinco capítulos:

O primeiro capítulo, que compõe esta seção, contextualiza o tema e apresenta o objeto, a pergunta e os objetivos desta investigação, e explicita o caminho metodológico mais adequado e elegido a responder à pergunta de pesquisa e a alcançar os objetivos propostos.

O segundo capítulo, intitulado *O campo de estudo em memória social,* é dedicado à aproximação dos estudos da memória nas suas dimensões individual e coletiva, e se constitui em parte essencial ao entendimento da memória social enquanto 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). Portanto, já que mantêm diálogo com as ciências cognitivas, com a psicologia, com a sociologia e com a comunicação, utilizo como marco teórico os pesquisadores Ivan Izquierdo (1989, 2015), Brenda Milner, Larry Squire e Eric Kandel (1998). Pierre Lévy (1993, 2010, 2015), que será detalhado no terceiro capítulo, é utilizado a partir do seu conceito de tecnologias da inteligência, que exterioriza as capacidades cognitivas dos indivíduos, configuram seus modos de pensar e, consequentemente, seus modos de memorizar. A partir de Henri Bergson (1999), Maurice Halbwachs (1976, 1990), Paul Ricoeur (2007), Paul Cornneton (2008), Joel Candau (2008, 2009, 2012) e Pierre Nora (1993), busco também apresentar a memória através de uma abordagem antropológica e sociológica, entendendo-a como representação do passado, ancorada em quadros sociais, indissociavelmente ligada às estratégias sociais e políticas de memória e de esquecimento. Por fim, busco explicitar a noção de patrimônio enquanto dimensão política da memória, relacionando-a com os conceitos de coleção e lugares de memória. Esses últimos, assim como as imagens digitais de perfil histórico, funcionam como poderosos sociotransmissores (CANDAU,

2012), que encadeiam os três níveis de memória (protomemória, memória de alto nível e metamemória) e promovem a conexão entre as memórias dos indivíduos, potencializando a metamemória coletiva. Para isso, lanço mão de autores clássicos e contemporâneos, como Krzysztof Pomian (1984), José Reginaldo Gonçalves (2003), Françoise Choay (2010), Desvallées e Mairesse, (2014) Josep Ballart Hernández e Jordi Juan Tresseras (2007).

O terceiro capítulo intitulado *O contexto tecnológico contemporâneo da cultura digital* vale-se principalmente da semióloga Lúcia Santaella (2003, 2007, 2013) e suas pesquisas sobre cibercultura e do sociólogo Pierre Lévy (1993) e de sua obra *Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*, onde o pesquisador reconhece os "três tempos do espírito", os quais giram os meios de produção do conhecimento: 1. oralidade primária ou mítica, 2. escrita e 3. informática/imagética. Esse capítulo dá ênfase à informática, uma vez que a introdução dos microcomputadores de uso pessoal, a partir dos anos 1980, inaugurou a chamada cultura digital e a interpenetração da tecnologia digital na vida social, a cibercultura. O marco teórico é pautado, além dos já citados, em André Lemos (2007), Lúcia Santaella (2003, 2007, 2013), Santaella e Lemos (2010), Vera Dodebei (2006, 2008, 2011), Gisele Beiguelman (2003), Raquel Recuero (2009), Joel Rosnay (1997), Marshal McLuhan (1971), Lev Manovich (1997), Steven Johnson (2001) e Cleomar Rocha (2008, 2010). Para esses autores, o computador tornou-se protagonista, interface interativa por meio da qual percebe-se e interage-se, em diversos níveis (acesso, interação, colaboração), com o mundo. Nesse sentido, destaco 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). 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. O que já não nasce digital (nativo) é cada vez mais digitalizado e transcrito para a linguagem eletrônica (digitalizado), transformado em imagem digital e acessível somente através da interface humano-máquina. Sua especificidade a potencializa, uma vez que podem ser acumuladas (em exorbitantes volumes de dados) e compartilhadas (além de constantemente ressignificadas e reformatadas) nas mídias sociais. Esses novos espaços desterritorializados de

dados tornam-se os novos centros de armazenamento dos acervos e coleções patrimoniais, enfim, da memória do mundo do tempo presente.

O quarto capítulo, intitulado *O movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura,* é separado em duas partes. Na primeira, atravessam-se os dois primeiros capítulos na intenção de expor o contexto atual de virtualização da memória e do interfaceamento da cultura que têm ocorrido no campo da memória e do patrimônio com o advento das ICTs e do qual o ADBO é reflexo. Reconheço como marco teórico-conceitual desse item os documentos lançados pela *United Nations Education, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO): a *Carta sobre Preservação do Patrimônio Digital* (2003) e a *Declaração de Vancouver A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação* (2012), que reconhecem o aparecimento da categoria "patrimônio digital", entendido como recurso de conhecimento ou expressão humana nativo ou digitalizado. Nessa primeira parte, apresento o ADBO e sua *fanpage*, alicerçada principalmente nos dados quantitativos coletados no *Facebook,* e busco relacioná-lo ao movimento contemporâneo de criação e socialização de patrimônios digitais.

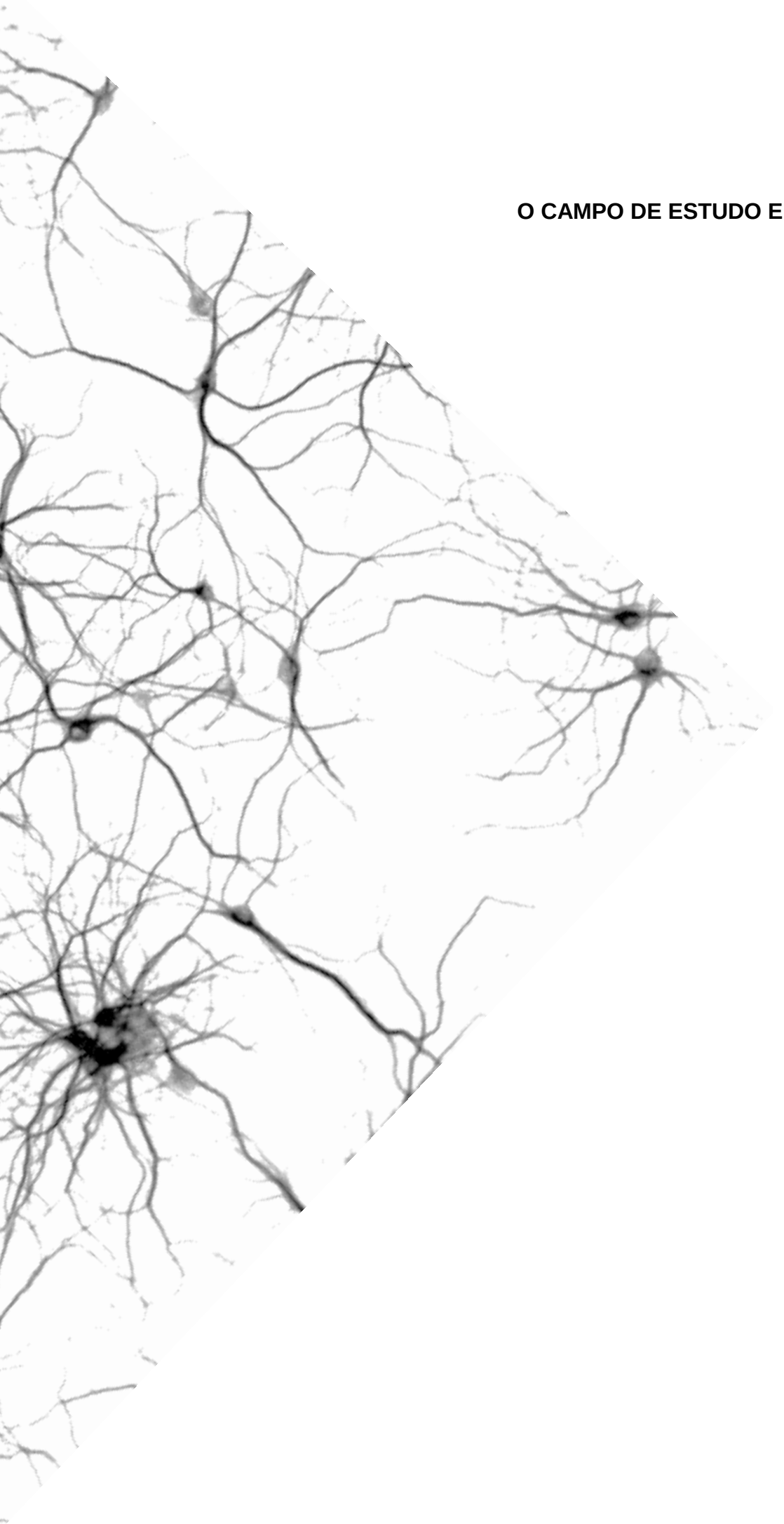
Na segunda parte do quarto capítulo, retomo os pressupostos teóricos dos capítulos anteoriores e utilizo as categorias de análise espaço, tempo, interação e comunidade a fim de apresentar os marcos temporais e espaciais da trajetória do Bar Ociente, assim como a construção de uma rede de colaboradores mais engajados no compartilhamento de memórias associadas ao Bar e que constituem uma comunidade afetiva virtual, eregida a partir da potência das interfaces sociais. Também analiso o desenvolvimento de novos formatos de museus e coleções (SCHEINER, 2010), que fazem uso do ciberespaço e exigem a reformatação dos modelos usuais de registro, armazenamento e acesso às informações. Por conseguinte, contemporaneamente, museus, bibliotecas e arquivos físicos dividem espaço com as enciclopédias *online*, livres e colaborativas, cibermuseus, mídias sociais e acervos digitais. Ao mesmo tempo, apoiada em autores como Joel Candau (2012), Andreas Huyssen (2002), Umberto Eco (2012) e Vera Dodebei (2011), saliento a estreita relação entre memória/acumulação e esquecimento/dissolução,

que se evidencia de maneira mais profunda na *web*/*www*[19]. Essa relação, verificada no ADBO e sua *fanpage* no *Facebook*, que pelo período de agosto de 2015 a setembro de 2016 ficou fora do ar e sem manutenção, denota a efemeridade das mídias sociais e da memória virtualizada que, pela falta de ações, políticas e procedimentos de preservação adequados aos suportes digitais, podem cair rapidamente no esquecimento. No entanto, Vera Dodebei (2006; 2008; 2011), e Pierre Lévy (1993; 2010; 2015) afirmam que seu potencial está na reprodução e compartilhamento dos referentes culturais, preservados tal qual ocorre na transmissão oral, fundada em uma lógica de preservação participativa (OLIVEIRA; REIS, 2016). Andreas Huyssen (2002) afirma que o atual desenvolvimento tecnológico pós-internet nos impõe uma relação diferente com a temporalidade: o passado (já findo), o presente e o futuro (horizonte de expectativas) dão lugar ao tempo real, *online*, acrônico, de constante atualização, no qual, para Candau (2012), encerra uma ação sem memória.

O quinto capítulo compõe minhas considerações finais, onde reconheço que, voltando-se aos mais variados sistemas de signos, na cultura digital, a memória social é atualizada para o que chamaremos de *Interfaces da Memória Social*, termo que absorve tanto a noção de lugares de memória como de meios de memória e 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.

Simultaneamente, nesta pesquisa foi possível comprovar que 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. Concluímos que a gestão das interfaces da memória social demanda o estabelecimento de processos museológicos ajustados as especificidades e potencialidades da linguagem eletrônica, para qual a preservação está mais associada ao compartilhamento das informações do que a sua acumulação.

[19] Também conhecida como *Web*. Criada em 1989 pelo físico e cientista da computação Tim Berners-Lee do CERN, traduz-se literalmente como teia. Refere-se a *World Wide Web*, que se trata de um sistema hipertextual que opera através da *Internet.*



CAPÍTULO 2
O CAMPO DE ESTUDO EM MEMÓRIA SOCIAL

2 O CAMPO DE ESTUDO EM MEMÓRIA SOCIAL

Para os pesquisadores contemporâneos das ciências humanas e sociais o conceito de memória social é complexo e está em constante processo de construção. Sua natureza mutável diz respeito às contingências sociais que se transformam e, assim, a cada novo contexto, sua pertinência e aplicação se alteram. Reconhece-se que antigas fronteiras disciplinares não dão mais conta dos fenômenos contemporâneos e, dessa forma, é compreensível que as mudanças da vida social sucedam mudanças nas teorias e instrumentos de reflexão sobre ela própria (ABREU, 2005). No entando, recorrer a autores de escolas de pensamentos clássicas é não só necessário, como obrigatório.

Na obra *O que é memória social*, organizado em 2005 pelas pesquisadoras Jô Gondar e Vera Dodebei, é realizado um esforço para se buscar a compreensão do atual campo da memória social, ao mesmo tempo em que se reconhece o papel indispensável dos autores clássicos, tais como Henri Bergson, Maurice Halbwachs e Pierre Nora, para a atualização do campo. Na mesma obra, e no intuito de responder à questão que se faz no título do livro, a psicanalista Jô Gondar (2005) apresenta “quatro proposições sobre memória social”.

A primeira proposição acerca do campo de estudos sobre memória social refere-se a sua transdisciplinaridade, atravessando disciplinas distintas (filosofia, psicologia, neurociências, ciências da informação, história, etc.), campos de saber que se complementam no empenho de responder a problemas que surgem em suas fronteiras, e que, até então, nenhuma delas, isoladamente, contemplava. É importante salientar que o objeto transdisciplinar não é comum a todas essas disciplinas; ele é criado como um novo objeto, no exato momento em que o atravessamento intencional se dá.

Ainda conforme Gondar (2005), o conceito de memória social, além de transdisciplinar é polissêmico. Isso significa dizer que:

> De um lado podemos admitir que a memória comporta diversas significações; de outro, que ela se abre a uma variedade de sistemas de signos. Tanto signos simbólicos (palavras orais e escritas) quanto os signos icônicos (imagens desenhadas ou esculpidas), e mesmo os signos indiciais (marcas corporais, por exemplo), podem servir de suporte para a construção de uma memória. E o privilégio conferido a cada um desses sistemas de signos por uma sociedade ou por uma disciplina é capaz de trazer à memória uma significação diversa. (GONDAR, 2005, p. 12).

Dessa maneira, compreendemos que diversos são os suportes ou extensões (CANDAU, 2005) que edificam a memória dos indivíduos e grupos, e que as seleções e escolhas (conscientes ou não, compulsórias ou não) de determinados sistemas, recordações e suportes memoriais influenciam diretamente na significação das experiências presentes dos acontecimentos passados vividos.

A segunda proposição de Gondar (2005) diz respeito ao comprometimento ético e político intrínseco à memória. A intencionalidade nas escolhas do que recordar, preservar e transmitir sempre diz respeito aos sistemas de crenças de um determinado grupo e está imersa numa certa concepção de memória (a ser conservada ou eliminada). É na sua inserção em um campo de lutas e de relações de poder que a memória social é moldada, "configurando um contínuo embate entre lembrança e esquecimento" (GONDAR; DODEBEI, 2005, p. 07). Na mesma perspectiva, Moraes (2005) declara que, ao contrário do que se propunha pelos fundadores do campo - Halbwachs e Bergson - , a memória social não é um espaço de relações societárias solidárias, estáveis e imutáveis, mas sim um complexo e tenso campo de disputas, estratégias e negociação de sentidos.

A terceira proposição (GONDAR, 2005) reafirma que a memória é uma construção processual no presente em relação a um passado já vivido, com vistas a um futuro que se espera. Reconhecendo-se que a memória passou a ser percebida como uma construção social, desde o surgimento das ciências humanas e sociais enquanto disciplina no séc. XIX se assume que a categoria tempo – e as diversas percepções que afetam os indivíduos - se faz essencial para sua compreensão. Diferentes concepções de memória emergem de diferentes concepções de tempo experenciadas pelos homens (coexiste o tempo dito linear, cíclico, ou mais contemporaneamente, o tempo real). Assim, o momento em que o homem tonou-se objeto de investigação é também o instante em que a "memória se tornou uma construção humana, finita, e portanto, uma construçao do tempo" (GONDAR, 2005, p. 19).

Já a quarta e última preposição de Gondar (2005) assinala que a memória não se reduz à representação social, mesmo admitindo-se que o campo da memória social é também o campo das representações coletivas. Porém, para a autora, se a reduzirmos apenas a isso, desprezamos as condições processuais de sua produção. Se caracterizarmos a memória social enquanto um processo, do qual as representações são apenas parcelas que foram legitimadas, podemos então

compreender que “[a] memória [...] é bem mais que um conjunto de representações; ela se exerce também em uma esfera irrepresentável: modos de sentir, modos de querer, pequenos gestos, práticas de si, ações políticas inovadoras.” (GONDAR, 2005, p. 24). Assim, são os afetos em relação às impressões e às experiências novas, singulares, que nos afetam individualmente e que, a partir delas, pela propagação, as representações são inventadas, tornadas hábitos.

Por fim, voltamos à afirmação de que a memória social é um campo de estudo transdisciplinar das propriedades e dos fenômenos vivenciados por indivíduos e grupos em relação aos fatos, imagens e acontecimentos vistos do presente em direção ao passado ou a um futuro do qual se espera (DODEBEI, 2011). Além disso, ela também se constitui em uma:

> [...] expressão partilhada de um sentimento e de um modo de compreender e de se relacionar no mundo, uma singularidade social, bem como um campo de lutas simbólicas, discursivas e relacionais; lembranças, silêncios e esquecimentos (MOREAES, 2005, p. 97).

Sendo assim, para além da distinção entre os estudos biológicos, psicológicos, filosóficos e sociológicos da memória, propõe-se nesta investigação, e em consonância com nossos contemporâneos, uma visão entrelaçada, atravessada e complementar da memória nas suas mais variadas dimensões.

Posto isso, no decorrer deste capítulo explicitaremos estudos relativos à dimensão individual da memória, do afeto e da sensibilidade; e à dimensão coletiva, das representações sociais. Esta última torna-se de extrema relevância, uma vez que é do sentimento de uma – suposta - memória comum, social e coletivamente compartilhável que as extensões do pensamento e da memória ganham o estatuto de patrimônios culturais, verificáveis através de atos memoriais (CANDAU, 2005), que na função primordial de conservar e transmitir, fundarão a memória e a identidade de indivíduos e grupos. Tal revisão de literatura terá como base o trabalho teórico compilado por Oliveira (2016a) no artigo *Fragmentos do Pretérito: reflexões acerca da memória individual e coletiva.*

2.1 Memórias, fragmentos do passado

Os temas que envolvem a memória e a complexa capacidade do cérebro de selecionar, estocar, deletar e até “fantasiar” lembranças sempre causaram grande curiosidade e permanecem instigando inúmeras pesquisas em diversas áreas da ciência. Esse fato se deve, talvez, pelo lugar privilegiado, se não exclusivo, ocupado pelo cérebro como núcleo da mente, origem dos comportamentos, escolhas, desejos, memórias e, por isso, fundador da identidade dos indivíduos (LISBOA; ZORZANELLI, 2014).

Nesse sentido, o último século se deparou com um substancial desenvolvimento de pesquisas sobre o cérebro, tendo como ênfase a faculdade e o fenômeno da memória, através das perspectivas fisiológica, psicológica, antropológica e sociológica. A área da neurociência dedica-se aos estudos do sistema nervoso, sua estrutura e processos de funcionamento, entendendo a memória como uma faculdade “que decorre de uma organização neurobiológica muito complexa” (CANDAU, 2012, p. 21). De fato, só a memória individual é uma faculdade atestada, cujo conexões sinápticas que armazenam informações são verificáveis através de imageamento cerebral.[20]

Já as ciências humanas e sociais, atualmente, investigam a memória sob o prisma do entrelaçamento de diferentes disciplinas, incluindo a própria neurociência, e têm nos estudos sobre a memória social e os processos de compartilhamento de representações sociais um amplo campo de discussão e desenvolvimento conceitual. Reiteramos, ainda conforme Jô Gondar (2005), que tanto o conceito de memória quanto o campo da memória social só podem ser definidos no entrecruzamento de diversas disciplinas e que, no atravessamento de suas fronteiras, possam fazer emergir um novo campo de problemas que não é contemplado por nenhuma delas individualmente.

Para o médico e cientista Ivan Izquierdo (1989), coordenador do Centro de Memória e Altos Estudos do Instituto do Cérebro da Pontifícia Universidade Católica

[20] Imageamento cerebral são exames que formam imagens do cérebro. As técnicas de imageamento cerebral “oferecem belas imagens das estruturas nervosas, fluxo de sangue, e metabolismo energético no cérebro, bem como das mudanças na atividade neural que ocorrem quando realizamos diferentes tarefas [...]”. O exame mais comum de imageamento cerebral funcional é o PET (tomografia por emissão de pósitron), outros incluem a Imagiologia de Ressonância Magnética (MRI), Imagiologia de Tensores de Difusão (DTI) entre outros. (LOGOTHETIS, 2014).

do Rio Grande do Sul[21], estudar de forma conjunta os processos nervosos, celulares, cognitivos e comportamentais parece ser a melhor estratégia para a compreensão do alto grau de complexidade inerente à cognição humana, nomeadamente aos processos memoriais. No entanto, já que os seres humanos não são seres isolados, confinados apenas aos seus pensamentos mais íntimos, a codificação das memórias é em grande parte influenciada pelas condições sociais de transmissão (CANDAU, 2008; HALBWACHS, 1990). Nossas memórias são estruturadas e afetadas pela natureza coletiva e social dos nossos próprios modos de vida e, assim, recorremos constantemente às memórias dos outros para reconstruir nossas recordações. Portanto, uma abordagem transdisciplinar é indispensável quando se busca aproximação com tal tema de estudo.

No geral, qualquer aproximação dos processos mnemônicos buscará compreender de antemão a seguinte questão: o que é a memória? Sob qual perspectiva estamos falando? Podemos afirmar que a memória comporta diversas significações e se abre a uma variedade de sistemas de signos, que têm potência de servir como suportes à estruturação das memórias (GONDAR, 2005). Do ponto de vista neurológico, Izquierdo (1989) sintetiza: “Desde um ponto de vista prático, a memória dos homens e dos animais é o armazenamento e a evocação de informação adquirida através de experiências” (IZQUIERDO, 1989, p. 89) e completa:

> Memória são as ruínas de Roma e as ruínas de nosso passado; memória tem o sistema imunológico, uma mola e um computador [...]. Há algo em comum entre todas essas memórias: a conservação do passado através de imagens ou representações que podem ser evocadas. Representações, mas não realidades. (IZQUIERDO, 1989, p. 89).

A partir do mesmo argumento, Joel Candau (2012), professor que já foi responsável pelo Laboratório de Antropologia e Sociologia da Memória: memória, identidade e cognição social da Universidade Nice Sophia Antipolis[22], reconhece que a memória é “uma reconstrução continuamente atualizada do passado” (CANDAU, 2012, p. 09) e, dessa forma, nunca será uma restituição fiel dessas mesmas experiências. Ainda conforme Candau (2005), isso significa dizer que as

[21] Para saber mais acesse InsCer < http://inscer.pucrs.br/centro-de-memoria/>
[22] Para saber mais acesse: LASMIC <http://lasmic.unice.fr/homepage-candau.html>

recordações memorizadas – a nível individual - não são necessariamente as recordações manifestadas. As verbalizações (evocações) são simplesmente uma dentre várias possibilidades, motivadas pelas percepções do presente, pelas intenções performáticas, estado emocional, afeições e anseios em relação ao futuro que se projeta.

Ao mesmo tempo e em consonância com a já citada quarta proposição de Gondar (2005) sobre memória social, Henri Bergson, filósofo francês e autor da obra *Matéria e Memória,* defende que não se pode reduzir a matéria – conjunto de imagens que nos cercam – à representação que temos dela, nem como aquilo que produz em nós representações (ANDRADE, 2012). Para o autor a memória é um fenômeno que prolonga o passado no presente e está relacionada com o corpo, com as imagens que lhe são exteriores e com as percepções por ele captadas. A categoria tempo é fundamental em sua obra e por isso o autor (BERGSON, 1999) vale-se do conceito de duração, que não se trata de um instante sucedido por outro, mas de um progresso contínuo do passado que rói o porvir e avança sobre ele. Bergson ainda distingue dois tipos de memória: a “memória-hábito”, que se encontra inscrita no corpo e não é reconhecida como passado, e a “memória-regressiva”, responsável pelas imagens-lembranças. Na relação da matéria com a memória, o filósofo reconhece as imagens-lembranças como a memória que permite o reconhecimento inteligível de uma percepção já experienciada, de um passado que é retomado no presente, justamente pela sua utilidade prática. Para ele, uma percepção presente tem poder de evocar percepções passadas que se igualam a ela e, assim, a memória nos lança imagens-lembranças do objeto ausente, como momentos múltiplos da duração (BERGSON, 1999).

Diante disso, aceita-se a memória como uma faculdade inerente aos indivíduos dotados de um sistema nervoso, do qual é atividade básica, porém ela também pode ser vista como objeto de construção social, constituindo-se de uma reconstrução continuada do passado a partir do presente, sempre com vistas a um futuro que se espera. Portanto, mais do que pertinente é a afirmação da professora do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas (ICH-UFPEL), Maria Letícia Mazzucchi Ferreira: “É já recorrente dizer que não é tanto o passado, esse da memória retrógrada ou do sentimento nostálgico, que mais interessaria e sim o uso desse passado na construção de um futuro” (FERREIRA, 2011, p. 103).

A complexidade da cognição humana e do funcionamento do cérebro incita ainda mais dúvidas: como explicar o funcionamento das memórias? Onde elas se localizam? Podemos compartilhar memórias e lembranças com outros indivíduos? Se somos quem lembramos ser, como muito sabiamente nos diz Ivan Izquierdo (1989), quem seríamos se perdêssemos nossas memórias? Se não podemos lembrar de tudo, como selecionamos? Que mecanismos selecionam o que deve ser lembrado? A partir desses questionamentos, dois aspectos se tornam claros: primeiro, tanto a memória como a identidade (individual ou coletiva) estão intrinsecamente imbricadas, uma vez que a narrativa de si depende das evocações que são selecionadas ou até inventadas; segundo, lembrança e esquecimento são binômios, as duas caras da mesma moeda, que se complementam, já que são as eliminações voluntárias ou não que demarcam as próprias recordações.

2.2 Memória individual, experiências singulares

De acordo com Milner, Squire e Kandel (1998), as neurociências cresceram e se desenvolveram rapidamente no último século, tanto em função das novas descobertas da área da neurobiologia celular quanto pela emergência da neurociência cognitiva como disciplina única (unindo as diversas áreas que de forma individualizada estudavam a cognição) dedicada ao estudo do cérebro. A neurociência cognitiva se originou a partir de duas disciplinas, a psicologia e a neurobiologia de sistemas, e possibilitou uma abordagem transdisciplinar coerente do sistema nervoso.

A compreensão de tão elaboradas ações relacionadas à aquisição de conhecimento como a fala, o raciocínio, a percepção, a imaginação e a memória, tomaram grande impulso a partir da década de 1990, quando foi proclamada a *Década do Cérebro* pelo então presidente estadunidense George W. Bush e levou a um aumento considerável do interesse pelos estudos neurocientíficos, sobretudo aos de imageamento cerebral (LISBOA; ZORZANELLI, 2014). A necessidade de investimentos nessa área é compreensível, uma vez que inúmeras pessoas ao redor do mundo são afetadas por distúrbios cerebrais, doenças neurogenéticas ou distúrbios degenerativos: doença de Alzheimer, isquemia cerebral hemorrágica (derrame), esquizofrenia, autismo, *déficits* da fala, audição, abuso de drogas, epilepsia, entre outros.

Milner, Squire e Kandel (1998) reconhecem que a ciência computacional fez uma contribuição distinta à neurociência cognitiva. A computação tornou possível modelar a atividade de grandes populações de neurônios e suas redes sinápticas para começar a testar determinadas ideias sobre como regiões específicas do cérebro contribuem para determinados processos cognitivos. Além disso, outros projetos que utilizam a potência da *web*[23] começam a esboçar cooperativamente o mapa da mente humana.

Finalmente, o que se pode afirmar sobre a organização neural de um comportamento complexo como, por exemplo, a seleção, a consolidação, a incorporação, a retenção e a recordação/evocação de lembranças, é a indispensabilidade de se entender não só as propriedades das células individuais e os caminhos, mas também as propriedades de rede de circuitos funcionais no cérebro. Diante disso, Ivan Izquierdo (1989) declara que não se pode falar de apenas uma memória, mas de várias, complexas e interligadas:

> [...] não é possível encaixar a enorme variedade de memórias possíveis dentro de um número limitado de esquemas ou modelos, nem reduzir seu alto grau de complexidade a mecanismos bioquímicos ou processos psicológicos únicos ou simples [...] A variedade de memórias possíveis é tão grande, que é evidente que a capacidade de adquirir, armazenar e evocar informações é inerente a muitas áreas ou subsistemas cerebrais, e não é função exclusiva de nenhuma delas. (IZQUIERDO, 1989, p. 90-91).

Essa variedade de memórias reconhecidas por Izquierdo (1989) podem ser classificadas de diferentes formas, quanto a sua função, conteúdo ou duração. Os principais grupos reconhecidos e que merecem destaque são: memórias tipo “saber como”, que tratam das memórias não-declarativas, de procedimentos ou procedural, que não são verdadeiras nem falsas já que se tratam das memórias de atos motores, de concatenações de atos motores, como por exemplo, saber dirigir, nadar ou andar. Elas são a base das mudanças do comportamento hábil – a capacidade de responder adequadamente aos estímulos através da prática (IZQUIERDO, 1989; MILNER, SQUIRE e KANDEL, 1998). Para Candau (2005, 2012), essas memórias tratam da protomemória ou memória de baixo nível, um dos três níveis taxonômicos de sua proposta para as diferentes manifestações da memória, elucidada nas suas

[23] Também conhecida como *www*, refere-se à parte multimídia da internet que nos permite navegar pelas *homepages* e *websites* através das conexões (*links*) hipertextuais.

obras *Antropologia da Memória* e *Memória e Identidade*. A protomemória refere-se aos comportamentos culturais mais estáveis, é a memória inconsciente que influencia os sujeitos sem que os mesmos se deem conta. Ela: “constitui os saberes e as experiências mais resistentes e mais bem compartilhadas pelos membros de uma sociedade” (CANDAU, 2012, p. 22). Trata-se da memória processual, memória repetitiva, memória-hábito de Bergson (1999), que replica o passado no presente e está inscrita no corpo.

O segundo grupo refere-se à memória tipo “saber que”, memória declarativa ou explícita, que comumente chamamos de memórias e referem-se às lembranças dos fatos, eventos, sequências de fatos, pessoas, conceitos e ideias. São informações e conhecimentos memorizados e acessíveis em nivel consciente que dizem respeito às recordações autobiográficas. Já que está envolvida em modelar o mundo externo e armazenar representações sobre fatos e episódios, a memória declarativa pode ser considerada verdadeira ou falsa (IZQUIERDO, 1989; MILNER, SQUIRE E KANDEL, 1998). Ela ainda pode subdividir-se em episódica - eventos ou episódios: “experiência fenomenológica da recordação, reconhecida como sua por um indivíduo no momento de uma intuição do passado” (CANDAU, 2005, p. 208) ou semântica – linguagem. Efetivamente foi o sugimento da linguagem que permitiu as primeiras formas de exteriorização e transmissão memorial. Candau (2012) chama de memória de recordação ou de reconhecimento, a memória propriamente dita, ou a memória de alto nível, que se trata da evocação deliberada ou invocação involuntária de lembranças autobiográficas ou pertencentes uma memória enciclopédica, é feita igualmente de esquecimento e pode beneficiar-se de extensões ou suportes artificiais (CANDAU, 2012). Enfim, tanto a protomemória quanto a memória dependerão da faculdade da memória e, consequentemente, da integridade de todo o sistema nervoso do indivíduo.

Quanto ao processo de aquisição e recuperação das memórias, Izquierdo (1989) afirma que existem certas estruturas e vias (o hipocampo, a amígdala, e suas conexões com o hipotálamo e o tálamo) que são responsáveis pela gravação e evocação da maioria das memórias. Para ele: “Este conjunto de estruturas constitui um sistema modulador que influi na decisão, pelo sistema nervoso, ante cada experiência, de que deve ser gravado e de que deve ou pode ser evocado” (IZQUIERDO, 1989, p. 92). A fixação de determinadas informações (memórias) através dos sentidos ocorre seletivamente e depende basicamente do envolvimento

emocional do indivíduo ante cada situação, das forças que o afetam no seu íntimo e que constituem suas experiências mais marcantes. Em nível celular, os neurotransmissores[24] funcionam como mediadores físico-químicos que regulam a transmissão de informação entre os neurônios.

Quanto à retenção das informações, o mais provável é a existência de um armazenamento de memórias em circuitos múltiplos e redundantes, de forma distribuída, onde células trabalham em conjunto para representar informações, e esses mesmos conjuntos são distribuídos em grandes áreas do córtex (MILNER; SQUIRE; KANDEL, 1998). Para Izquierdo (1989), não há um único sítio que armazene determinado tipo de memória ou de todas, porém é provável que certas variedades de registros se conservem em regiões separadas.

Finalmente, inúmeros pesquisadores ainda buscam responder, de fato, do que são feitas as memórias. Que áreas do cérebro estão diretamente envolvidas em cada tipo de memória? Como as interferências físico-químicas podem alterar as memórias ou causar determinadas amnésias? Atualmente, trabalha-se na perspectiva de funcionamento cerebral do ponto de vista de redes neurais, que podem se interligar, modificar uma a outra a partir da incorporação de novas memórias, da retirada de informações de memórias antigas ou da simulação de memórias. Não guardamos todas as memórias que fazemos e, da maioria delas, conservamos apenas fragmentos. Sem poder esquecer, selecionar e classificar as lembranças e recordações de toda uma vida, não poderíamos efetuar generalizações, aprender, raciocinar e, assim como o personagem do conto *Funes, o memorioso* de Jorge Luís Borges, não poderíamos sequer pensar[25].

Tamanha é a abstração necessária para a compreensão da intangibilidade que cerca os processos mnemônicos que a ciência faz uso de metáforas, sempre circunstanciais e datadas. Para Rodney Brookes (1991), especialista em inteligência artificial do MIT*:*

---

[24] Os neurotransmissores são substâncias liberadas pelas terminações dos prolongamentos da célula nervosa, os axônios, que enviam informações aos dentritos de outro neurônio. “O neurotransmissor excitatório mais importante é o glutamato, para o qual existem diversos tipos de receptores. O principal é o ácido gama-amino butírico (GABA, em inglês). Outros neurotransmissores são a acetilcolina, a noradrenalina, a dopamina e a serotonina, quase todos com funções modulatórias. Dependendo de qual seja o neurotransmissor envolvido as sinapses se denominam glutamatérgicas, GABAérgicas, colinérgicas, dopaminérgicas, noradrenérgicas ou serotonérgicas.” (IZQUIERDO, 2015, documento eletrônico)

[25] No conto de Borges, Irineu Funes era capaz de lembrar de tudo, inclusive de fatos banais e por não ter a capacidade de esquecer, foi apelidado de “o memorioso”.

> [...] o cérebro sempre parece ser a mais avançada tecnologia que nós, humanos, dispomos em determinado momento [...] Quando eu era criança, nos anos 50, li que o cérebro humano era uma central telefônica. Depois, ele se tornou um computador. Recentemente, alguém me fez a pergunta que eu esperava havia anos: "O cérebro humano é como a internet?". (BROOKES, 1991[26], *apud* LISBOA; ZORZANELLI, 2014, p. 364).

De fato, as redes digitais são constantemente comparadas às redes neurais e buscam na sua complexidade e potência de funcionamento, uma inspiração. Para Lisboa e Zorzanelli (2014), a metáfora da máquina e do computador, utilizada, por exemplo, por Izquierdo: "a memória tem o sistema imunológico, uma mola e um computador [...]" (IZQUIERDO, 1989, p. 89), se viram incompletas e obsoletas para explicar a complexidade do cérebro humano. No entanto, o uso da metáfora da *internet* e a apropriação da lógica das redes digitais têm proporcionado um entendimento mais abrangente do cérebro e dos processos de aprendizado, ao mesmo tempo em que a informática se vale dos estudos das redes neurais para a criação de novos modelos de armazenamentos e recuperação de informações, com propriedades cada vez mais associativas, e menos estoquistas e localizacionistas.

2.3 Memória coletiva, recordações partilhadas

A principal premissa para a aceitação de uma mesma memória – supostamente – partilhada entre diferentes indivíduos que compartilham uma vida social é a existência de suportes materiais, exteriores ao pensamento, que servem como extensões da memória. Como consequência da capacidade humana de externalizar suas recordações mais singulares é que a transmissão memorial torna-se praticável e a crença em uma memória coletiva aceita.

Múltipas formas de memorização surgiram quando o homem finalmente pôde exprimir seus pensamentos e sensações mais íntimas aos outros, em suma, quando foi capaz de se comunicar para além das fronteiras de seu corpo. Para Changeux: "O *Homo sapiens* é antes de tudo uma espécie comunicante que se define doravante pela gênese, pela propagação e a transmissão de representações de cérebro a cérebro no seio do grupo" (CHANGEUX, 2003[27], p.14; *apud* CANDAU, 2005, p. 66). Tal vantagem emerge da competência humana da linguagem, que não

[26] BROOKS, R.A. Intelligence without representations. **Artificial Intelligence**, n. 47, p. 139-159, 1991.
[27] CHANGEUX, J.P. (Ed.) ***Gènes et Culture***, Paris: Odile Jacob, 2003.

só permite a comunicação, mas a exteriorização da memória e que, “por essa razão, deve ser considerada como a própria extensão” (CANDAU, 2005, p. 66).

A evolução dos suportes de construção de memória pode ser verificado pela gradual usabilidade dos signos simbólicos (palavras orais e escritas), icônicos (imagens desenhadas ou esculpidas), e mesmo os indiciais (marcas corporais), no decorrer da história da humanidade.

De forma similar, o sociólogo Pierre Lévy caracteriza as tecnologias da inteligência, que para ele:

> 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).

Lévy (1993, 2015) defende que, a cada período histórico-cultural, determinada tecnologia intelectual ou de pensamento torna-se proeminente, delineia a construção e a transmissão do conhecimento e, por fim, abre vasão para a manifestação de memórias ditas coletivas. Podemos retomar, em assunto análogo, seu antecessor Marshall McLuhan a partir de sua obra *Os meios de comunicação como extensões do homem* de 1964. McLuhan argumentou que os meios de comunicação afetam profundamente a vida física e mental dos indivíduos (JOHNSON, 2001), moldando hábitos de pensamento, já que é possível verificar a progressão e a mudança de uma forma a outra, assim provando que “o meio é a mensagem” (MCLUHAN, 1971).

Prosseguindo, Lévy (1993) afirma que as tecnologias da inteligência contemporâneas coexistem em diversos níveis nos diferentes grupos e, como argumento principal de sua obra, sinaliza os três tempos do espírito: 1. oralidade primária ou mítica, 2. escrita e 3. informática ou imagética.

Na maior parte da sua história, a humanidade apoiou-se na oralidade, no corpo humano enquanto suporte de onde se retira a voz e se expressa a tradição oral, que preserva as memórias quando as propaga através das narrativas: “aquilo que não era transmitido oralmente estava irremediavelmente perdido” (CANDAU, 2005, p. 66). As histórias narradas recebem apoio uma das outras, numa estratégia cooperativa de irradiação das informações.

Em seguida, com o surgimento da escrita, e mais adiante da imprensa tipográfica, os homens puderam expandir sua capacidade de lembrar, aprender e

conhecer através de suportes físicos mais duráveis e permanentes. Pinturas rupestres, tabelas, ábacos, papiros foram suprindo a necessidade cada vez maior de os indivíduos se comunicarem e expandirem suas próprias capacidades cognitivas, seja para fins comerciais – de registrar transações financeiras -, seja para fins filosóficos – de inscrever sua existência na eternidade, o genuíno "fazer memória" (CANDAU, 2005). Já no último século, as TICs modificaram profundamente a relação dos seres humanos com sua memória. No terceiro tempo do espírito de Lévy (1993), transpomo-nos às tecnologias intelectuais computacionais e suas interfaces conectadas a *www*. Cada novo recurso e utensílio intelectual permite pensar e memorizar de forma diferente e, incomparavelmente, mais poderosa que a anterior. O salto do tempo da escrita para o tempo da informática ou imagética é tão grande quanto incerto. A potência de armazenamento e compartilhamento só é comparável ao perigo de esquecimento generalizado a ele associado.

Fez-se necessária essa prévia explanação acerca das diferentes instâncias dos suportes memoriais no percorrer da trajetória da humanidade a fim de que pudessemos discutir a existência ou não da chamada "memória coletiva", isso dada a relevância da exteriorização da memória no fenômeno da partilha memorial.

A noção de que a memória não é apenas a faculdade individual da recordação, como também é um fenômeno influenciado pelo contexto social surgiu com os estudos do sociólogo francês Maurice Halbwachs (1976; 1990). Para o comunicólogo Pablo Colacrai (2010), Halbwachs foi o primeiro a empossar a existência de uma memória coletiva, conceito por ele cunhado, e a intentar lhe outorgar um estatuto epistemológico. Sua importância também é ressaltada por ter reunido o pensamento essencialista do filósofo Henri Bergson e a sociologia de Émile Durkheim, ambos intelectuais muito influentes na constituição de suas concepções, defendidas primeiramente na obra *Les Cadres Sociaux de la Mémoire*[28] datada de 1927 e postumamente na obra *A Memória Coletiva*, publicada inicialmente em 1950.

A principal contribuição do sociólogo (1976) é a noção dos "quadros sociais da memória": linguagem, espaço, tempo, família, religião, classes sociais e tradições, que correspondem a ideia de que a memória é em grande parte fundada e construída a partir das relações sociais entre os sujeitos. Halbwachs (1976; 1990)

[28] Quadros Sociais da Memória.

ainda argumenta que nunca lembramos sozinhos, uma vez que sempre voltamos ao passado, socorrendo-nos nas memórias dos outros e recordando a partir dos quadros sociais em que vivemos (CANDAU, 2005). Portanto: "*todo recuerdo está entonces condicionado por el recuerdo de los otros*"[29] (COLACRAI, 2010, p. 65). A inovação de Halbwachs (1976, 1990) foi induzir à compreensão da memória sob a perspectiva de que o sentido e o significado dado às recordações e às experiências cotidianas advêm dos ensinamentos e das relações que os indivíduos mantêm entre si e com sociedade. Os grupos sociais dos quais fazem parte acabam por inspirar suas ideias, reflexões, sentimentos e emoções. Assim, os "quadros sociais da memória" são instrumentos que a memória coletiva utiliza para reconstruir uma imagem do acontecimento ocorrido no passado, de acordo com os valores e pensamentos da sociedade do presente, no próprio tempo e espaço em que ocorre a recordação (HALBWACHS, 1976).

Nessa linha de raciocínio, ainda sobre as extensões/suportes de memória e seu papel na construção da memória coletiva, trazemos à superfície um conceito relativo às coisas que produzimos no seio do ser/fazer social e cultural e que, em contrapartida, nos permitem estabeler o contato, para além dos limites espaço-temporais do corpo humano:

> a multiplicidade dos quadros sociais e dos objetos de transmissão que eles encerram pode resumir-se na noção de **sociotransmissores**, ou seja, todas as coisas que mobilizam o mundo (objetos tangíveis, intangíveis, como por exemplo, os lugares de memória, os seres animados, os seus comportamentos e o que eles produzem) que permitem estabelecer uma cadeia causal cognitiva entre pelo menos dois espíritos-cérebros (CANDAU, 205, p. 95, grifo nosso).

Se em nível individual, o das redes neurais, existem os neurotransmissores, em nível coletivo, o das redes sociais, existem os sociotransmissores, indispensáveis a qualquer transmissão memorial. A articulação das memórias individuais que se entrecruzam, se associam e se complementam a partir dos sociotransmissores podem, enfim, fecundar uma sensação "de memória comum a todos" e, por conseguinte, a cooperação na construção de uma identidade também coletiva.

[29] Toda recordação está condicionada às lembranças dos outros.

No entanto, o fato da memória individual ser socialmente orientada não significa dizer que ela seja realmente partilhada – de forma unívoca - posto que a observação de “atos de memória coletiva” (CANDAU, 2009), tais como os mitos fundadores, as narrativas museais, as comemorações e os patrimônios culturais, não dá acesso às representações presentes singularmente no interior dos grupos. Tal circunstância nos exige elucidar melhor a noção célebre da obra mais icônica de Maurice Halbwachs (1990) *A Memória Coletiva*.

Desde sua concepção, o conceito de memória coletiva foi amplamente apropriado e utilizado pelas ciências humanas e sociais. Na obra, o sociólogo reconhece a existência de uma memória individual, porém unicamente estabelecida e ancorada na memória coletiva, bem como procura fazer a distinção entre a memória coletiva - que é a vivida - e a memória histórica - que é aprendida, emprestada. À categoria tempo é dedicado um capítulo, pois é ele que possibilita ordenamento à vida social quando classificado e datado, já que é do reconhecimento coletivo de um tempo passado, de um presente e de um tempo futuro é que se identificam as lembranças e que se mede a duração (HALBWACHS, 1990). Candau (2012) completa: “a memória nos dará esta ilusão: o que passou no tempo, não está definitivamente inacessível, pois é possível fazê-lo reviver graças à lembrança” (CANDAU, 2012, p. 15). O espaço como categoria também é trabalhado, pois a memória enraiza-se nos territórios e itinerários; ademais, ela está intrinsecamente vinculada às recordações dos acontecimentos, em síntese, à memória episódica. O espaço nos fornece referenciais materiais de ancoragem das recordações e “nos oferece uma imagem de permanência e estabilidade” (HALBWACHS, 1990, p. 131).

Halbwachs (1990) reconhece a existência da memória individual, mas apenas estabelecida a partir das referências e lembranças próprias do grupo:

> Consideramos agora a memória individual. Ela não está inteiramente isolada e fechada. Um homem, para evocar seu próprio passado, tem frequentemente necessidade de fazer apelo às lembranças dos outros. Ele se reporta a pontos de referência que existem fora dele, e que são fixados pela sociedade. (HALBWACHS, 1990, p. 54).

Ao afirmar que a memória é objeto de construção, o autor, em vez de apresentá-la como reprodução fiel da realidade, assinala que as lembranças podem, por meio da vivência em grupo, ser reconstruídas, esquecidas ou até mesmo

simuladas. Está aí a grande contribuição do autor. A recordação e o testemunho do outro servirão para afirmar e reconhecer a lembrança de si. Halbwachs (1990) também alega que o lugar ocupado pelo sujeito dentro do grupo será crucial para a formação das suas memórias. O autor utiliza como exemplo a relação que um professor mantém com seus alunos em sala de aula. Para os alunos, a lembrança do professor será mais forte uma vez que o grupo permanece o mesmo durante longos anos, constituindo-se em uma comunidade afetiva. Já sob o ponto de vista do professor, será mais difícil recordar de cada aluno ou de cada acontecimento vivenciado em determinada situação. São tantos os alunos que passam aos seus olhos, são tantas situações similares em grupos de alunos diferentes que o impacto afetivo é menor e os acontecimentos recordados acabam por mesclar-se.

No entanto, Joel Candau (2012) atenta para a utilização exacerbada do caráter coletivo da memória, que para ele se constitui nas “retóricas holistas”. A existência de uma memória fundada apenas dentro de um grupo, que acaba por compartilhá-la integralmente no coletivo, deve ser relativizada. Para o antropólogo, a protomemória e a memória de alto nível dependem da faculdade da memória e são aquelas lembranças que individualmente evocamos a nossa maneira pessoal. O único nível da memória que é atestado – como um possível - compartilhamento é a metamemória, que se trata de uma representação relativa a essa faculdade e incorpora o terceiro nível da taxonomia proposta por Candau (2012):

> 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, p. 34).

Assumindo a existência de uma metamemória coletiva, Candau (2012) destaca a importância das representações e, assim, propõe a distinção entre as “representações factuais” (relativas à existência de fatos) e as “representações semânticas” (relativas ao sentido atribuído aos fatos). Será sempre mais fácil atestar a existência de uma memória coletiva no primeiro caso, principalmente na presença de um grupo pequeno, onde ocorre a repetição das representações, levando a uma homogeneização parcial delas. Em quaisquer dos casos, a memória será forte

quando for organizadora dos laços sociais, massiva e compartilhada pela maioria dos membros do grupo. A memória será fraca quando for difusa e superficial e, por ser desorganizadora, pode desestruturar o grupo.

Desse modo, a metamemória coletiva é possível quando reconhecemos que tanto a lembrança quanto as evocações (as lembranças que são verbalizadas nas narrativas) são múltiplas e idiossincráticas e que os indivíduos podem, por adesão voluntária, entender-se integrantes de um mesmo grupo que compartilham as mesmas memórias, reunidos em uma mesma noção de identidade. O compartilhamento de caráter cooperativo é verificável quando da existência de "atos de memória coletiva" (CANDAU, 2009), como já exposto.

Por fim, entende-se, em consonância com Candau (2005), que a noção de "memória partilhada", assim como a de "quadros sociais", são mais oportunas do que a de "memória coletiva", que possui potência mais expressiva. A ideia de memória partilhada: "sugere a existência de processos concretos de convergência, de encontro e de agregação de recordações, tornadas possíveis pela presença dos sociotransmissores" (CANDAU, 2005, p. 97).

2.4 Lugar de memória, gestão do esquecimento

Quando a memória enquanto experiência vivida parece se esvair, é comum que se criem propositalmente lugares, suportes permanentes e estáveis da memória. A memória que organiza grupos e sociedades, funda identidades e mascara a efemeridade da existência. Pierre Nora, historiador francês, lançou mão de outra noção amplamente disseminada no campo dos estudos sociais: a noção de "Lugares de Memória" (1993). Tal concepção surgiu no texto *Entre Memória e História: a problemática dos lugares*, que abre o volume inicial da obra *Les Lieux de Mémoire?*[30] datado de 1984. Para o historiador, as grandes transformações dos processos históricos geraram a perda dos meios de memória que só poderia ser superada à medida que se identificassem lugares onde a memória se cristalizasse e se consagrasse, e a identidade pudesse então voltar a ter bases fundadoras:

> Os lugares de memória são, antes de tudo, **restos**. [...] São os rituais de uma sociedade sem ritual; sacralizações passageiras numa sociedade que

[30] Lugares de Memória.

> dessacraliza [...] nascem e vivem do sentimento que não há memória espontânea, que é preciso criar arquivos, que é preciso manter aniversários, organizar celebrações, pronunciar elogios fúnebres, notariar atas, porque essas operações não são naturais. [...]. **Se vivêssemos verdadeiramente as lembranças que elas envolvem, eles seriam inúteis**. E se, em compensação, a história não se apoderasse deles para deformá-los, transformá-los, sová-los e petrificá-los eles não se tornariam lugares de memória. É este vai-e-vem que os constitui momentos de história arrancados do movimento da história, mas que lhe são devolvidos. Não mais inteiramente há vida, quando o mar se retira da memória viva. (NORA, 1993, p. 12-13, grifo nosso).

Nesses lugares, onde a memória viva, espontânea e "verdadeira" não mais habita, não há diferença rígida entre história e memória, e o que se percebe é um jogo entre ambas, levando à sobredeterminação recíproca, jogo esse que supõe um componente político, uma "vontade de memória", uma "intenção de memória" (NORA, 1993). A ideia da fabricação e produção seletiva da memória está subjacente na definição de Nora (1993). Tanto quanto reconhecemos a proposição de Gondar (2005) de que a memória social compõe sempre um caráter ético e político, a memória coletivizada, eletiva e trabalhada nos lugares de memória tem papel essencial nas dinâmicas sociais em que a memória de alguns se sobrepõe à memória de outros. Os lugares de memória funcionam como poderosos sociotransmissores que encadeiam os três níveis taxonômicos da proposta de Candau (2005, 2012) (protomemória, memória de alto nível e metamemória) e promovem a conexão entre as memórias dos indivíduos, potencializando a metamemória coletiva, a memória partilhada. Destacamos também a existência dos "microlugares de memória" (CANDAU, 2005), relativos a contextos mais localizados, à escala de uma região, cidade ou bairro e de incontestável importância, principalmente em uma sociedade fragmentada em tribos (MAFESSOLI, 1998). De fato, serão a partir desses microlugares que poderá ser mais facilmente atestada a partilha de representações factuais e semânticas relativas a convivência nesses territórios.

Contudo, Nora (1993) não levou em consideração que: "se os meios de memória desaparecem, outros emergem, quer seja no movimento associativo, no desporto, a política, o mundo do espetáculo, e muitos outros domínios" (CANDAU, 2005, p. 191), e por que não nas redes sociais digitais cooperativas, repletas de "infonarrativas" (DODEBEI, 2011) e que reformatam a memória a cada compartilhamento?

Mas nem só de memórias se constituem esses lugares, assim como nenhum indivíduo é capaz de armazenar e evocar toda a sua existência. É da demarcação seletiva de acontecimentos que "são representados como marcos de uma trajetória individual ou coletiva que encontra sua lógica e sua coerência nessa demarcação" (CANDAU, 2012, p. 98), que os indivíduos organizam suas narrativas, constroem a ideia de si próprios e reforçam seus laços sociais.

O esquecimento está intrínseco a qualquer processo memorial. Lembrar/esquecer e seus múltiplos mecanismos de exclusão operam igualmente em cada processo (HUYSSEN, 2002). Paul Connerton (2008) em seu artigo: *Seven types of forgetting*[31] sugere que o esquecimento é por vezes entendido como uma falha à capacidade e à obrigação da memória, mas que, além de ser útil, o esquecimento também se constituí em estratégia social e política de poder. A negação e eliminação repressiva de determinados períodos históricos ou grupos sociais, o esquecimento como ruptura, a fim de se construir nova identidade, ou a anistia, esquecimento institucionalizado, com o objetivo de minimizar danos (ou não permitir a vingança em meio a conflitos), são exemplos de estratégias de memória e identidade utilizadas pelos indivíduos, estados e nações. A eleição de determinadas fotografias que irão compor um álbum fotográfico pessoal, a escolha dos patrimônios e monumentos representativos de uma nação e a política de aquisição e descarte de objetos nos museus são exemplos de esquecimento controlado, que permeiam a gestão da memória (ou poderíamos chamar de gestão do esquecimento) que individual ou socialmente realizamos:

> No fundo, a única coisa que os membros de um grupo ou de uma sociedade partilham realmente é aquilo que eles esqueceram do seu passado comum. A memória coletiva é sem dúvida mais a soma dos esquecimentos do que a soma das recordações porque estas são antes de tudo e essencialmente o resultado de uma elaboração individual enquanto aqueles tem em comum precisamente, o facto de terem sido esquecidos. (CANDAU, 2005, p. 92).

Finalmente, para o filósofo e historiador francês Paul Ricoeur (2007), "O esquecimento é o desafio por excelência oposto à ambição de confiabilidade da memória" (RICOEUR, 2007, p. 424) e, juntamente com as lembranças encobertas e os atos falhos, os esquecimentos "assumem na escala da memória coletiva, proporções gigantescas, que apenas a história, e mais precisamente, a história da

[31] Sete tipos de esquecimento.

memória é capaz de trazer à luz" (RICOEUR, 2007, p. 455). Aqui, Paul Ricoeur (2007) se refere ao dever de memória, a fim de que se haja uma justa memória.

2.5 Dimensão política da memória: o patrimônio

A noção de patrimônio está intimamente ligada ao contexto histórico e cultural no qual está inserida e é utilizada. Para Candau (2012), patrimônio nada mais é do que uma dimensão da memória, aquela que é reivindicada, no sentido de uma gestão controlada do esquecimento a partir do que se supõe compartilhar histórico, social e culturalmente.

Assim como Candau (2012), o antropólogo José Reginaldo Santos Gonçalves (2003) reconhece que "patrimônio" está entre as palavras que mais utilizamos cotidianamente, e assim como a historiadora Françoise Choay (2010), afirma ser um conceito nômade, requalificado por diversos adjetivos: econômico, jurídico, genético, cultural, natural, histórico, material, imaterial e, contemporaneamente, digital. Partindo do pressuposto de que todos esses atributos são construções sociais, culturalmente selecionados, os chamados patrimônios artísticos, naturais e históricos podem muito bem encaixar-se dentro da noção de "patrimônio cultural" que é: "*entendido como todo aquello que socialmente se considera digno de conservación independientemente de si interés utilitario*[32]" (PRATS, 1998, p. 63).

Vera Dodebei reflete sobre o patrimônio sob a mesma perspectiva: "O patrimônio, portanto, deve ser compreendido como o conjunto de informações que caracterizam as ordens de significado dentro de um grupo, povo ou nação. É coletivo porque a cultura o é" (DODEBEI, 2005, p. 47). Igualmente, para Hernández e Tresserras (2007), patrimônio é tudo que se passa por herança (seja individual ou coletiva); faz a mediação entre a sociedade do presente e a do passado em benefício do futuro. O que é selecionado, a partir de critérios cambiantes, e preservado sob o título de "patrimônio cultural" torna-se legado cultural, que pode (e deve) ser utilizado por aqueles que representa e, por isso, está relacionado com a memória e a trajetória dos grupos sociais, uma vez que reflete valores, crenças, modos de ser e agir das sociedades. É a memória que permanece através do

[32] Entendido como qualquer coisa que é considerado socialmente digno de conservação, independentemente do seu interesse utilitário.

tempo, em diferentes suportes e extensões, tradicionalmente preservada nos lugares de memória. Dessa forma, está intimamente ligada a uma "vontade de memória" (NORA, 1993). Sobre isso, Choay afirma:

> Todo o objecto do passado pode ser convertido em testemunho histórico sem ter tido por isso na sua origem um destino memorial. Inversamente, recordemo-lo, todo o artefato humano pode ser deliberadamente investido de uma função de memória (CHOAY, 2010, p. 25).

Nesse sentido, o surgimento da noção de patrimônio está comumente relacionado aos processos de consolidação dos Estados Nacionais no séc. XIX, quando monumentos foram erguidos, selecionados e politicamente investidos de uma função de memória. A escolha do que viria ser preservado perpassava a tradição disciplinar da elite intelectual daquele contexto: os historiadores, arquitetos e artistas era os responsáveis por, fundamentalmente, priorizar as propriedades materiais dos objetos e sua durabilidade, conforme pode-se ver na fala de Hernández e Tresserras: *"el patrimonio está formado por objetos que permanecen a pesar del paso del tiempo, sea en uso, sea en un museo [...] Estos son una materialización de la historia"*[33] (HERNÁNDEZ; TRESSERRAS, 2007, p. 14).

No entanto, conforme Gonçalves (2003), é necessário atentarmos para o caráter milenar dessa categoria de pensamento, pertencente também às sociedades tribais, onde sua análise assume contornos mais amplos, advindos da antropologia. O que há de comum em ambas perspectivas é o estreitamento com a categoria "colecionismo", origem da constituição dos patrimônios: "Todo e qualquer grupo humano exerce algum tipo de atividade de colecionismo de objetos materiais, cujo efeito é demarcar um domínio subjetivo em oposição a um determinado 'outro'" (GONÇALVES, 2003, p. 22). Essas marcas e vestígios da atividade humana no seio das interações sociais da vida são representados por objetos, coisas, as quais designamos funções. Os objetos virtualmente patrimônios, serão inicialmente reconhecidos como componentes de uma determinada coleção, e por isso habitarão o campo da representação. Devido a isso, devem ser entendidos a partir do sentido de categoria: "como abstração 'possível' para agregar circunstancialmente singularidades" (DODEBEI, 2005, p. 50). Indivíduos, grupos, sociedades reúnem

[33] Património é formado por objetos que permanecem apesar da passagem do tempo, seja em uso, seja em um museu [...] Estes são a materialização da história.

objetos com diversos fins e, assim o fazendo, os atribuem valores. Ao fim, esses objetos, fragmentos, evidências, restos - sociotransmissores - são preservados sempre em função de uma vontade de memória, já que representam os modos de ser e viver de uma população, de uma cultura e podem, a qualquer momento, evocar, revocar e atualizar as circunstâncias de acontecimentos passados, em suma, mascarar a efemeridade.

Sendo assim, patrimônio e identidade associam-se, na medida em que a reunião de objetos culturais tem o propósito de reafirmar práticas ditas comuns, coletivamente compartilhadas (ou supostamente) herdadas. Essa perspectiva é clara quando se vê o plano individual, mas no coletivo o termo “supostamente” cabe melhor, já que nem tudo o que é selecionado para compor o patrimônio de um grupo ou Estado representa, necessariamente, todos os seus integrantes, toda a coletividade.

O patrimônio como estratégia de formação dos Estados-Nação foi utilizado enquanto instrumento político de poder. A seleção – ou podemos chamar de gestão controlada do esquecimento - do que viria a representar o “patrimônio nacional” visava à constituição da identidade da nação que, naquele momento, carecia de referenciais culturais sólidos. Grupos sociais não foram representados, memórias foram reprimidas, histórias apagadas para que a História Oficial pudesse reunir no mesmo sentimento “em comum” o recém-criado Estado. Portanto, patrimônio também é discurso, invenção, construção social, instrumento de legitimação simbólica e, portanto, de poder.

Logo após a Segunda Guerra Mundial no ano de 1945, surge a UNESCO, que instaura um discurso em que: “As sociedades foram cada vez mais interpretadas como compostas por diversos grupos sociais, eles próprios fluidos e em constante mutação, com interesses possivelmente conflitantes” (FUNARI; PELEGRINI, 2006, p. 24). Dá-se a expansão do conceito de patrimônio, ao mesmo tempo em que ele toma novo fôlego em âmbito social e legal, objetivando a preservação da diversidade, da multietnicidade e dos mais diferentes referenciais culturais existentes e reconhecidos: objetos, lugares, paisagens, festas, música, dança, técnicas, entre outros. Abre-se, mesmo que singelamente, o campo de discussão política sobre a seleção do patrimônio; entra em jogo a sociedade civil e, com ela, outros critérios, além daqueles ditados somente pelo contexto científico e político. Já a partir dos anos 1980 e 1990 inúmeros outros avanços foram

identificados no campo patrimonial[34]: expandiram-se as disputas e alargaram-se as possibilidades para que a sociedade civil, agora fragmentada em diversas tribos urbanas (MAFFESOLI, 1998), pudesse selecionar, gerir e compartilhar seus próprios referenciais culturais.

Com o surgimento e disseminação das TICs, qualquer um pôde tornar-se autor, sujeito do seu próprio contexto e gestor das suas memórias cotidianas, agora transcritas para o código binário e acessadas através da interface humano-máquina da lógica da cultura digital. Estabelecem-se os chamados “patrimônios digitais”.

[34] Citamos como marcos a consolidação entre os especialistas da noção ampliada de patrimônio, o reconhecimento das obras da **Cultura Popular** como passíveis de patrimonialização, além do aparecimento de novos modelos de gestão patrimonial, que têm como base o conceito de **“Patrimônio Integral”**, tais com **Ecomuseus, Museus Comunitários e Museus de Território**. Destacamos também a utilização do **Inventário Participativo**: “os inventários participativos são instrumentos de estímulo para que os próprios grupos e comunidades locais possam, em primeira pessoa, assumir a identificação, a seleção e o registro das referências culturais significativas para suas memórias e histórias sociais em seus processos de musealização” (IBRAM, 2015).

CAPÍTULO 3
O CONTEXTO TECNOLÓGICO CONTEMPORÂNEO

3 O CONTEXTO TECNOLÓGICO CONTEMPORÂNEO DA CULTURA DIGITAL

Antes de adentrar ao universo que corresponde necessariamente à revolução digital (VIRILIO, 1999) contemporânea, cabe, de forma suscinta, indicar as seis eras culturais que caracterizam diferentes formações sócio-técnicas (SANTAELLA, 2003): cultura oral; cultura escrita; cultura imprensa; cultura de massa, cultura das mídias e por fim, a cultura digital. Essa segmentação, porém, já nos é familiar e pode muito bem ser resumida nos três tempos do espírito de Pierre Lévy (1993): oralidade primária, escrita e informática ou imagética. Em suma, essa divisão de ambos pesquisadores nos importa por ser pautada na:

> [...] na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, embora, efetivamente, não passassem de meros canais para a transmissão de informação, os tipos de signos que por eles circulam, os tipos de mensagens que engendram e os tipos de comunicação que possibilitam são capazes de não só moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também de propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. (SANTAELLA, 2003, p. 13).

Isso significa dizer que nossos processos memoriais necessariamente sofrem alterações profundas a cada mudança de era, e ficam cada vez mais potentes no salto de uma era a outra. Cada nova conjuntura social, política e econômica afeta e é, ao mesmo tempo, afetada pelos meios de comunicação vigentes. Individual ou coletivamente nos deixamos penetrar progressivamente, ferramenta por ferramenta, interface por interface, até que, enfim, estamos imersos numa nova configuração, um meio tão familiar, que só permite ver com clareza o meio anterior, conforme preconiza McLuhan (1971).

Assim, faz-se necessário indicar os caminhos que semearam o surgimento do instante atual, os das redes digitais mundialmente conectadas. A emergência da sociedade da mídia em massa, da também chamada sociedade do espetáculo de Guy Debord (1997) e, principalmente, 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, muito graças ao desenvolvimento das poderosas TICs. A “cultura de massas”[35] da era industrial e

[35] A “cultura de massas” surge a partir da explosão dos meios de reprodução técnico-industriais (jornal, foto, cinema) seguida dos meios eletrônicos de difusão (rádio e televisão). A tendência da cultura de massas, também chamada de “Indústria Cultural” pelos teóricos da Escola de Frankfurt, foi dissolver a polaridade entre

seus produtos, tais como o jornal, o telégrafo, a fotografia, o rádio e a televisão 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"[36]. Esse último estágio foi responsável pela ampliação dos mercados culturais, criação de novos hábitos de consumo e transnacionalização da cultura, além de traçar a heterogeneidade pluritemporal e espacial que justamente caracteriza as culturas pós-modernas (SANTAELLA, 2003). Intensificaram-se as misturas entre linguagens e meios, o que acarretou no aparecimento de uma cultura do disponível e do transitório: televisão a cabo, dispositivos de fax e de fotocópia (*xerox*[37]), *walkman*, videogames e videocassetes inauguraram novos processos comunicacionais, focados no consumo individualizado, em audiências mais segmentadas e diversificadas. Os meios e processos da cultura midiática, intermediária, prepararam a sensibilidade dos usuários para os meios específicos da cultura digital, de busca dispersa, fragmentada e individualizada da informação.

Finalmente, com o surgimento da informática e da introdução dos microcomputadores de uso pessoal a partir dos anos 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 acesso, transmissão e 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 ponto interconectado nesse ambiente representacional dos dados, que constitui o ciberespaço, acessível através da interface humano-máquina (LÉVY, 1993). O computador, máquina de calcular, torna-se máquina de escrever e de representar o mundo, e converte-se no equipamento central da revolução digital, atestada por Paul Virilio (1999), que se instaura.

Com o surgimento do computador modifica-se não apenas a lógica de processamento/funcionamento das informações, mas também os dispositivos físicos/materiais. Antes dos processos de digitalização, os suportes de informação

---

cultura erudita e cultura popular, já que os interesses dos indivíduos começaram a ser interpretados como uma grande massa e atendidos pelos já referidos veículos de comunicação em massa.

[36] Para Santaella (2003) o termo "cultura midiática" ou "cultura das mídias" é um estágio intermediário entre a "cultura das massas" e a "cultura digital". Os processos de produção, distribuição e consumo foram gradativamente fertilizando o terreno sociocultural para a consolidação da cultura digital.

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

(memória) eram diferentes, fixos e incompatíveis, porém, com o aparecimento das tecnologias digitais, a materialidade dos dados e sua representação não mais coincidem, podendo a informação assumir vários formatos e aparências (HANNS, 2012).

Com a instauração da cultura digital, a produção, a circulação e a estocagem de qualquer dado pôde ser realizada pelo usuário em sua casa, desde que tivesse um computador ou outros equipamentos/interfaces computacionais que rodeiam sua existência. A digitalização permitiu a conversão de texto, imagem (estática ou em movimento) e som em uma mesma linguagem universal – os *bits*[38], numa espécie de "esperanto das máquinas" (ROSNAY, 1997 *apud* SANTAELLA, 2003, p. 83). O armazenamento dos dados ocupa espaço menor, seu acesso é facilitado e a transmissão tem potência global: "via digitalização, todas as fontes de informação, incluindo fenômenos materiais e processos naturais [...] estão homogeinizados em cadeias seguenciais de 0 e 1" (SANTAELLA, 2003, p. 83). Independente do tipo de signo, o caráter informacional dos objetos culturais está acessivel para o compartilhamento e socialização:

> [...] informações traduzidas sob forma de *bits*, imateriais, abstratas, lidas por uma meta-máquina (o computador, o ciberespaço). Atualiza-se, com o ciberespaço, o grande sonho enciclopédico de, em um único *media*, armazenar todo o conhecimento da humanidade, disponível a todos (LEMOS, 2007, p. 71).

Assim, se a precedente "cultura das mídias" foi a uma cultura do disponível, na "cultura digital" fala-se em uma cultura do acesso. Ainda que reconheça o estado atual de convivência entre "cultura de massas", "cultura das mídias" e "cultura digital", conforme nos sinaliza Santaella (2003), a era digital vem, de forma rápida, alcançando hegemonia, fazendo emergir sistemas híbridos em coevolução acelerada. O computador não é apenas mais um dispositivo técnico, ele se constitui 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 inteligência coletiva (LÉVY, 2010). Trata-se, portanto, de uma máquina semiótica (NOTH, 2015) de códigos capazes de produzir sentido: se A=C e B=C então A=C. Quando nos referimos ao *Personal*

[38] Os *bits* são as particulas subjacentes a computação digital. Tratam-se de impulsos elétricos, positivos ou negativos, que são representados por 1 ou 0. A cada impulso elétrico é dado o nome de *bit* (*BInary digiT*).

Computer[39] (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 ou fora do mercado ou em fase de experimentação, tais como o *Google Glass*[40] ou óculos de realidade virtual[41].

No entanto, a mera existência do computador e de suas ferramentas de uso individual não afetaria de maneira tão proeminente os agenciamentos sócio-técnicos. Foi o aparecimento do ciberespaço que possibilitou a imersão dos sujeitos no espaço desterritorializado de representação dos dados que se configura a *internet*, a rede das redes.

Desse modo, por meio da possibilidade de conectar o computador a *www,* interligando, via interface, dois ou mais sistemas biológicos distintos, Lévy (1999) estabelece o termo cibercultura que para ele: "especifica [...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (LÉVY, 1999, p. 17). Da mesma forma, André Lemos (2007) assinala que o mesmo termo se refere ao processo sociocultural de integração da vida social com a tecnologia (inaugurada na cultura digital), que instaura novas formas de interação e socialização: "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).

Posto isso, a certeza da 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 cíbridos:

---

[39] Computador pessoal.

[40] 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 vídeoconferências. Disponível em:<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-glass.html>

[41] "Consultorias, analistas e a mídia especializada concordam: 2016 é o ano da realidade virtual. Depois de várias tentativas frustradas nas últimas décadas, a tecnologia finalmente está prestes a se popularizar, por meio de novos produtos e recursos que conseguem oferecer uma boa experiência de imersão sem efeitos colaterais" tais como Gear VR, da Samsung, Playstation VR, da Sony e Daydream, do Google. Gazeta do Povo. Óculos de realidade virtual que vão invadir sua sala de estar. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 26 mai. 2016. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/economia/inteligencia-artificial/oculos-de-realidade-virtual-que-vao-invadir-sua-sala-de-estar-72lgi6x35y5sm3rpp08ef5xxl>. Acesso em: 14 jan. 2017.

> 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 **cíbrido**, pautado pela interconexão de redes e sistemas *on* e *offline*". (BEIGUELMAN, 2010, documento eletrônico).

O referido termo, cunhado pela pesquisadora e artista digital Giselle Beiguelman (2003), é formado pela união de ciber e híbrido e diz respeito à capacidade que as novas tecnologias nos dão para habitar dois mundos simultaneamente e, por isso, resume muito bem a experiência contemporânea de estar entre redes, seja *on* ou *offline*.

3.1 A rede e o hipertexo

A revolução digital para Santaella e Lemos (2010), Lemos (2007), Lévy (1993) e Recuero (2009) inicía-se quando os sujeitos puderam interpor suas redes sociais sejam elas *on* ou *offline*, ação tornada possível graças à distribuição da informação realizada por servidores interconectados em rede, à invenção do hipertexto e à comunicação mediada por computador (CMC). Esta última é reflexo do papel que a interface gráfica exerce enquanto tradutora das linguagens sígnicas humanas para a linguagem de máquina, possibilitando que as relações em rede fossem mais intuitivas.

Nesse sentido, a noção de rede é imprescindível à compreensão do impacto das redes digitais na cultura contemporânea:

> Uma rede acontece quando os agentes, suas ligações e trocas constituem os nós e elos de redes caractetizadas pelo paralelismo e simultaneidade das múltiplas operações que aí se desenrolam. Em informática, uma rede dessa natureza é análoga a um multiprocessador paralelo de informações, tal como ocorre nas redes de moléculas, células, insetos, sistema imunitário, sistema nervoso [...]. (LÉVY, 1993, p. 89).

Concluí-se então que o conceito de rede não está limitado às redes sociais *online*, que são apenas uma possibilidade. Todavia, atualmente, tal noção permeia a sociedade como um todo, demandando uma discussão mais aprofundada.

O sociólogo Manuel Castells (2000) cunhou o termo "sociedade em rede" para exprimir sua teoria sobre os efeitos fundamentais do advento da tecnologia

informacional nos diferentes níveis da sociedade contemporânea. Na dita sociedade em rede, as redes não apenas fundam uma nova forma de organização social, como também delineiam o mundo dos negócios: “[...] graças à revolução tecnológica [...], na sociedade da economia em rede, a informação é fator central para a produtividade econômica” (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 16). Os espaços fluidos compõem a metáfora dessa sociedade, que se caracteriza pela globalização, organização em rede, instabilidade e individualização do emprego, cultura da virtualidade e do efêmero (através dos sitemas de mídia), transformação das condições materiais da vida e alteração da sensação espaço-tempo, devido aos espaços de fluxo. O principal agente dessas profundas alterações são as comunicações mediadas pelo computador, que crescem consideravelmente desde o surgimento da *internet* fixa e, mais recentemente, da conexão *wireless*.

A capacidade de sempre manter-se conectado, navegando de uma rede a outra, de um texto a outro, ou de um local a outro, dentro de um mesmo documento, aliada à habilidade de “falar com as telas” foi, sem dúvida, um avanço espantoso nos mecanismos de **leitura**, **escrita** e **aquisição de conhecimento**. Afetando drasticamente os quadros sociais da memória – linguagem, tempo e espaço - (HALBWACHS, 1976), a cibercultura induziu a transcrição das informações para a **linguagem eletrônica**, tornadas acessíveis em **tempo real** - através da interface humano-máquina - e disponibilizadas no **ciberespaço**, provocando, em consequência, a reconfiguração da memória social.

Os diferentes campos midiáticos tradicionais, uma vez transcritos para o código digital, têm a potência de viajar a qualquer tempo e espaço no intervalo de um *click*. Dessa maneira, na tecnologia da informática, os dados só precisam, por um lado de um *modem*[42], e do outro, de uma conexão telefônica entre os terminais de computadores (SANTAELLA, 2003). O *modem* funciona como uma espécie de sinapse que conecta os computadores à linha telefônica: “a sinapse universal do sistema nervoso planetário” (ROSNAY, 1997, p.138), que possibilita a circulação de signos híbridos, fluidos e reconfiguráveis pelo ciberespaço.

Santaella (2003), Castells (2000), Rosnay (1997) e Lemos (2007) indicam que a origem da *internet* remota à década de 1960, em razão do surgimento dos serviços

[42] *Modem* significa modulador-desmodulador. Esse dispositivo eletrônico, necessário a qualquer conexão com a *Internet*, transforma os impulsos eletrônicos produzidos pelo computador em impulsos sonoros ou digitais compactados que possam ser entre computadores através da linha telefônica.

públicos de informação, que se expandiram no Brasil a partir dos anos de 1980, devido à demanda das empresas em relação a serviços interativos de informação *online*. Porém, a conexão naquele momento ainda não contemplava computadores de uso pessoal e não alcançava níveis globais.

A rede das redes, como Santaella (2003) nomeia a *internet,* vai surgir em 1964, a partir da ideia de Paul Baran, pesquisador da *Rand Corporation*, de um sistema desordenado fundamentado em pacotes de informação[43] que circulariam em redes e no *dynamic rerouting*[44]*,* para contornar congestionamentos ou avarias. Apoiado nessa premissa, em 1966, o Departamento de Projetos de Pesquisas Avançadas da Agência de Defesa Americana (DARPA) buscou unificar computadores em rede, e em 1969 surgia a ARPANet, um processador de mensagens construído em um minicomputador da Universidade da Califórnia em Los Angeles/EUA. Desde o início, a recém-criada rede foi utilizada para fins militares (MILNet) e acadêmicos (ARPANet), porém, com o tempo, ela foi sendo apropriada para uso pessoal pelos seus usuários. Nos anos de 1970, surgiram outras redes corporativas e descentralizadas, tais como a Usenet, criada na Universidade de Duke na Carolina do Norte/EUA e que permitiu a ligação de computadores por intermédio de uma linha telefônica comum. Nos anos 1980, ocorreu a interconexão da MILNet e da ARPANet, chamada de INTERNet. No entanto, a INTERNet ainda era restrita à comunidade científica e militar. Pouco tempo depois, a *internet* foi se expandindo para outras redes: CSNet, Bitnet e NFSNet. Esta última, ao unificar alguns investigadores americanos de cinco centros com supercomputadores, se transformou no grande marco da história da *internet*, substituindo a ARPANet e a CSNet.

Enfim, em 1983, o sistema UNIX[45] oportunizou o crescimento da rede em um sistema de comunicação mundial ao adaptar-se ao protocolo TCP/IP[46], que trata da

---

[43] Na *Internet* a informação transmitida geralmente é quebrada em inúmeras partes com certo tamanho em *bytes*. Esses são os pacotes. Além da parte da informação, o pacote possui um cabeçalho, que contém informações importantes para a transmissão, como o endereço IP do emissor, o endereço IP do destinatário pretendido, algo que informe à rede em quantos pacotes essa mensagem de *e-mail* foi dividida e o número desse pacote em particular, etc. Fonte: *How Stuff Works*. Home. Tecnologia. Informática. **O que é um pacote de dados?** Disponível em: <http://tecnologia.hsw.uol.com.br/questao525.htm> Acesso em 20 jan. 2016.

[44] Traduz-se: roteamento dinâmico

[45] Unix é um sistema operacional criado por Kenneth Thompson nos Laboratórios Bell da AT&T após um projeto de sistema operacional (SOs) não ter dado certo. O Unix foi o primeiro sistema a introduzir conceitos muito importantes para SOs, tais como suporte a multiusuários, multitarefas e portabilidade. Nomes consagrados como Gnu/Linux, Mac OS X, Solaris e BSD tem no UNIX sua origem, no entanto a Microsoft tem sua origem em SOs próprio, conhecido como DOS. Fonte: CIRIACO, Douglas. Unix: o pai de todos os sistemas

linguagem base dos computadores na rede, permitindo a divisão, o endereçamento e o redirecionamento dos pacotes. Outro marco importante é o ano de 1989, quando o físico e cientista da computação Tim Berners-Lee, do CERN, criou a *web*, parte multimídia da internet baseada em hipertextos. Iniciamente, entre os anos 1990, a comunicação em rede de larga escala foi utilizada e difundida através das Universidades, todavia atualmente:

> A internet continua a se ampliar tanto em número de usuários quanto nos seus tipos de aplicação. Ela é formada por redes locais, redes metropolitanas e redes mundiais, conectadas por telefones, satélites, micro-ondas, cabos coaxiais e fibras óticas, permitindo a comunicação com os computadores que utilizam protocolos comuns, isto é, regras e acordos que possibilitam a conexão e comunicação entre máquinas diferentes. (SANTAELLA, 2003, p. 88).

A utilização da rede ainda é viabilizada por ferramentas de navegação, tais como a interface WIMP[47] e os *browsers* de navegação[48]. Assim, em paralelo ao desenvolvimento das interfaces e ferramentas, também foi possível observar o surgimento e popularização da internet e, dessa maneira, a invenção da rede das redes tornou os usuários cíbridos, imersivamente conectados a *web*, onde se encontram documentos interrelacionados de hipertextos. Para Lévy (1993), o hipertexto representa um dos futuros da escrita e da leitura, não apenas por consistir em uma ferramenta característica da era da informática, mas por emular a construção de sentido natural da cognição humana no ato das comunicações.

Os primeiros idealizadores do hipertexto foram Vannevar Bush, Douglas Engelbart e Theodor Nelson. Vannevar Bush, em 1945, para lidar com o emergente conhecimento científico no período da Segunda Guerra Mundial, idealizou uma máquina que armazenasse toda memória de um indivíduo, utilizando como modelo a complexa rede de associações e conexões da mente humana. Esse dispositivo intitulado *Memex* se tornou o primeiro sistema hipermidiático, que tinha por função complementar a memória pessoal do cientista. Bush reconhecia que no mecanismo da cognição humana uma representação pula para outra ao longo de uma intricada

---

operacionais. TECMUNDO. 6 jun. 2011. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/macos/10556-unix-o-pai-de-todos-os-sistemas-operacionais.htm>. Acesso em: 21 jan. 2016.

[46] *Transmission Control Protocol/Internet Protocol.* Traduz-se: Protocolo de Controle de Transmissão/Protocolo Internet.

[47] *Window, icon, menu, pointing device.*

[48] Os mais comuns atualmente são *Explorer* e *Google Chrome.*

rede, tecendo uma trama infinitamente maior do que o funcionamento das bases de dados de até então. Essas conexões materializadas no *Memex* ainda não se intitulavam hipertexto, porém a noção estava alí inaugurada.

Diante desse contexto, em 1963 Engelbart, acreditando que o computador era capaz de ampliar o repertório humano de habilidades, linguagem, metodologia e treinamento, tentou implementar as ideias de Vannevar Bush, porém foi apenas Theodor Nelson que cunhou o termo “hipertexto” para descrever um sistema de escrita não linear dentro do sistema de informática. Nelson também expandiu a noção para “hipermídia” que, longe de ser apenas uma nova técnica, é **uma nova linguagem** em processo de experimentação. A hipermídia trata-se de: “[...] uma nova forma de mídia que utiliza o poder do computador para arquivar, recuperar e distribuir informação na forma de figuras gráficas, texto, animação, áudio, vídeo e mesmo mundos virtuais dinâmicos.” (SANTAELLA, 2003, p. 93). Pouco depois, Nelson idealizou outro mecanismo hipertextual, chamado *Xanadu*. Esse dispositivo consistia em uma imensa rede acessível em tempo real, contendo o conhecimento literário e científico do mundo todo, onde milhares de pessoas poderiam interagir, se interconectar, escrever e comentar acerca das diferentes mídias existentes nessa rede:

> *Xanadu*, enquanto horizonte ideal ou absoluto do hipertexto, seria uma espécie de materialização do diálogo incessante e múltiplo que a humanidade mantém consigo mesma e com o seu passado (LÉVY, 1993, p. 29).

Os demais avanços computacionais obtidos ao longo dos próximos 40 anos impulsionaram teóricos e engenheiros que, embasados nas ideias de Bush e Nelson, “contribuiram para a geração de infraestruturas, protocolos, sistemas, programas, interfaces e modelos que hoje fazem parte de nosso cotidiano” (HANNS, 2012, p. 269), tais como o *hiperlink*, que associa textos e conteúdos de forma a permitir uma leitura e navegação hipertextual/rizomática; o *mouse* e sua representação como cursor; o teclado e a “interface amigável”.

Ao mesmo tempo que a hipertextualidade assume proeminência na lógica da cultura digital, para Lévy (1993) a metáfora do hipertexto ganha um outro estatuto, que não se resume a sua utilidade enquanto ferramenta. Para ele, no jogo da comunicação, a construção do sentido se dá a partir do contexto, que é sempre local, datado e transitório. As mensagens e seus significados se alteram ao se

deslocarem de um ator para outro dentro da rede contextual (hipertextual) e de um momento para outro no ato de comunicação. No processo de rememoração, por exemplo, quando escutamos uma determinada palavra, isso ativa dentro da nossa mente outras palavras, conceitos, modelos, imagens, sons, cheiros, sensações que se igualam ou se aproximam daquela sensação primeira e, assim, evocamos uma gama de lembranças e afetos. Essa rede de associação, de configuração semântica reticular, que se constrói ao redor de uma mensagem, tem potência de se estender para toda nossa memória e está na base de todo ato de comunicação entre diversos atores, sejam eles humanos ou não humanos, uma vez que as comunicações são mediadas por todas as coisas que agem sobre nós. Qualquer nova mensagem ou ator remodela todo o universo de sentido anterior e, assim, constroem-se mundos de significação de hipertextos que estão perpetuamente sendo reconstruídos e negociados.

Tal perspectiva está baseada na *Actant or Actor-Network-Theory*[49] de Bruno Latour, onde os atores não se limitam aos humanos, expandindo-se a qualquer coisa coisa ou objeto, sejam eles produtos culturais ou naturais. Suas atividades enquanto atores da rede consistem em fazer conexões, alianças com novos elementos da rede e, com isso, serem capazes de redefinir e transformar os componentes da rede preexistente. Herdeira do conceito de rizoma dos filósofos Deleuze e Guattari (2000), a TAR tem sido cada vez mais assumida em pesquisas da área das ciências sociais que promovem essencialmente a descentralização do sujeito: “Latour subtrai radicalmente o actante de qualquer dualismo sujeito-objeto e amplia seu sentido para qualquer coisa, de qualquer espécie que age ou que os outros assumem que age” (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 35). O que isso quer dizer? Essa perspectiva expressa a importância que os dispositivos materiais possuem nas relações sócio-técnicas, já que não podem ser excluídos nas relações sociais em si.

Buscamos então entender, mesmo que brevemente, a noção de rizoma para Deleuze e Guattari (2000). Esse conceito foi explicitado na obra *Mil Platôs* e se refere basicamente ao movimento das diferenças que agem no interior e no exterior das multiplicidades. Para além da compreensão e do tratamento clássico do sujeito, da identidade, ser e uno, para Deleuze e Guattari a diferença é o que permite o processo de criação e por isso deve se repetir incansavelmente. Assim, da noção de

[49] Traduz-se: Teoria Ator-Rede (TAR).

que a expressão das multiplicidades não precisa estar ligada à unidade, nasce o rizoma. Com a utilização do termo multiplicidades, os autores propõe escapar do esquema binário de Uno-Múltiplo, para dar lugar aos jogos de forças, vetores que se ligam uns aos outros, simulando novas misturas.

Ferreira (2008) identifica e sistematiza algumas pistas para a produção de um rizoma, conforme obra de Deleuze e Guattari (2000).

a) Conexão: um ponto da rede sempre pode se ligar a outro;
b) Heterogeneidade: um rizoma é atravessado por conexões linguísticas, biológicas, políticas, materiais, culturais, econômicas, em todas as suas modalidades;
c) Multiplicidade: nessa instância, não faz sentido falarmos de sujeito ou de objeto, já que se trata aqui de grandezas e determinações que se expandem de acordo com seus agenciamentos;
d) Ruptura a-significante: que diz respeito aos processos de territorialização e desterritorialização;
e) Cartografia: é um princípio metodológico, e diz respeito ao mapa traçado. Mapear significa acompanhar os movimentos e as retrações, os processos de invenção e de captura que se expandem e se desdobram, desterritorializando-se e reterriorializando-se no momento em que o mapa é projetado;
f) Decalque: paralisa um determinado momento do mapa.

É fundamentado nesses princípios que Bruno Latour (1994) apresenta a TAR. A TAR, por sua vez, juntamente com a Teoria dos Sistemas Complexos Adaptativos, está entre as teorias mais aptas para dar conta do entendimento das redes digitais (SANTAELLA; LEMOS, 2010; RECUERO, 2009).

Desse modo, a *web,* enquanto meio e actante, 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 sócio-técnicos proporcionados pelas redes digitais e, assim, os modifica, complementa, interfere segundo o contexto que habita, que nesse caso é o cenário da ubiquidades das redes:

> A ubiqüidade é inerente ao pensamento humano, pois, quando pensamos, estamos aqui e em algum outro lugar. Os sistemas cíbridos, que nascem das interconexões entre espaços físicos e as redes de informação, materializam e expandem o potencial que é próprio da consciência humana. (SANTAELLA, 2007, p. 132).

Entre as redes ubíquas que podemos co-habitar, destacam-se os sites de redes sociais (SRS), que são os espaços utilizados para a expressão das redes sociais na *internet* (RSIs) (RECUERO, 2009). Essa CMC permitiu aos usuários não só comunicarem-se entre si, mas ampliarem suas capacidades de conexão, favorecendo a criação de redes, laços sociais e a consolidação de novos lugares, meios e interfaces de memória.

3.1.1 Redes sociais na internet

As RSIs são, sem dúvida, um fenômeno significativo de ser analisado, na medida em que expressam continuamente a constante atualização que caracteriza os dispositivos (*softwares, interfaces* e *hardwares*) da cultura digital. Além de comporem o maior espaço de interação da *web*, fixadas principalmente nos SRS, as formas de interação e sociabilidade mediadas pelo computador elucidam a potência imersiva das interfaces e as novas formas de memorização, apropriação cultural e formação de laços entre os atores sociais. Uma rede social pode ser definida como um conjunto de dois elementos: os atores, que podem ser representados por pessoas, instituições ou grupos; e suas conexões, que denotam diferentes níveis de interação e construção de laços sociais, sejam eles fortes ou fracos (RECUERO, 2009). Na análise das redes sociais enquanto metáforas para o estudo dos modelos de conexão entre os atores na *internet*, com foco na estrutura social, os atores não devem ser isolados de suas conexões, já que compõem junto com elas uma rede hipertextual. Por essa razão, pensar as RSI através da perspectiva da TAR de Latour, como salienta Santaella e Lemos (2010), pode trazer à superfície as trocas que se dão entre uma heterogeneidade de entidades, dos quais os indivíduos e suas conversas são apenas uma pequena parcela visível.

As RSIs ainda podem ser conceituadas enquanto plataformas oriundas da

w*eb* 2.0[50], que inaugurou a era das redes colaborativas, tais como a *Wikipedia*, os *blogs*, o *Youtube*, entre outros. São ambientes virtuais para o compartilhamento de conteúdos que são geridos por diferentes indexadores (*tags* [51] e, mais contemporaneamente, as *hashtags)*, figurando espaços para a construção e manutenção de laços sociais no ciberespaço, nomeadamente os SRS. Estes últimos, por sua vez, são espaços para a expressão das RSIs: *Orkut, My Space, Facebook, Twitter*, *Instagram*, entre outros, e seriam uma categoria do grupo de *softwares* sociais para a aplicação direta das CMC (RECUERO, 2009).

Para Recuero (2009), o primeiro elemento que compõe uma RSIs são os atores, representados pelos nós (ou nodos). O ator é considerado o elemento que tem o poder de atuar e reestruturar toda a rede, assim, um *blog*, um perfil ou uma *fanpage* dentro de um SRS, ou até mesmo o próprio SRS, pode ser considerado um ator. Dentro das RSIs trabalha-se com processos de construção identitárias e narrativas autobiográficas, sendo comum, se não mandatório, a criação de um perfil, em que os usuários poderão se individualizar, expressando sua personalidade e gostos pessoais. Para Sibilia (2003[52] *apud* RECUERO, 2009), é esse processo de individualização e de necessidade de exposição pessoal que funda o "imperativo da visibilidade" da sociedade atual e apoia a construção das RSIs. As ferramentas das interfaces facilitarão a interação pública e privada entre os usuários que poderão, a partir de suas afinidades, comporem camadas de redes que se entecruzam e formam comunidades. Para Donath (1999[53] *apud* RECUERO, 2009) o processo de sociabilidade que emerge entre os usuários está embasado nas impressões que os atores sociais percebem e constroem uns sobre os outros quando iniciam uma interação. É através da CMC, dentro do sistema das RSIs, que as suas identidades são estabelecidas e publicamente reconhecidas pelos demais integrantes da rede.

As interações possuem diferentes níveis e são sustentadas pelas conexões que, por sua vez, podem gerar relações superficiais entre os sujeitos ou estimular a

---

[50] O termo *Web* 2.0 descreve a segunda geração da *web* ou *www* e refere-se ao incremento da interatividade *online*, tais como a troca de informações e colaboração entre os usuários da *internet*. A idéia é que o ambiente *online* se torne mais dinâmico e que os usuários colaborem cooperativamente para a organização dos conteúdos.

[51] As *tags* na internet são indexadores de conteúdo que servem como uma etiqueta e ajudam na hora de organizar e recuperar informações, agrupando aquelas que receberam a mesma marcação.

[52] SIBILIA, P. Os diários íntimos na internet e a crise da interioridade psicológica do sujeito. Grupo de Tecnologias Informacionais da Comunicação e Sociedade, **XII Congresso da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação COMPOS**, Niterói/ RJ, 2003.

[53] DONATH, J. S. Identity and Deception in the Virtual Community. In: KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) **Communities in Cyberspace**. New York: Routledge, 1999.

formação de laços sociais, fortes ou fracos. Para Recuero, essas interações na internet: “são percebidas graças à possibilidade de manter os rastros sociais dos indivíduos, que permanecem alí” (RECUERO, 2009, p. 30). Assim, já que a interação é sempre comunicacional, a comunicação nas RSIs é capaz de deixar rastros digitais que, se não apagados intencionalmente, permitem reconhecer padrões de socialização em rede e sedimentação das relações estabelecidas, base para a construção de comunidades virtuais. Para Rheingold (1996, p. 20; *apud* RECUERO, 2005, p. 12), “comunidade virtual” é definida como:

> As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço]. (RHEINGOLD, 1996, p. 20; *apud* RECUERO, 2005, p. 12).

Assim, Recuero (2005) reconhece que os elementos capazes de formar comunidades na virtualidades seriam: discussões públicas; pessoas que mantêm contato entre si através da *internet*, interagindo e, consequentemente, construindo laços sociais; o tempo e o sentimento. Esses elementos nas relações face a face se assemelham à acepção de Halbwachs (1990) acerca do conceito de comunidade afetiva, indispensável para a aceitação da existência de uma memória coletiva. A convivência em grupos (reais ou imaginários) e a partilha de recordações, sentimentos, gestos e crenças oportuniza a estruturação de comunidades afetivas. Nas redes sociais criadas a partir da CMC, em que nodos/atores da rede mantêm contato direto, podemos assertir sobre a existência de comunidades afetivas virtuais.

Os “laços de associação”, como Breiger (1974[54] *apud* RECUERO, 2009) os intitula, merecem atenção especial, posto que não dependem de interação permanente, como é o caso dos “laços relacionais”; os primeiros necessitam unicamente de um sentimento de pertencimento em relação a um determinado local, instituição ou grupo e, por isso, são fundados na intenção de se pertencer a esse mesmo grupo:

> Laços fortes e fracos são sempre relacionais pois são consequência da interação que, através do conteúdo e das mensagens, constituem uma conexão entre os atores envolvidos. Já o laço associativo, por sua

[54] BREIGER R. The Duality of Persons and Groups. **Social Forces**, vol 53, n. 2, p.181- 190, dez 1974.

> característica básica de composição, tenderia a ser, normalmente, mais fraco, pois possui menos trocas envolvidas entre os atores (RECUERO, 2009, p. 41).

No entanto, apesar da tendência do "laço associativo" ser mais fraco, por envolver menos trocas, o sentimento de pertença em relação a um determinado local que une os atores sociais se converte em aspecto de grande relevância por ser fruto da interposição das redes sociais *on* e *offline*. Mesmo que os laços sociais fortes sejam os que se caracterizam pela intimidade, proximidade e intencionalidade em criar e manter a conexão entre duas ou mais pessoas, esse conceito em relação às interações *online* diz muito pouco já que as redes sociais podem acontecer unicamente no ciberespaço. Todavia, relações sociais fortes face-a-face tendem a utilizar menos as ferramentas *online*, já que os espaços de sociablidade ultrapassam as RSIs:

> [...] a Internet facilitou o contato off-line, aumentando o conhecimento entre vizinhos e aumentando a frequência de contato com outros vizinhos. Estas conclusões são importantíssimas, na medida em que salientam o fato de que os laços sociais na Internet, muitas vezes, são laços que também são mantidos off-line. (RECUERO, 2009, p. 43).

Assim, laços sociais mediados pelo computador costumam ser mais "muliplexos", pois refletem interações acontecendo em diversos espaços (ciberespaço e territórios concretos de sociabilidade) e sistemas (diferentes plataformas de SRS). Está aí a pertinência do termo "glocal" cunhada por Wellman (2002[55] *apud* RECUERO, 2009) para caracterizar as relações que se dão ao mesmo tempo em nível global, mas que unem agrupamento em torno de localidades.

Enfim, as RSIs diferem-se dos SRS já que, enquanto as primeiras se formam a partir de quaisquer CMC, os segundos permitem a visibilidade e a articulação profunda das redes sociais, além da manutenção dos laços sociais estabelecidos no espaço *offline*. Os SRS são sistemas que proporcionam "(i) a construção de uma persona através de um perfil ou página pessoal; (ii) a interação através de comentários; (iii) a exposição pública da rede social de cada ator." (BOYD & ELLISON, 2007 *apud* RECUERO, 2009, p. 102).

Santaella e Lemos (2010) nos dão pistas para a compreensão da evolução das RSIs. Nas primeiras experiências na *web* nos anos 1990, a trajetória comum da

[55] WELLMAN, B. **The Persistence and Transformation of Community: From Neighbourhood Groups to Social Networks**. Report to the Law Commission of Canada, 2001.

navegação era unidirecional. Saíamos de um ponto e íamos para outro, podendo nos perder em alguns *links* no meio do caminho, porém, o movimento permanecia linear, realizado em espaço e tempo definido. Ora, o ciberespaço é atemporal e hipertextual, então por que não experenciar todas as características e atributos de funcionamento das interfaces computacionais no processo de exploração *online*? Santaella e Lemos (2010) explicam que a evolução das RSIs se deve às mudanças nas configurações das tecnologias e interfaces, oriundas do uso constante em função da cognição dos atores sociais:

> [...] uma das grandes lições que as tecnologias da inteligência vêm nos dando é que, quando as aplicações tecnológicas chegam às mentes e mãos dos usuários, estes produzem desvios mais ou menos drásticos no planejamento originalmente esperado. **O uso, portanto, flexibiliza o programa**. [...] Não há conjuntos predefinidos de usos nas novas ecologias em que artefatos, técnicas, programas, rotinas, subversões e inovações misturam-se inextricalmente. (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 50, grifo nosso).

Tais alterações possibilitam novas formas de interação e diferentes níveis de engajamento. Para cada nova atualização, tem-se novas possibilidades e assim, podemos identificar três diferentes momentos distintos das RSIs, a partir das contribuições de Recuero (2009) e Santaella e Lemos (2010):

a) Redes 1.0: Surgem juntamente com o advento e expansão da *internet,* em meados dos anos 1980 e anos 1990. Caracterizadas pela navegação unidirecional e linear, foi nesse momento que houve um aumento exponencial dos nós da rede e a estruturação dos primeiros canais de comunicação. Nessa expansão, os nós começaram a interconectar-se, fazendo surgir as primeiras comunidades compostas a partir de nós específicos (sites, fóruns, comunidades). Reconhece-se um movimento de "tribalização" digital, uma vez que essas comunidades são formadas por atores sociais com interesses em comuns. Surgem os primeiros SRS com a possibilidade de interatividade em tempo real para redes socialmente configuradas (ICQ[56]);

[56] ICQ é um programa de comunicação instantânea criado em 1996 pela companhia Mail.ru Group. É um dos primeiros programas de mensagem instantânea da internet.

b) Redes 2.0: Nos finais dos anos 1990, início dos anos 2000, dá-se o salto para a geração de *softwares* que oportunizassem o compartilhamento de arquivos e interesses em SRS. Nascem o *Orkut, MySpace, LinkdIn.* As redes monomodais múltiplas desse momento foram pioneiras ao reunir, em uma mesma interface, todas as possibilidades de comunicação disponíveis até então: comentários, fóruns, *chats*, mensagens diretas e coletivas com indexação personalizadas (*tags*, *hashtags*). O acesso ainda é, em sua maioria, fixo, uma vez que é necessário estar em casa ou no trabalho para solicitar acesso as redes e, assim, reserva-se um início e um fim à experiência *online*. Etapa fundamental para o desenvolvimento dos SRS 3.0;

c) Redes 3.0: A partir do ano de 2004, com o surgimento do *Facebook,* inaugurou-se o tipo de interação multimodal no presente contínuo (SANTAELLA; LEMOS, 2010). Esse cenário é caracterizado pela integração de múltiplas redes e pela popularização do uso de jogos sociais, assim como de aplicativos e mídias móveis. A modalidade de interação 3.0 apresenta duas grandes alterações: (1) refere-se à estrutura das interfaces e a (2) diz respeito à experiência em relação à temporalidade. A interface dos SRS atualiza-se a uma velocidade constante, já que acabam se tornando construções coletivas e colaborativas entre os usuários dos sistemas. Tornam-se possíveis transmissões ao vivo (*live*), utilização de múltiplos aplicativos, acesso *wireless* via múltiplas entradas, e as funcionalidades dos SRS podem interligar-se (contas de dois ou mais SRS vinculadas. Por exemplo: poder postar no *Instagram* e compartilhar esse mesmo *post* no *Facebook*, através da opção “contas vinculadas”). O tempo experenciado é o *lifestreaming*[57], o do tempo real, não havendo espaço e tempo fixos para o acesso ao ciberespaço, uma vez que, através dos dispositivos móveis, vivê-se o cibridismo.

O atual processo sociocultural de integração da vida social com a tecnologia afeta em demasiado os quadros sociais da memória, em especial o **tempo** e o **espaço**:

[57] Traduz-se: fluxo da vida

> A evolução das redes 3.0 traz um deslocamento temporal radical em direção à experiência midiática de um presente contínuo: na era da mídia *always on* **o passado** importa pouco, **o futuro** chega rápido e **o presente é onipresente**. (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 61, grifo nosso).

Essas alterações vivenciadas dia a dia nos obrigam a compreender as características específicas de um dos SRS mais popular, que inclusive marcou a entrada das RSIs no momento 3.0: o *Facebook*.

3.1.2 Facebook

O *Facebook*, originalmente *thefacebook*, é um SRS lançado na *internet* em 4 de fevereiro de 2004. Fundado por Mark Zuckerberg e seus colegas da Universidade de Harvard em Massachusetts/EUA, sua missão é: "dar às pessoas o poder de compartilhar informações e fazer do mundo **um lugar mais aberto e conectado**" (FACEBOOK, 2017, grifo nosso). Desde sua criação, sua popularidade vem crescendo a ponto de, hoje, ser considerado um dos sistemas com maior base de usuários no mundo (RECUERO, 2009). O acesso ao *Facebook* é realizado através da criação de um perfil pessoal, em que o usuário preenche dados básicos para posterior acesso via *login*. Além dos perfis (que podem representar pessoas, personagens fictícios, grupos, organizações, produtos, etc.), existem as *fanpages*[58], que possuem um caráter mais empresarial, direcionada às associações, sindicatos, autônomos, ou seja, qualquer organização com ou sem fins lucrativos que desejem interagir com os seus clientes.

A partir de seus perfis, os usuários podem solicitar amizades, conectar-se com suas redes sociais *on* e *offline*, reagir às postagens de seus amigos[59], instalar aplicativos diversos, jogar e trocar mensagens individuais e/ou coletivas, criar e/ou fazer parte de grupos de interesses específicos (tribalização digital), criar *fanpages,* lojas *online* e eventos. Também é possível encontrar amigos ao redor de sua localização, uma vez que os dispositivos digitais possuem GPS[60] e o *Facebook* incorpora as potencialidades virtuais das interfaces digitais de outros SRS. As atualizações de cada usuário participante da rede são exibidas no seu perfil e

[58] Traduz-se: páginas de fans.
[59] Até o ano de 2016 o *Facebook* possibilitava apenas duas reações: *like* e *share* (curtir e compartilhar). Em meados desse mesmo ano, a plataforma disponibilizou novos botões (*Reaction Buttons*) além do *like*. Os botões expandem as formas de reação para amar (Amei), rir (Haha), se impressionar (Uau), ficar triste (Triste) ou se irritar (Grr) com o *post* de um amigo ou *fanpage* no *feed* do seu Facebook.
[60] *Global positioning system.* Traduz-se: sistema de posicionamento global.

também no seu *newsfeed*[61], página que exibe atualizações dos *posts*[62] recentes dos contatos de cada usuário em fluxo contínuo.

Assim na sua *timeline*[63]*,* os usuários realizam *posts* diversos, compartilhando experiências cotidianas, tal qual um diário, podendo inclusive fazer *check-in* em determinados lugares, marcando - através de um *hiperlink* – amigos que compõem sua rede social pessoal.

Já que faz parte das redes 3.0, o *Facebook* possibilita videoconferências, compartilhamento de conteúdo multimídia em tempo real, transmissões ao vivo e ainda que quaisquer outras mídias sociais se interconectem a sua plataforma. É comum que sites institucionais possuam um *link* de compartilhamento de conteúdo diretamente conectado ao *Facebook*, bastando o usuário estar logado no seu perfil.

Uma vez criada a conexão entre perfis e *fanpages*, as atualizações de conteúdo – postagens da rede de amigos e de *fanpages* seguidas pelo usuário – vão surgindo no seu *newsfeed* e, a cada nova interação, notificações surgem na conta dos usuários. Assim, a *timeline* de cada ator social é personalizada com seus compartilhamentos em função dos seus gostos pessoais.

O exercício diário de se estar *always on,* cíbrido ao ciberespaço, cria o hábito de registro constante dos fatos vivenciados, naturalizando o uso da interface do sistema, permitindo o usuário inclusive demarcar acontecimentos que julga de maior relevância. O *Facebook* possui ferramentas que incluem a datação dos eventos (início e fim de relacionamentos, trabalhos, estudos); no entanto é a função que permite o usuário publicar um acontecimento de forma diferenciada, que tem ganhado destaque, já que demarca momentos que são publicamente reconhecidos como parte de sua trajetória e, portanto, dignos de serem lembrados no futuro. Nesse sentido, o sistema reconhece postagens passadas que tiveram um número considerável de interação e relembra o usuário que determinado evento aconteceu há um, dois, três anos, ou até mesmo que a amizade com outro usuário da sua rede está comemorando aniversário.

Partilhar informações e criar conexões é o fundamento do *Facebook.* Sendo um SRS, os atores (humanos e não humanos), representados por seus perfis, estão em constante interação e conexão. Os atores sociais criam laços sociais relacionais

[61] Traduz-se: notícias.
[62] Traduz-se: postagens.
[63] Traduz-se: linha do tempo.

e/ou de associação, fortes e/ou fracos. A CMC dá-se em rede, assim como o acesso a *internet.* No entanto:

> [...] antes de qualquer objeto possa ser inserido no ciberespaço ou representado nele, uma relação deve ser estabelecida entre terminais de computadores espacialmente individualizados e indivíduos que se relacionam com um conjunto de representações interativas, gráficas, espaciais. Isso nos leva à noção de interface" (SANTAELLA, 2003, p. 90).

Dessa forma, seguimos nossa discussão acerca da noção de interface, componente essencial para o estabelecimento dos diferentes níveis de interação potencializados pela cultura digital.

3.2 A interface é a mensagem

A noção de interface é comumente associada ao universo da informática, no entanto, ela se refere a qualquer elemento que traduz linguagens distintas e que estabelece contato entre sistemas diferentes, funcionando como uma espécie de esponja que absorve e mistura dois ou mais sistemas. Obviamente nesta pesquisa as interfaces computacionais serão priorizadas, mas apenas na medida em que são tomadas pelo seu sentido etimológico, entendidas como elementos de contatos, sejam eles físicos ou conceituais. Composto pelo prefixo latino *inter* - entre, no meio de - e pelo substantivo *face* - superfície, face - o termo interface, diz respeito ao que está entre duas faces, duas superfícies (ROCHA, 2008). Contudo, tudo aquilo que habita o campo da linguagem e que se refere à passagem, transformação e diálogo entre dois ou mais sistemas, é da ordem da interface.

Todavia, a noção de interface não se limita ao seu significado em informática, normalmente associada aos aparatos e dispositivos técnicos periféricos, tais como a tela, o *mouse* ou o *modem*. A interface aqui tratada, "remete a operações de tradução, de estabelecimento de contato entre meios heterogêneos" (LÉVY, 1993, p. 178) sendo, portanto, entendida como operadora da passagem, ponto nodal do agenciamento sócio-técnico. Sua importância reside, entre outras questões, no que autores como McLuhan (1971), Manovich (1997) e Santaella (2003) salientam: que toda nova mídia se utiliza dos preceitos e linguagens das mídias preexistentes. Ao mesmo tempo, Lévy (1993) declara que a análise das mídias em redes de interfaces possibilita o entendimento de que cada nova interface transforma a eficácia e a

significância das interfaces anteriores, uma vez que tudo é questão de conexões e reinterpretações. Enfim, toda a atenção voltada e mantida ao desenvolvimento de interfaces é absolutamente indipensável para a compreensão das estratégias de imersão na rede.

No sistema informático, a interface humano-máquina é composta por um conjunto de programas e dispositivos que torna possível a comunicação entre o sistema informático e os sujeitos que a operam e, por isso, torna-se a superfície de contato e articulação entre esses dois espaços. As telas dos dispositivos, segundo Santaella (2003): "estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e tecnológica, entre o utilizador e as redes" (SANTAELLA, 2003, p. 81), levando-os a imergirem no grande hipertexto que configura o ciberespaço. Para outro autor Steven Johnson, "em seu sentido mais simples, a palavra se refere a *softwares* que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra" (JOHNSON, 2001, p. 24). Diante de tais conceitos, Rocha (2008) propõe uma designação de interface com base em três pontos mínimos para o assentamento de sua definição:

> 1. Vínculo a sistemas computacionais, podendo ocorrer entre dois ou mais sistemas e/ou entre homem e máquina; 2. Pertencimento a um dos sistemas - uma interface pertence a um sistema, é parte dele, é a superfície de contato/fluxo de informações do sistema, tornando-o passível de contato; 3. Pressupõe o tratamento lógico de informações, em um processo de tradução/conversão de dados. (ROCHA, 2008, p. 1656).

Assim sendo, foi apenas com o desenvolvimento das interfaces gráficas e digitais que, contemplando os três pontos da definição de Rocha, criaram-se as condições sensórias voltadas para o envolvimento perceptivo dos sujeitos na rede (ROCHA, 2010). Não é à toa que a popularização do computador nos anos de 1980 deve seu estatuto à evolução das interfaces computacionais: de físicas passaram a gráficas e atualmente a cognitivas (ROCHA, 2008). A interface amigável *WIMP* (*Windows, Icons, Menus e Point devices*) dos dispositivos eletrônicos com seus ícones, símbolos e imagens digitais compõe, quase que integralmente, a representação visual dos dados na tela. A apresentação dos dados mantém referência, em grande parte, aos seus duplos analógicos, tanto quanto seus métodos modernos de organização.

Em meados dos anos de 1940, as interfaces eram apenas físicas: cabos, chaves e botões de acionamento em *hardwares*. Não existia a interface de usuário, tal qual a conhecemos hoje. De acordo com Rocha (2008, p. 1655), Santaella historiciza as interfaces, esclarecendo que o termo surgiu com os adaptadores de *plugues* usados para conectar circuitos eletrônicos.

Entre os anos 1950 e 1960 a fisicalidade dos *hardwares* eram a própria interface dos computadores – válvulas e máquinas enormes - e com o tempo e o fato dos computadores começarem a ser utilizados fora dos laboratórios, as interfaces se converteram em linguagens de comando e códigos. Também conhecida como interface de primeira geração, apenas especialistas dominavam sua usabilidade, fazendo surgir, por certo, a importância da figura do *Designer* para a popularização e envolvimento dos usuários dentro do sistema.

Nos finais de 1960, menus hierárquicos e preenchimento de formulários foram sendo aperfeiçoados e a interface gráfica tomou predominância. Entre 1980 e 1995, os *hardwares* constituíam-se em computadores pessoais e já incorporavam a interface *WIMP*, criadas por Douglas Engelbart e Alan Kay: "Quando Engelbart criou a interface gráfica, ele adicionou um elemento ao sistema, a própria interface gráfica, criando uma experiência de manipulação direta da informação pelo usuário" (ROCHA, 2008, p. 1658). A metáfora do *Desktop*[64] foi criada por Alan Kay na *Xerox PARC*, porém, foi aperfeiçoada pela *Apple* em 1984, que difundiu os ícones clássicos como lixeira, pastas, arquivos, etc., instaurando de forma consistente um diálogo entre os sujeitos e o computador.

Dessa maneira, a cibercultura se instaurou no momento em que a interface gráfica se tornou o aparato responsável pelo encantamento do usuário. E a estratégia desse fascínio foi a imagem digital:

> Ainda que em preto e branco, e com elementos visuais pouco conhecidos, a possibilidade de trabalho em ambientes digitais, com toda a característica destes ambientes, principalmente o *feedback* de sistema em tempo real na forma de interatividade, resultou em um deslumbramento imediato. O passo seguinte seria o encantamento pelos elementos visuais, tornado fato com as interfaces gráficas desenvolvidas pela *Apple*, para os computadores *Macintosh*. Efeitos visuais, transições de janelas e o próprio brilho das imagens e transparência dos aparelhos causaram, e ainda causam, o desejo em muitos. As imagens tornadas coloridas e brilhantes encantam os olhos, convocam a atenção do usuário, em jogos compositivos e cromáticos verdadeiramente sedutor. (ROCHA, 2010, p. 1139).

[64] Traduz-se: área de trabalho.

O impacto da visualidade, aliada ao hipertexto, e a conexão cíbrida *wireless – always on* - fizeram emergir potencialidades de interação que deram a ilusão de manipulação direta pelo usuário, tornando as interfaces intuitivas, naturalizadas, transparentes e imperceptíveis: “Consciente da condição móvel da cultura e tecnologia, para Beiguelman, nestes tempos de nomadismo sem fio, **a interface é a mensagem”**. (SANTAELLA, 2007, p. 349-350). Santaella, citando a artista digital Gisele Bieguelman, levanta um aspecto significativo no estudo das interfaces. Compreendê-las como a própria mensagem que se expressa, vai ao encontro das afirmações de seu antecessor, Marshal McLuham, para qual o meio é a mensagem, e expressa a relevância do estudo das interfaces para a compreensão da CMC.

Sabendo que as interações *online* são fomentadas e potencializadas nos SRS, Zago e Polino (2015) identificam um tipo específico de interface digital que atualmente ganha destaque: as **interfaces sociais**. Essa expressão, cunhada por Crumlish e Malone (2009), refere-se aos sites e aplicativos que proporcionam suporte para a interação social e, portanto, seguem em sua constituição, princípios e diretrizes sociais:

> Diretrizes sociais são os componentes e peças das experiências interativas que funcionam como blocos que constroem as experiências sociais (CRUMLISH; MALONE, 2009). [...] as diretrizes sociais vão fundamentar toda a experiência do usuário nas interfaces sociais, do login à interação, da participação à construção da reputação, do bate-papo à colaboração entre amigos. Os autores sugerem as seguintes diretrizes sociais: a) **Deixe coisas incompletas** – É importante deixar coisas em aberto para que o usuário complete / finalize o design. b) **Palimpsesto** – Os autores sugerem prover aos usuários meios de anotar, acrescentar conteúdo ou metadados, reformar, recriar ou mudar o ambiente, porém mantendo alguns traços de contextos anteriores. c) **Falar como uma pessoa** – Ao invés de usar uma linguagem corporativa séria, os autores sugerem usar uma linguagem mais próxima do usuário. d) **Seja aberto** – mudanças podem ser necessárias. Por isso é importante acompanhar as necessidades dos usuários e suas apropriações. e) **Não quebre e-mails** – não faz sentido nenhum enviar e-mail ao usuário que não possa ser respondido ou cuja conversação não possa ser continuada. (ZAGO; POLINO, 2015, p. 06).

A partir dos pressupostos citados, as autoras propõem a identificação de características e elementos que devem estar, em maior ou menor grau, em um projeto de interface social: possibilitar a criação de um perfil; criar conexões entre usuários – rede de amigos; fluxo contínuo de conteúdo; linguagem próxima à linguagem do público; incompletude do sistema – o usuário deve completar a

usabilidade e imersão a partir do encantamento da interface. Explicitamos esses pressupostos na figura abaixo:

Elemento	Descrição
Perfil	Página que representa o indivíduo e através da qual o usuário pode interagir com outros participantes em uma interface. Contém dados fornecidos pelo usuário, por outros usuários e pelo próprio sistema.
Conexões	Característica essencial das redes sociais, as conexões correspondem às relações estabelecidas entre os diferentes perfis numa interface social. Essas conexões podem ser explícitas (lista de amigos) ou implícitas (usuários que conversam entre si, ou reprodução de conteúdo de outros usuários).
Fluxo de conteúdos	O fluxo de conteúdos se refere ao espaço onde são mostradas as últimas atualizações dos usuários. Como exemplo, podemos citar a timeline do Twitter, onde são exibidas as últimas atualizações dos usuários que se segue, e o News feed do Facebook, onde aparecem postagens, compartilhamentos e curtidas dos amigos na rede social.
Linguagem próxima do usuário	Interfaces sociais normalmente apresentam como característica uma linguagem próxima do usuário, como forma de estimular a participação.
Incompletude	Outro elemento importante das interfaces sociais é a incompletude: apenas deixando elementos em aberto é que se torna possível fazer com que o usuário possa participar, completando esses espaços. Por exemplo, no Facebook, os usuários são convidados a responder à pergunta "No que você está pensando?".
Imersão	A imersão diz respeito a uma característica menos tangível das interfaces sociais – devido aos elementos acima apontados, uma interface social muitas vezes desperta a possibilidade de imersão do usuário, que usará o espaço para produzir e consumir os conteúdos dinâmicos gerados pelos usuários.

Figura 2 - Características e elementos das interfaces sociais

Fonte: ZAGO; POLINO, 2015, p. 8

As interfaces sociais vêm sendo aprimoradas desde os anos de 1990 e podem ser acompanhadas a partir da evolução das RSIs 2.0 para 3.0, explicitada nas pesquisas de Recuero (2009) e Santaella e Lemos (2010).

Nesse sentido, para Rocha (2008) isso significa que, a partir do ano de 1995, as interfaces deixaram de ser um obstáculo notado pelos sujeitos para acessar a rede e alcançaram o *status* de interface cognitiva, também chamada de interface natural (KISSILEVA, 1998[65]; GRAU, 2007[66] *apud* ROCHA, 2008) ou

[65] KISSELEVA, Olga. **Cyberart: un essai sur lárt du dialogue**. Paris: L'Harmattan, 1998.
[66] GRAU, Oliver. **Arte Virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: UNESP, SENAC, 2007.

interface inteligente (NORNAM, 1990[67], *apud* ROCHA, 2008). Cabe salientar que as interfaces físicas, como o *mouse*, o teclado, a tela *touch*, os cabos e fones; e as interfaces gráficas, ícones, símbolos, duplos virtuais (cursor do *mouse*, por exemplo) trabalham conjuntamente e continuam sendo as interfaces mais utilizadas atualmente. No entando o futuro da interface está assentado na inserção de sensores e outros recursos computacionais que estão camuflados da atenção dos usuários, possibilitando que o mesmo execute as tarefas sem a necessidade de pensar sobre elas. Quando não percebemos a interface é justamente quando mais estamos imersos em suas configurações. No caso das interfaces cognitivas, esse é o seu pressuposto; já no caso das físicas e gráficas, é o uso constante e a naturalização das ações que as transformam em imperceptíveis, instaurando uma espécie de memória-hábito apreendida com o uso das tecnologias intelectuais computacionais[68].

Dessa forma, o processo de interfaceamento sociocultural e de virtualização das memórias (sejam elas, individuais, coletivas e/ou sociais) são fenômenos contemporâneos emergentes da cultura digital e que revelam o poder imersivo das mídias sociais. Tal qualidade começa a ser incorporada pelas instituições de salvaguarda do patrimônio cultural mundial. Acesso, democratização e valorização são pressupostos de inúmeras políticas e ações nacionais e internacionais, e configuram novos formatos de comunicação e apropriação dos chamados patrimônios digitais. Tais questões serão pormenorizadas no estudo de caso do Acervo Digital Bar Ocidente, coleção visitável disponível no ciberespaço em um *website* e em um SRS, na forma de *fanpage* no *Facebook*.

---

[67] NORMAN, Donald A. Why Interfaces Don't Work: The Art of Human-Computer Interface Design. Ed. Brenda Laurel. Reading: Addison-Wesley, 1990. (209-220).

[68] Essa questão já é tema de pesquisa recentemente publicada na revista científica *Archives of Disease in Childhood*. A referida investigação afirma que CRIANÇAS de dois anos estão totalmente adaptadas para utilizar dispositivos *touch scren*. “De acordo com o levantamento, nessa idade elas já conseguem deslizar a tela, desbloquear e até procurar aplicativos em *smartphones* e *tablets*. Os resultados mostraram que a maioria dos pais (82%) tinha um *smartphone* ou *tablet*. Destes, 87 % deixavam seus filhos brincarem com o dispositivo por, em média, 15 minutos por dia. Além disso, 26 % afirmaram ter feito *download* de algum aplicativo especialmente para a criança. Em relação à interação das crianças com esses dispositivos, 91 % dos pais disseram que seus filhos eram capazes de deslizar a tela para ir para outra ou mudar uma imagem, 50 % conseguiram desbloqueá-la e quase 66 % procuravam por aplicativos e itens específicos nas telas. A média de idade das crianças que conseguiam realizar as três atividades era de dois anos. De acordo com os pesquisadores, esse nível de interatividade é semelhante ao das formas tradicionais de jogo interactivo e a tecnologia pode contribuir para o desenvolvimento infantil. “Dispositivos interativos de tela 'touch screen' oferecem um nível de engajamento não experimentado anteriormente com outras formas de mídia e são mais parecidas com jogos tradicionais”, escreveram os autores. Fonte: **Notícias*Online***. Bebês de dois anos usam dispositivos “*touch screen*”. 19 nov. 2016. Disponível em: <http://www.jornalnoticias.co.mz/index.php/recreio-e-divulgacao/62451-bebes-de-dois-anos-usam-dispositivos-touch-screen.html> Acesso em: 06 fev. 2017.

CAPÍTULO 4
O MOVIMENTO DE VIRTUALIZAÇÃO DA MEMÓRIA E INTERFACEAMENTO DA CULTURA

4 O MOVIMENTO DE VIRTUALIZAÇÃO DA MEMÓRIA E INTERFACEAMENTO DA CULTURA

As interfaces computacionais tornaram-se protagonistas da comunicação contemporânea, por meio das quais se percebe o mundo e produzem-se as subjetividades. Lévy (1993), Santaella (2003; 2013) e Johnson (2001) reconheceram a revolução que começava a ser instaurada com a consolidação das tecnologias computacionais, e afirmaram que o ser humano começava a convergir para a constituição de novas modalidades de comunicação, pensamento e de trabalho. A transformação na maneira de se comunicar, criar e memorizar é fruto das tecnologias de inteligência da era da informática/imagética, que convivem atualmente com as tecnologias intelectuais anteriores da oralidade e da escrita/imprensa. Consequentemente, verificam-se também emergentes modalidades de sociabilidade, cognição e subjetivação. Sobre isso, faz-se necessário retomar as discussões propostas por Deleuze e Guattari (2000), que há muito já concordavam sobre o fato de a subjetividade ser produzida em redes rizomáticas, múltiplas, coletivas e engendradas por diferentes campos de força social. Esse fenômeno é analisado por Santaella (2003; 2010; 2013) quando a mesma sugere que o surgimento das redes digitais e suas interfaces de contato propiciaram consideráveis alterações nos dispositivos de produção das subjetividades, em função dos novos formatos de relações intersubjetivas que ali se instauraram e que acabam por reformatar a memória social.

Dada a importância do papel da interface para a cultura contemporânea, ressalta-se o conceito de *cultural interfaces*[69], cunhado pelo pesquisador de novas mídias Lev Manovich (1997). O termo designa a evolução das interfaces dos objetos culturais digitais que reutilizam ideias, formas e convenções de mídias pré-existentes:

> *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*

[69] Traduz-se: interfaces culturais

> *titles, multimedia encyclopedias, online museums, computer games and other digital cultural objects*. (MANOVICH, 1997, documento eletrônico).[70]

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. Nesse sentido, 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 a linguagem eletrônica, que fazem usos de diferentes plataformas – mídias sociais, base de dados - 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, p.14).

As possibilidades técnicas que o "interfaceamento" digital proporciona, potencializam a musealização e a patrimonialização[71] exacerbada de um número considerável de objetos que, nativos ou digitalizados, se constituem na recente categoria patrimonial, os "patrimônios digitais", a seguir explicitados. Como consequência desse fenômeno recorrente do campo museológico e patrimonial, citamos dois casos:

O primeiro deles é a **Brasiliana Fotográfica Digital** lançado no ano de 2015. O projeto surge da iniciativa da Fundação Biblioteca Nacional (FBN) e do Instituto Moreira Salles (IMS) de dar visibilidade e fomentar o debate e a reflexão sobre os acervos fotográficos históricos, abordando-os enquanto fonte primária, mas também enquanto patrimônio digital a ser preservado. De acordo com o *website* do projeto (Figura 3), a FBN e a IMS: "[...] poderão vincular-se, no futuro, a outras instituições do Brasil e do exterior, públicas e privadas, detentoras de acervos originais de documentos fotográficos referentes ao Brasil". (BRASILIANA FOTOGRÁFICA, 2017). O Brasiliana Fotográfica é um acervo *online* que busca a preservação da

---

[70] "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 we*b*, CD-ROM e títulos de DVD-ROM, enciclopédias multimídia, museus *online*, jogos de computador e outros objetos culturais digitais" Tradução livre.

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

história do Brasil em suporte fotográfico digital e possui curadoria de Joaquim Marçal Ferreira de Andrade, pela FBN, e de Sergio Burgi pelo IMS. O portal foi desenvolvido em *software* livre (DSpace) com a eleição do protocolo da Iniciativa dos Arquivos Abertos (*Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting*/OAI-PMH), um mecanismo para transferência de dados entre repositórios digitais, que possa interoperar com outros sistemas de bibliotecas digitais. As imagens disponíveis são mais de duas mil e estão em alta resolução, e qualquer instituição que deseje compor o portal deve indexar suas coleções com os metadados que estejam de acordo com os padrões adotados internacionalmente.

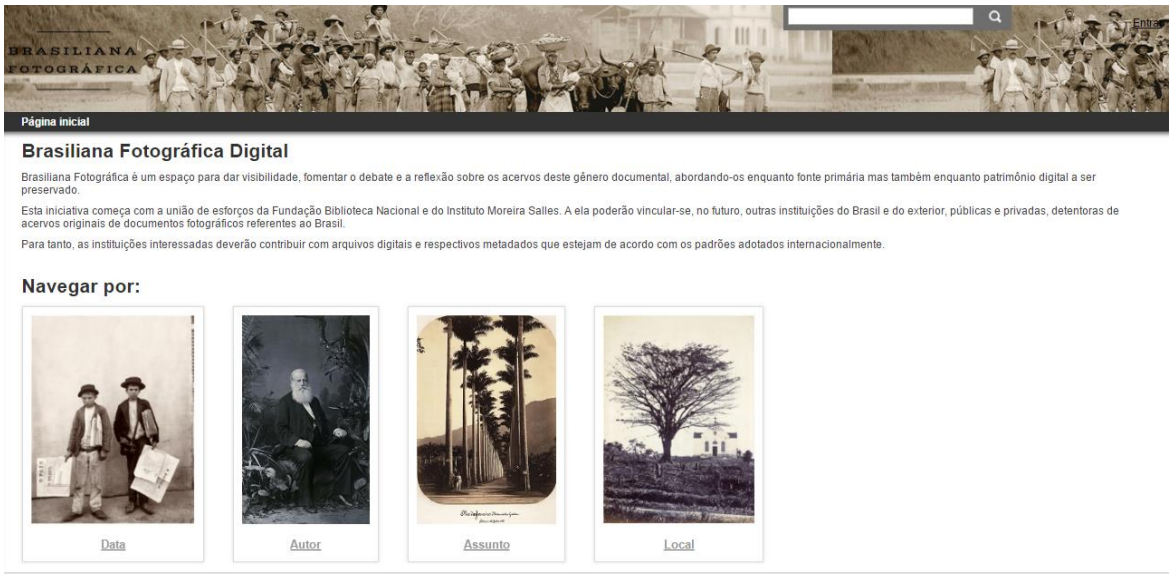


Figura 3 – Interface do w*ebsite* da Brasiliana Fotográfica Digital

Fonte: http://brasilianafotografica.bn.br/

O portal interopera com o SRS *Facebook e* assim, os usuários podem, após realizar o cadastro e *login* no portal, criar galerias de fotos preferidas e compartilhá-las na sua rede, desde que esteja logado no seu perfil do *Facebook*.

O segundo caso trata-se do *Google Art Project,* projeto criado no ano de 2011 pela *Google Inc.* e vinculado ao *Google Cultural Institute.* De acordo com o *website* do Projeto: “O *Art Project* é uma colaboração única com algumas das instituições de arte do mundo mais aclamadas para permitir que as pessoas descubram e vejam obras de arte *on-line* em detalhes extraordinários” (GOOGLE CULTURAL INSTITUTE, 2017). O *website* (Figura 4) intitulado *Google Arts & Culture* é mantido pela *Google*, porém, trata-se de um projeto colaborativo entre diversos museus que

realizam a curadoria das obras expostas no ciberespaço. Além de possibilitar o *download* em alta resolução das referidas obras digitalizadas, o *Art Project* utiliza a tecnologia *Street View*[72], oferecendo visitas em 360° pelas galerias de alguns dos museus cadastrados.

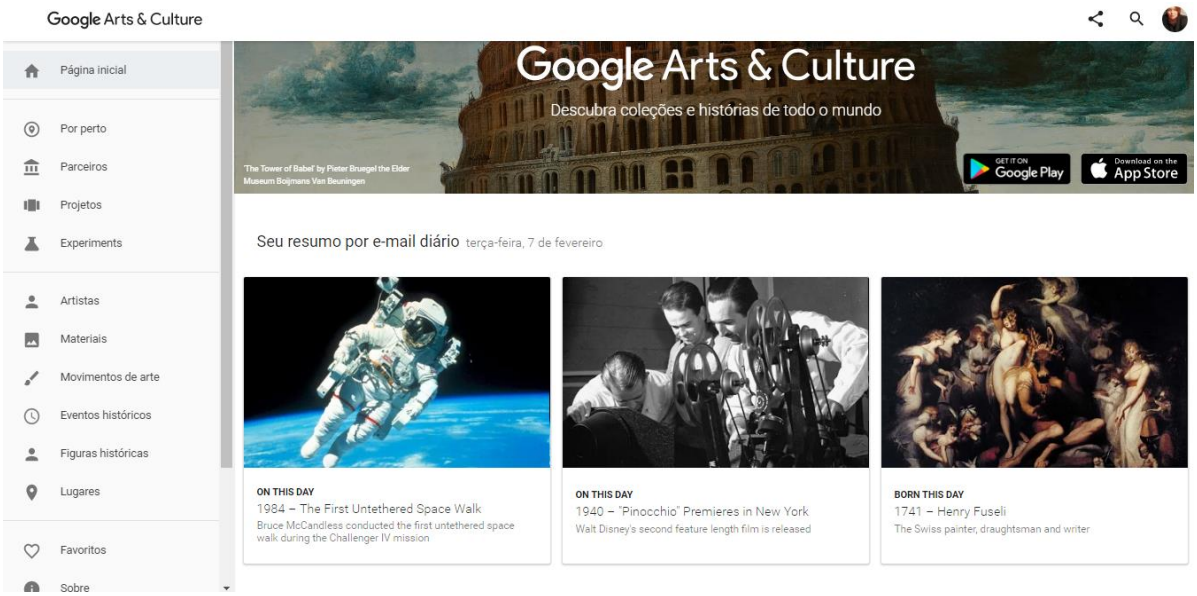


Figura 4 – Interface do *website* do *Google Arts & Culture*

Fonte: https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=pt-BR

O acesso é realizado via *login* em uma conta *Google* e possibilita ao usuário navegar pelas coleções de forma direcionada, por temas e filtros diversos, como pode ser conferido na barra de ferramentas à esquerda da figura acima. Um aplicativo para uso em *smartphones* está disponível para *donwload* e, assim como no *website*, a interface de interação personaliza a experiência por entre as coleções *online*, que podem ao mesmo tempo ser compartilhadas via SRS. Em 3 de fevereiro de 2017, o portal do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) divulgou uma nota[73] informando a parceria firmada com a *Google Inc*. a fim de disponibilizar imagens *online* em alta definição de bens culturais pertencentes aos acervos de cinco

[72] *Google Street View* é um recurso do *Google Maps* e do *Google Earth* que viabiliza vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical. Também permite que os usuários vejam partes de algumas regiões do mundo no nível do chão/solo.

[73] "A proposta é divulgar os acervos culturais, obras de arte e documentos históricos que estão fisicamente em museus e instituições de todo o mundo por meio da rede mundial de computadores, ampliando sua acessibilidade para pessoas no mundo inteiro". Fonte: IBRAM. **Ibram e Google disponibilizarão *online* acervos de cinco museus**. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/ibram-e-google-disponibilizarao-*online*-acervos-de-cinco-museus/> Acesso em: 8 fev. 2017.

museus da rede do Instituto. Vinte e seis instituições brasileiras já constam na base de dados do projeto, seja por meio de visitas *online,* seja através de fotografias digitalizadas que, tal como ocorre no Brasiliana Fotográfica, precisam estar indexadas com padrões de metadados aceitos internacionalmente.

Ambos os casos citados possuem um objetivo em comum: a democratização do acesso à cultura e a preservação e a valorização da memória registrada em acervos visuais e documentais. O formato mais adequado encontrado é o formato digital, uma vez que facilita a gestão colaborativa e potencializa a difusão das coleções musealizadas e patrimonializadas.

A partir da missão preservacionista das instituições de memória, podemos reconhecer diversos instrumentos legais criados a fim de salvaguardar os patrimônios culturais: tombamento, inventário e registro, que podem se dar através de órgãos vinculados ao Estado ou de caráter privado. Em todos os casos, a digitalização e a informatização dos seus sistemas de documentação é a melhor estratégia encontrada para uma gestão eficiente, preservação e socialização dos acervos. Órgãos internacionais de referência tais como o Comitê Internacional de Documentação do Conselho Internacional de Museus (ICOM-CIDOC) e a UNESCO, em seus diversos documentos, salientam a importância do registro digitalizado dos bens culturais da humanidade, a fim de que se perpetuem para o futuro de forma facilitada. No Brasil, a Política Nacional de Museus (PNM), criada em 2003, propõe sete eixos programáticos para sua implementação no país. Além de sugerir a configuração do campo museal a partir do estabelecimento de legislação específica (que tem como marco a criação do IBRAM), u o quarto eixo programático enfatiza a “Informatização de Museus”, destacando:

> [...] a criação de políticas de apoio aos processos de desenvolvimento de sistemas informatizados de documentação e gestão de acervos [...] disponibilização de informações sobre museus em mídias eletrônicas e ao apoio aos projetos institucionais de transferência de tecnologias para outras instituições de memória. (BRASIL, 2007, p. 26-27).

O quarto eixo programático ainda facilita a implementação de outros dois eixos: Democratização e Acesso aos Bens Culturais, razão principal da elaboração da PNM e Aquisição e Gerenciamento de Acervos Culturais. Um projeto da

UNESCO ganha destaque nesse contexto e intitula-se *Memória do Mundo*[74]. O Projeto *Memória do Mundo* foi criado em 1992 a fim de salvaguardar o patrimônio documental da humanidade, registrado e preservado em suporte digital, facilitando seu acesso e compartilhamento via ciberespaço: "A Memória do Mundo é a memória coletiva e documentada dos povos do mundo – seu patrimônio documental - que, por sua vez, representa boa parte do patrimônio cultural mundial" (UNESCO, 2002, p. 9). Aqui poder-se-ia problematizar a escolha dos critérios estabelecidos para a seleção de quais bens integrarão a *Memória do Mundo*, mas neste estudo apenas indicar-se-á que, independente do suporte e de quais foram os critérios para a sua seleção, diversos itens já patrimonializados estão sendo digitalizados e constituirão a memória da humanidade na *web*.

Reconhecendo a grande quantidade de bens culturais que são transformados em *bits,* interfaceados e lançados na rede, principalmente como produtos dos Programas *Memória do Mundo* e *Informação para Todos*[75], a UNESCO lança em 2003 a *Carta sobre Preservação do Patrimônio Digital*. Nela o órgão reconhece: "que tais recursos de informação e expressão criativa são cada vez mais produzidos, distribuídos, acessados e mantidos em formato digital, criando um novo legado – o patrimônio digital" (UNESCO, 2003, p. 01). O órgão ainda atenta para o risco da perda e os desafios colocados à preservação desta que, até o momento, era justamente a estratégia de preservação do patrimônio cultural de pedra e cal. A UNESCO define então patrimônio digital:

> Artigo 1 – **Patrimônio Digital**. Recursos de conhecimento ou expressão humana, seja cultural, educacional, científico e administrativo ou abrangendo a informação técnica, legal, médica e outros tipos de informação, são cada vez mais criados digitalmente, ou convertidos de sua forma analógica original à forma digital [...]. Materiais digitais incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, softwares, e páginas web, entre uma ampla e crescente variedades de formatos. Eles geralmente são passageiros e requerem produção, manutenção, e gerenciamento intencionais para serem preservados. Muitos desses materiais são de valor e significância duradouros e por isso constituem um patrimônio que deve ser protegido e preservado para as

[74] *The vision of the* ***Memory of the World*** *Programme is that the world's documentary heritage belongs to all, should be fully preserved and protected for all and, with due recognition of cultural mores and practicalities, should be permanently accessible to all without hindrance. Fonte: UNESCO. Memory of the Word. Programme Objectives*. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/memory-of-the-world/about-the-programme/objectives/>. Acesso em 08 fev. 2017.

[75] O Programa Informação Para Todos [*Information for All Program* – IFAP] foi estabelecido pela UNESCO em 2001 para proporcionar uma plataforma de cooperação internacional na área de acesso à informação e ao conhecimento para participação de todos nas sociedades de conhecimento.

> gerações atual e futura. Este patrimônio existe em qualquer língua, em qualquer parte do mundo, e em qualquer área do conhecimento e expressão humanos (UNESCO, 2003, p. 01-02).

Assim, patrimônio digital pode ser considerado tanto as digitalizações de acervos documentais, registros fotográficos digitais de monumentos e patrimônios, como as próprias bases de dados que armazenam e fazem a gestão desses materiais. Igualmente, de acordo com a definição acima, existe também a possibilidade da patrimonialização de informações nativas digitais, como por exemplo: um *website*, um perfil em um SRS, ou mesmo uma mobilização que acontece e nasce unicamente na *web*, que forma uma comunidade virtual.

No entanto, diante desse conceito bastante aberto, inúmeras dúvidas ainda persistem já que diferentes mídias necessitam de diferentes formatos de preservação, tanto a nível de *software* como de *hardware:* "Nunca se produziu tanto como agora, quando dispomos dos meios digitais. Contudo, a preservação desse patrimônio constitui um desafio proporcionalmente grande" (FUNARI; PELEGRINI, 2006, p. 28).

Vera Dodebei (2011) atenta:

> A partir da década de 90 do séc. XX assistimos ao desejo desenfreado de digitalização de documentos com o surgimento de bibliotecas e arquivos digitais. A ordem é digitalizar! Mas quem vai proteger esses objetos digitalizados? Que garantias de leitura e reprodutibilidade os arquivos digitais propõem à sociedade? E se esses ainda conservam seus duplos em outras mídias como o papel ou o microfilme, o que dizer dos objetos nascidos digitais? Os jornais, por exemplo, que sempre foram uma fonte riquíssima de informação estão deixando de circular em papel para serem produzidos apenas eletronicamente. Que chances teremos de efetuar pesquisas nesses arquivos digitais? (DODEBEI, 2011, p. 40).

Assim, vê-se ocorrer uma superabundância informacional e imagética, que caracteriza a era das redes e Huyssen (2002) Candau (2012) e Connerton (2008) atentam para dois perigos: **o esquecimento pela obsolescência das mídias**, que a todo momento se atualizam, deixando em desuso tecnologias e interfaces anteriores num ínfimo espaço de tempo; e **o esquecimento pelo excesso de informações produzidas**, armazenadas e em circulação, que causam nos indivíduos imensas sobrecargas memoriais, deixando-os incapazes de conferí-las algum sentido. Ainda podemos acrescentar **o esquecimento pela impossibilidade e/ou dificuldade de recuperação das informações**. Ferramentas contemporâneas de busca como o

Google, o *Bing* e o *Yahoo*! auxiliam os usuários a encontrarem informações na *surface*[76]. Nas redes sociais a busca afinada é um obstáculo entre a informação que se quer alcançar e o usuário, pois não há indexação biblioteconômica de conteúdo e as imagens quando postadas, perdem os metadados originais[77]; a indexação é realizada pelos próprios usuários, através de *tags* e *hashtags*. Se o objeto que é lançado nas redes sociais não for previamente indexado pelo usuário, ficará realmente muito difícil recuperá-lo em uma *timeline*, em um perfil ou em um SRS.

Sobre isso, Umberto Eco (2012) afirma: "O excesso de informação provoca a amnésia. Informação demais faz mal. Quando não lembramos o que aprendemos, ficamos parecidos com animais. Conhecer é cortar, é selecionar". (ECO, 2012). Em sua crítica, o semiólogo sugere que se elabore uma teoria e uma ferramenta de filtragem do conhecimento que possa gerir a memória social contemporânea. A lógica da constante atualização - para novas versões de programas ou suportes – ou simplesmente de informações como, por exemplo, sempre atualizar "meu *status* nas redes sociais" mantém os dados circulando na *web in lifestream*, através da cópia pelos compartilhamentos e do engajamento social em relação a uma mídia social.

Os desafios estão lançados quando os clássicos lugares de memória reconhecidos por Nora (1993)[78], que outrora selecionavam memórias e geriam o conhecimento, dividem espaço contemporaneamente com as enciclopédias *online*, livres e colaborativas, acervos digitais, cibermuseus e mídias sociais.

Assim, verifica-se um movimento contemporâneo de virtualização da memória e interfaceamento da cultura, do qual a construção do ADBO e sua *fanpage* fazem parte e que caracteriza a **era da informação**[79], contexto em que a *web* ora é vistas como potência à construção colaborativa do conhecimento, ora é vista como risco, podendo vir a tornar-se a **era do esquecimento**.

---

[76] A surface *web* ou "*web* da superfície" são as informações que estão indexadas por um buscador comum como *Bing, Google* ou *Yahoo*. É nela que estão os sites de instituições, as redes sociais, os *blogs* e todo e qualquer conteúdo conhecido e recuperável na *web*. No entanto ela é apenas uma parcela de 1% de toda a Internet. O restante do conteúdo encontra-se na chamada *Deep Web*, "Internet profunda" ou "Internet invisível", que é a parte da Internet que não está indexada nos buscadores e que pode conter todo tipo de informação, tais como bases de dados, revistas acadêmicas, etc.

[77] Redes Sociais tais como *twitter* e *Facebook* removem os metadados das fotografias/imagens digitais que são carregadas nos seus servidores.

[78] Entendemos clássicos lugares de memória como os museus, arquivos, bibliotecas, monumentos e outras instituições que preservam e documentam as extensões de memória, que são salvaguardados para fins de permanência a partir de pressupostos modernos de organização.

[79] A era da informação é característica do séc. XX e surge com o aparecimento da cultura digital. Substitui a cultura da massificação pela cultura da personalização.

4.1 O patrimônio digital do Bar Ocidente

Como reflexo do contexto acima explicitado o ADBO é criado. A partir de uma vontade de memória (NORA, 1993) proveniente do proprietário do Bar e de ex-*habitués,* criam-se projetos que viabilizam sua elaboração, que resulta da primeira experiência da empresa *Mobe Design*[80] na elaboração 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* e financiado pelo FUMPROARTE/PMPA, os idealizadores intencionaram dar acesso *online* aos testemunhos materiais, relíquias da trajetória do Bar Ocidente (Figura 5) - fotografias, páginas de jornais e revistas, *banners*, *flyers, convites, cartões,* etc. – pertencentes a diversos frequentadores, mas colecionadas por mais de trinta anos pelo proprietário Fiapo Barth.

Figura 5 - Imagem da fachada do Bar Ocidente nos anos 1980. [Externa - noite - Brigada Militar e pessoas na rua].

Fonte: Acevo Digital Bar Ocidente. N. Inventário 00910.

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

Assim, o projeto intentou:

> [...] promover a acessibilidade de conteúdos (informações e memórias) referentes ao cinema, teatro, literatura gaúchos; além de eventos e manifestações sociais registradas em jornais, revistas, fotografias, vídeos, cartazes e outros meios arquivados voluntariamente por diversas pessoas e ajudam a contar parte da história cultural porto-alegrense. (ALECRIM, 2010, p. 1).

A importância do Ocidente para Porto Alegre/RS foi institucionalmente reconhecida em sua patrimonialização a nível municipal no ano de 2012, conforme notificação do Diário Oficial de Porto Alegre, de 07 de maio de 2012:

> O Secretário Municipal da Cultura, dando atendimento aos artigos 7º da Lei Complementar 601 de 23 de outubro de 2008, NOTIFICA os proprietários e possuidores do imóvel à Avenida Osvaldo Aranha número 960/966 esquina Rua General João Telles - "Bar Ocidente" - sobre a INCLUSÃO NO INVENTÁRIO DO PATRIMÔNIO CULTURAL DE BENS IMÓVEIS, conforme parecer do COMPAHC nº 02/12 de 16/01/2012 e homologação do Senhor Prefeito de 18/01/2012.

Devido a sua trajetória dentro da história da cidade, o prédio localizado na Rua General João Telles, esquina com a Avenida Osvaldo Aranha (Figura 6), no Bairro Bom Fim em Porto Alegre/RS, de características luso-brasileiras, teve sua entrada no Inventário do Patrimônio Cultural de Bens Imóveis da Cidade. Oliveira (2013) afirma que o Bar Ocidente marca a nova “Esquina Maldita”, elegido dessa forma pelos órfãos - estudantes e “festeiros” - da primeira “Esquina Maldita”, ora localizada na Avenida Osvaldo Aranha, esquina com a Rua Sarmento Leite. Considerado um lugar de transgressão, o Ocidente é herdeiro do espíriro que permeava o Bom Fim naqueles anos finais de Ditadura Militar. A famosa “Esquina Maldita” já era assim conhecida em função do comportamento dos frequentadores dos bares Alasca, Marius, Estudantil e Copa 70 que, devido à proximidade com a UFRGS, construíram um comportamento, um espaço de ação em uma sociedade sufocada, que não apresentava saídas. Assim, muitos jovens acabaram encontrando refúgio nas mesas dos bares, utilizando a arte como forma de protesto (PEDROSO, 2009).

Inaugurado em 3 de dezembro de 1980, cinco anos antes do fim da Ditadura Militar no Brasil, esse território transformou-se rapidamente de um local marginalizado e “agitador” para o principal ponto alternativo de Porto Alegre/RS,

representando e sendo representado pelos estilos de vida das tribos urbanas (MAFESSOLI, 1998) de seus frequentadores.

Figura 6 - Reportagem do Jornal do Comércio de 2010 sobre os 30 anos do Bar Ocidente. [Ocidente 30 anos - Esquina de Gerações].
Fonte: Acervo Digital Bar Ocidente. N. Inventário 00336

Desde a sua criação, o Bar Ocidente constitui-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 de Porto Alegre/RS. Ainda hoje permanece em constante mutação, sendo território de socialização de intelectuais, artistas, universitários, músicos, etc.

O ADBO surge entre os anos de 2011 e 2012 e a iniciativa para sua criação partiu da Produtora Alecrim, que buscou o Bar Ocidente como apoiador e parceiro. Portanto, o ADBO não possui vínculo institucional com o Bar Ocidente, mesmo que suas coleções sejam digitalizações da coleção pessoal do proprietário do Bar. O orçamento advindo do Projeto foi fundamental para a escolha do tipo de comunicação, mas também porque, conforme Gibran Bisio (2013), *designer* responsável pela *website* (Figura 7), 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 em que seu caráter informacional e visual estará disponível para todos e qualquer um (na sua versão digitalizada). O potencial de democratização, mas também a preocupação com a conservação dos materiais físicos originais, foram princípios norteadoras para as tomadas de decisões por parte da equipe administrativa e técnica dos projetos.

Figura 7 - Página do ADBO.

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

Através de uma equipe interdisciplinar, a coleção física passou por um processo de musealização, explicitado na monografia de Oliveira (2013), sendo conservada (pequenos reparos e acondicionamento), documentada (por meio de inventário informatizado na plataforma *Excel*) e digitalizada por empresa especializada, a fim de que pudesse ser comunicada *online*. Criou-se inclusive um Manual de Preenchimento de Inventário (2012), fundamentado nos princípios básicos da documentação museológica. No Manual foram delimitados os campos de inventário específicos para cada categoria - periódicos, visual, documentos, áudio-visual – que foram previamente delimitados pela equipe em análise dos materiais que compunham o acervo. Portanto, podemos identificar que as imagens não foram indexadas com padrão de metadados aceitos internacionalmente, o que pode ser interpretado como uma falha, uma vez que a escolha tomada dificulta a recuperação de informação e interoperabilidade com outros sistemas e bases de dados.

A coleção em sua materialidade, após a digitalização, foi restituída a Fiapo Barth, ficando a equipe com a seu referente digitalizado, agora composto unicamente de imagens digitais, arquivos transcritos para o código binário. Organizado, mantido e gerido por *webdesigners* em uma base de dados informatizada, o acervo digitalizado tornou-se disponível através de uma interface amigável. A visitação/navegação *online* foi pensada para proporcionar maior acessibilidade e interação possíveis, através dos grandes botões “Minha Visita” - que viabiliza o visitante a selecionar os objetos que mais lhe interessaram, criando uma lista que pode ser enviada via e-mail ou redes sociais - “Visita Guiada”, ”Exposições” - que não chegaram a ser programados, mas que buscavam a criação de visitas/navegações pré-definidas por personagens importantes da trajetória do Bar - e “Meus Favoritos” - que lista os itens de maior interesse na opinião dos usuários.

Imersivamente e a partir de seus próprios interesses, cada sujeito redimensiona sua experiência em relação ao ADBO, confirmando o modelo intermuseal de comunicação, exposto por Roque (2010), onde “o objeto ou a exposição interpelam cada indivíduo de modo particular e único. O percurso no museu é, desta forma, um processo pessoal da busca do conhecimento em sentido *lato*” (ROQUE, 2010, p. 62). Estar *always on* de forma democrática é a missão do ADBO; contudo, no período de agosto de 2015 a setembro de 2016 o ADBO ficou fora do ar e sem manutenção. De acordo com Ana Adams (2016), proprietária da Produtora Alecrim e idealizadora do ADBO, o *website* ficou *offline* porque a gestão do Projeto que o concebeu estava inativa. A premissa da salvaguarda digital é consequência da ideia ilusória de que apenas a digitalização do objeto cultural garantirá sua proteção futura e permanência. Essa indisponibilidade foi comunicada e já foi sanada, todavia é indício de uma preocupação maior. Para Oliveira e Reis (2016), são percebidas deficiências no projeto inicial, que não previu a manutenção futura das coleções digitalizadas. Esse fato é um problema recorrente em projetos de digitalização de acervos e é reflexo da falta de conhecimento das especificidades dos patrimônios digitais.

Questões dessa ordem são levantadas pela UNESCO na *Declaração de Vancouver A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação* (2012), onde a organização reconhece a importância dos dados digitais para a construção do conhecimento e da memória do tempo presente, e admite que o valor da

informação digital é subestimado: “seja por causa da ausência de sistemas legais ou institucionais, seja porque faltam conhecimento, habilidade e/ou fomento para os que tem a custódia do acervo” (UNESCO, 2012, p.1). Na Declaração, os países membros admitem que a digitalização é instrumento essencial para a preservação do patrimônio cultural e que o acesso à informação digital é direito de todos, da sociedade do presente e do futuro. Além, é claro, de considerar a preservação dos suportes digitais um desafio posto à confiabilidade das informações, à sua permanência e às questões de direito autoral, para as quais não existem ainda políticas e procedimentos estabelecidos.

Portanto, a falta de *expertise* leva produtores a planejar finanças e etapas sem considerar questões imprescindíveis, como a permanência *online* dos patrimônios digitais após o fim do financiamento dos projetos. É possível que o Projeto do ADBO não contenha esse planejamento, fazendo com que os seus idealizadores não soubessem como manter o *website* ativo após o fim do projeto e da própria produtora. Outro ponto de destaque é a relação do dono do Bar com o ADBO. A transformação da coleção pessoal de Fiapo Barth em um banco de dados digital é um processo bem recebido por ele, uma vez que esse acervo foi “terceirizado” pela Alecrim e tornado disponível *online*. Porém, de acordo com Adams (2016), houve algumas tentativas de iniciar um processo de transição da titularidade do ADBO para o Bar Ocidente, mas que não obtiveram resultados promissores.

Enfim, não foi apenas com o *website* do ADBO que as coleções do Bar Ocidente foram democratizadas e disponibilizadas ao público. Como principal forma de divulgação do Projeto e do ADBO, a *Mobe Design* criou uma *fanpage* no SRS *Facebook* (Figura 8), do qual temos acesso público e facilitado através da autorização de acesso como “Analista”, possibilitada pelo comunicado de pesquisa efetuado (APÊNDICE A - COMUNICADO DE REALIZAÇÃO DE PESQUISA E SOLICITAÇÃO DE COLETA DE DADOS).

Na *fanpage,* o administrador postou imagens pertencentes às coleções do ADBO, fomentando a colaboração e a participação dos sujeitos, como pode ser verificado na postagem de apresentação da Figura 9, seja na forma de depoimentos sobre suas histórias e memórias ou a partir da disponibilização de suas próprias fotografias (imagens digitais), que poderiam ser doadas através de *upload* na página do ADBO, enviadas *inbox* via *messenger* para a *fanpage* ou compartilhadas na sua

timeline. Objetivava-se assim um projeto colaborativo de construção coletiva da memória do Bar Ocidente, a partir da comunidade afetiva (HALBWACHS, 1990) que se formava através da potência das interfaces interativas das redes sociais.

Figura 8 - *Fanpage* do ADBO no *Facebook.*

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

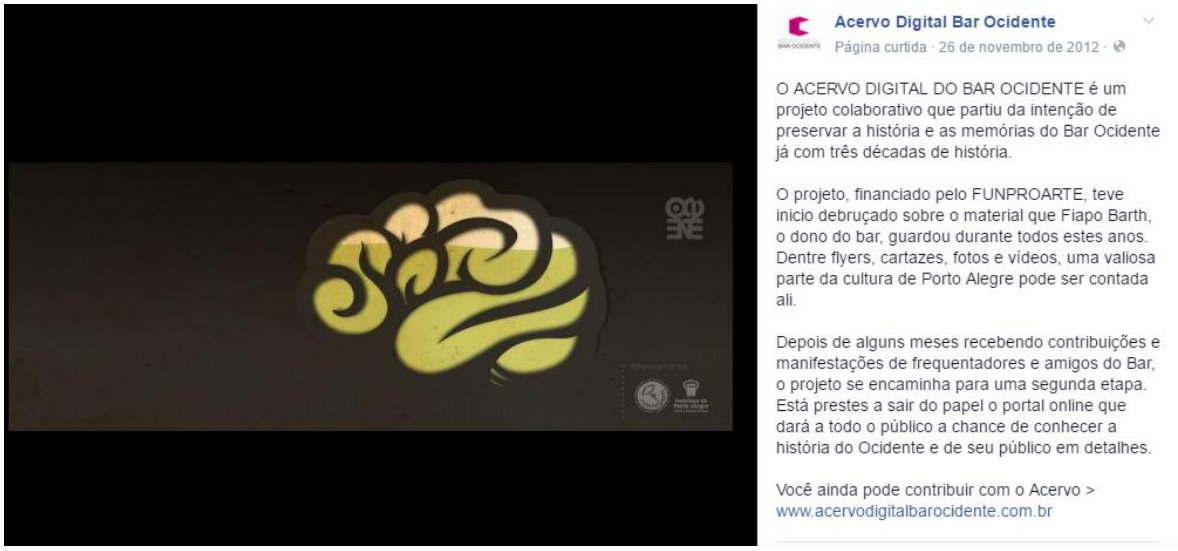


Figura 9 - Postagem de apresentação do ADBO e convite a doações.

Fonte: *Fanpage* do ADBO, 2016 <https://goo.gl/DlOF3S>

Criada há 5 anos, em agosto de 2012 e fundada[81] em 17 de setembro de 2012, juntamente com o lançamento do ADBO, a *fanpage* é assim descrita: “O Acervo

[81] O Facebook possibilita que se institua uma data de fundação para as *fanpages*, mesmo que sua criação tenha ocorrido antes. A criação se refere a data em que a *fanpage* foi disponibilizada *online*; fundação se refere a data escolhida para sua institucionalização.

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 data[82], quando a última coleta foi realizada, **708 curtidas**, obtendo, portanto, uma média de **14 curtidas mensais**, conforme pode ser visto na Tabela 1 e Tabela 2 .

Informações Linha do Tempo	
n. total curtidas	708
Pessoas que fizeram check-in aqui	22
Avaliação	4,0/5
n. avaliações	12
n. total de posts	64

Tabela 1 - Informações quantitativas gerais da linha do tempo da *fanpage* do ADBO no período de 01 de setembro de 2012 a 09 de fevereiro de 2017.

Fonte: coletados na *fanpage* pela autora, 2017.

Informações Fotos	
n. álbuns	5
n. imagens no álbum - Fotos do Perfil	4
n. imagens no álbum - Fotos de Capa	3
n. imagens no álbum - Fotos da Linha do Tempo	34
n. imagens no álbum - "Deu pra ti, anos 80"	3
n. imagens no álbum - HootSuite Photos	1
n. de imagens postadas por usuários	16

Tabela 2 - Informações quantitativas gerais de fotos da *fanpage* do ADBO no período de 01 de setembro de 2012 a 09 de fevereiro de 2017.

Fonte: Fonte: coletados na *fanpage* pela autora, 2017.

O *Facebook* possui categorização própria para as postagens existentes. Dentre as 64 publicações/postagens próprias, realizadas pelo administrador na *fanpage*, desde sua criação até a data da última coleta (09 de fevereiro de 2017),

[82] 09 de fevereiro de 2016.

foram identificados a seguinte quantificação e tipificação, conforme pode ser visualizado na Tabela *3*:

***Proposta do Facebook de tipificação das postagens com respectivas quantidades no período de 01 de setembro de 2012* a 09 de fevereiro de 2017**	
Tipo de Postagem	***Quantidade***
Link	***9***
Foto	***53***
Status	***1***
Pergunta	***1***

Tabela 3 - Proposta do *Facebook* de tipificação das postagens com respectivas quantidades no período de 01 de setembro de 2012 a 09 de fevereiro de 2017.
Fonte: coletados na *fanpage* pela autora, 2017.

As primeiras postagens, realizadas no mês de agosto e setembro de 2012, foram feitas pelo administrador na *fanpage e* constituem imagens digitais pertencentes às coleções musealizadas do ADBO. No entanto, em meados do mês de setembro teve início uma grande campanha de arrecadação de acervo e memórias, como pode ser visto na Figura 10:

Figura 10 - Postagem de convite a doações de imagens e narrativas sobre o Bar Ocidente
Fonte: <https://goo.gl/XgCH39>

A campanha fomentou a doação de fotografias digitalizadas de usuários a partir do dia 20 de setembro de 2012. Cabe salientar que essas imagens não foram musealizadas (inventariadas) e, mesmo tendo sido postadas pelo administrador na

fanpage do ADBO no *Facebook*, elas não fazem parte oficialmente das coleções do ADBO. Ao mesmo tempo, outros usuários postaram, a partir de seus perfis, outras imagens na linha do tempo da *fanpage*, aumentanto o conjunto de imagens digitais disponíveis sobre o Bar Ocidente. A existência de doação de acervo realizada por usuários é um fato significativo, pois indica que, no *Facebook*, não são apenas as imagens pertencentes às coleções do ADBO que promovem a interação e fomentam a rememoração, mas sim, as coleções pessoais dos usuários/visitantes/habitués.

Na proposta de tipificação do *Facebook* para a totalidade de *posts* (Tabela 3), na tipologia "Foto" insere-se qualquer material que fora previamente digitalizado, isso significa dizer que nessa tipologia não se encontram apenas fotografias, mas também os recortes de jornal, revista, *flyers*, *banners*, entre outros, pertencentes às categorias periódicos, visual e documentos do ADBO. Assim, buscando pormenorizar essas tipologias em função do seu conteúdo informacional e ainda buscando inserir as postagens efetuadas pelos usuários, propôs-se, para esta pesquisa, uma segunda tipificação exposta na Tabela 4:

***Proposta autoral de tipificação das postagens com respectivas quantidades no período de 01 de setembro de 2012* a 09 de fevereiro de 2017**	
Tipo de Postagem	***Quantidade***
1. Digitalização de fotografias de caráter histórico pertencente ao ADBO	***8***
2. Digitalização de recortes de jornais, revistas, flyers, banners e outras materiais visuais pertencentes ao ADBO	***16***
3. Digitalização de fotografias de caráter histórico pertencentes aos usuários e postadas pela fanpage	***10***
4. Digitalização de fotografias de caráter histórico pertencentes e postadas pelos usuários	***16***
5. Digitalização de recortes de jornais, revistas, flyers, banners e outras materiais visuais pertencentes aos usuários	***6***
6. Links, materiais de divulgação e identidade visual do ADBO	***11***

Tabela 4 - Proposta autoral de tipificação das postagens com respectivas quantidades no período de 01 de setembro de 2012 a 09 de fevereiro de 2017.

Fonte: coletada na *fanpage* pela autora, 2017

Neste trabalho optou-se por analisar apenas as tipologias um (1), três (3) e quatro (4), uma vez que as imagens digitais análogas de fotografias de caráter histórico, a partir do seu valor documental, são suportes com alto potencial de evocação memorial. Porém, na categoria (4) será analisada apenas uma imagem,

pois é a única que está inserida dentro do recorte temporal estipulado (setembro a dezembro do ano de 2012).

Reconhecemos, portanto, diferentes camadas de patrimônio digital do Bar Ocidente. Em um primeiro nível estão as imagens digitais (do ADBO e de usuários), convertidos de sua forma analógica original à forma digital, acondicionadas em HDs externos e de posse tanto dos proprietários da Produtora Alecrim, como dos usuários. No segundo nível está o próprio *website* do ADBO, sua base de dados, e o arquivo em formato *excel*, onde os materiais foram inventariados, todos igualmente salvos em HD externo, mas ao mesmo tempo circulando no ciberespaço em servidores que possibilitam o ADBO estar *online*. Os dois primeiros níveis podem ser compreendidos como "lugares de memória" pois absorvem suas características organizacionais e de acesso, onde a memória pode ser cristalizada.

Por fim, em um terceiro nível, está a *fanpage* do ADBO no *Facebook*, que não só inclui e articula os dois níveis anteriores, como também denota um novo formato de coleção patrimonial (que contempla imagens digitais, narrativas visuais e interface) a ser organizado, mantido e salvaguardado, com base nos novos atributos da linguagem eletrônica: um patrimônio imaterial, colaborativo, fluido e de preservação participativa (OLIVEIRA; REIS, 2016). Esse último nívei mais se assemelha a noção de "meio de memória" pois mantém a memória viva circulando através dos sujeitos que são representados pelos seus perfis nos SRS. Cada novo ator e/ou mensagem que surge na rede, modifica o contexto e a rede preexistente, alterando a própria mensagem e o seu significado. Assim ocorre o processo de rememoração, levando a memória a ser constantemente reformatada.

Esses três níveis estão definidos pela UNESCO (2003), quando a organização reconhece que o patrimônio digital inclui: "[...] textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, *softwares*, e páginas *web*, entre uma ampla e crescente variedade de formatos" (UNESCO, 2003, p. 1-2).

Assim, na próxima seção apresentaremos o estudo de caso do compartilhamento de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente em sua *fanpage* no SRS *Facebook.* Na primeira parte apresentaremos o corpus de pesquisa em números*:* o número de curtidas, comentários e compartilhamento de *posts* como índices de inferimento acerca dos níveis de engajamento observado entre usuários e imagens digitais compartilhadas. Na segunda parte, a partir das primeiras

conclusões, pretendemos analisar qualitativamente os maiores níveis de engajamento previamente constatados.

4.2 O estudo de caso do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*

O estudo de caso a seguir tem como *corpus* as postagens de imagens inventariadas e já musealizadas, provenientes do ADBO, juntamente com as imagens digitalizadas das coleções pessoais de usuário e antigos *habitués* do Bar.

Os dados quantitativos (número de curtidas, compartilhamentos e comentários) das postagens selecionadas demarcam diferentes níveis de interação e de engajamento dentro da mídia social, conforme proposta do *website* WeRSM (2016), e indicam quais imagens digitais (e eventos retratados) instigaram os maiores níveis de interação e criação de laços sociais. Nessas postagens, serão analisadas as narrativas visuais firmadas através das legendas e comentários, pois, juntamente com a força da imagem, o texto associado dá a maioria do seu significado, orientando a observação do que se vê. Para isso, utilizamos a proposta de Barthes (1999) e Kossoy (2014) articulada através da Análise de Conteúdo (BARDIN, 2000). Para Barthes (1990), existem dois níveis de significação da fotografia: o denotativo e o conotativo:

a) O primeiro, o nível **denotativo**, refere-se ao que há de objetivo e presente na fotografia e pode ser verificado pela análise **iconográfica** atribuída à imagem no momento da sua catalogação, que está disponível no Inventário do ADBO, para as coleções musealizadas e que será realizado para as imagens de usuários;
b) O segundo, o nível **conotativo**, refere-se ao que está para além do denotado, e está diretamente relacionado à cultura e como a sociedade se comunica e pensa. Ele pode ser verificado através da percepção coletiva das imagens vistas nas legendas e comentários. Nesse nível, faz-se a análise **iconológica** de interpretação do conteúdo da cena representada e descrita.

A conotação insinua a interpretação e essa depende do contexto no qual os sinais denotados aparecem – neste caso, o contexto público e coletivo do *Facebook*.

Elementos tais como: manipulação, pose, cenário, entre outros, direcionam o caráter conotativo das imagens. Assim, as imagens digitais também devem ser pensadas para além do denotado, já que o conotado por vezes pretende assumir o seu lugar. Nunes (2002) faz novamente referência a Barthes (1990) 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).

Já para Kossoy (2014) a interpretação do conteúdo se dá apoiada na imaginação e na ressignificação dos acontecimentos com base no presente, tal qual qualquer processo de rememoração. Portanto, é nesse momento começamos a discutir a metamemória (CANDAU, 2012). Além disso, a partir da identificação dos sujeitos que mais interagem com a *fanpage,* e que formam laços multiplexos (RECUERO, 2009), fica evidente a construção de uma comunidade afetiva (CANDAU, 2012) virtual (que interpela as instâncias *online* e *offline*), uma vez que o atributo do *hiperlink* possibilita a marcação de perfis de outros usuários que são chamados para dar suporte às memórias daqueles que se veem representados nos acontecimentos retratados nas imagens. Nesse sentido, a identificação das “representações factuais”, descritas em nível denotativo e as “representações semânticas”, descritas em nível conotativo, fundarão os marcos espaciais e temporais da trajetória do Bar Ocidente, visíveis nas narrativas visuais e textuais disponíveis na *fanpage*. Esse exercício nos dará pistas para a identificação das memórias mais bem partilhadas que emergem das imagens digitais e das interfaces sociais, entendias nesta investigação enquanto sociotransmissores.

Delimitou-se como recorte temporal as postagens realizadas entre setembro e dezembro do ano de 2012, início da criação da *fanpage* e período diagnosticado como de maior interação, justamente por representar o lançamento dos projetos e a constante atualização de conteúdos por diferentes mídias. Assim, determinou-se como *corpus* da pesquisa o conjunto de 19 postagens de imagens digitais, conforme retratado na Figura 11 a seguir:

Figura 11 - *Corpus* da pesquisa

Fonte: coletados na *fanpage* pela autora, 2016

Após a identificação do conjunto de 19 imagens, realizou-se a tabulação conforme modelo da Tabela 5:

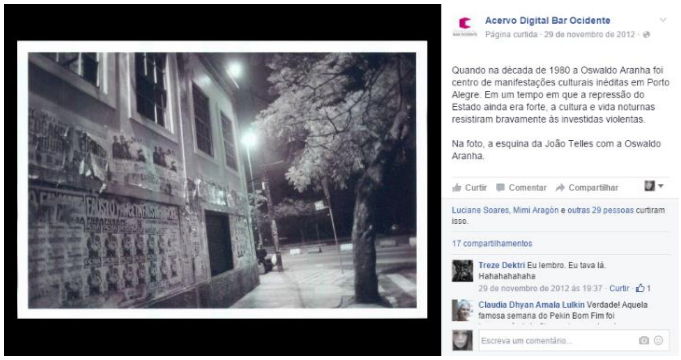
Proposta de tabulação das postagens. Postagem 1	
Tipo de Post/Imagem	*Tipo 1*
	
Link permanente	<https://www.facebook.com/AcervoOcidente/photos/pb.322249124537584.-2207520000.1459895678./356761171086379/?type=3&theater>
Data da publicação	***29/11/2012***
Legenda associada	***Quando na década de 1980 a Oswaldo Aranha foi centro de manifestações culturais inéditas em Porto Alegre. Em um tempo em que a repressão do Estado ainda era forte, a cultura e vida noturnas resistiram bravamente às investidas violentas. Na foto, a esquina da João Telles com a Oswaldo Aranha.***
n. curtidas	***31***
n. compartilhamentos	***17***
n. comentários	***5***
n. inventário no ADBO	***00909***
Nome/título da imagem no ADBO	***[Externa - lateral do Ocidente - noite]***
Tema da imagem no ADBO	***Manifestações***
Descrição da imagem (nível denotativo) no ADBO	***Foto p&b, externa, noturna. Lateral da casa do bar Ocidente, com cartazes fixados na parede, entre eles Fausto Fawcett; Edgard Scandurra.***
Descrição da imagem (nível conotativo)	AC das legendas, comentários e legendas de compartilhamentos

Tabela 5 - Proposta de tabulação das postagens

Fonte: coletados pela autora, 2016.

Na intenção de analisar o alcance da postagem original, realizou-se também a tabulação das legendas dos compartilhamentos (Tabela 6):

Tabulação dos dados de compartilhamentos da postagem 1					
Pessoas que compartilharam	*Legenda do compartilhamento*	*n. curtidas*	*n. comentários*	*n. compartilhamentos*	*Pessoal que compartilhou*
Nossa Porto Alegre					
Gramo Charles	*... nos tempos da não internet.*	*2*	*2*	*0*	
Sandro Perceu	*Quem viveu sabe o que tinha de melhor... só não vale subir na caixa da telefônica e entrar pela janela...rsrsrsrsrs*	*1*	*2*	*0*	
Sônia Menegaz Tozzi				*0*	
Alexandre Simas		*6*	*1*	*0*	
Jacqueline Guedes	*O Ocidente tinha que ser sagitariano, né Anah Ferraz?*	*2*	*1*	*1*	*Alexandre Simas*
Cláudio Souza	*Os bons tempos antes que a caretice tomasse conta da mente e dos corpos de todos...e os cartazes na parede, se nçao me engano, são do Fausto na versão da terreira da tribo, uma das mais fantásticas produções teatrais que porto alegre já conheceu.*	*5*	*0*	*0*	

Tabela 6 - Tabulação dos dados de compartilhamento da postagem 1

Fonte: coletados na *fanpage* pela autora, 2016.

Assim como das legendas da postagem 1 (Tabela 7):

Legendas da postagem 1			
Pessoas que comentaram	*Comentário*	*n. curtidas*	*n. respostas ao comentário*
Treze Dektri	*Eu lembro. Eu tava lá. Hahahahahaha*	*1*	
Claudia Dhyan Amala Lulkin	*Verdade! Aquela famosa semana do Pekin Bom Fim foi inesquecível. As fitas pretas penduradas nas árvores, as paredes grafitadas com aquela bomba p explodir, a LAVAGEM da esquina e as escadas do Bar com balas de mel.....o Marco Antonio Krug sabe bem do que falo.....axés pro Ocidente, nosso TEMPLO!*		***0***
Marco Antonio Krug	*Pois que tempos....estão lembrados e serão registrados em breve no livro novo do Claudinho Pereira, que vai retratar outra parte e década da vida noturna de Porto Alegre, Claudia Dhyan Amala Lulkin. Fui convidado para escrever este capítulo, ká escrevi, ja está todo revisado e nas mãos do mestre Pereira.Mutos vivas ao Bar Ocidente. O Fiapo Barth foi fundamental neste episódio marcante das nossas vidas. Aho!!!!!*	***1***	***0***
Tomy Antonyo	*Essa foto eu não tinha obrigado marco.abs*	***0***	***0***
Claudinho Pereira	*Querido amigo Krug, e valeu o artigo está ótimo.*	***0***	***0***

Tabela 7 - Legendas da postagem 1

Fonte: coletados na *fanpage* pela autora, 2016

Optamos por identificar os sujeitos que interagem diretamente com a *fanpage*, conforme pode ser visto em destaque nas Tabelas 6 e 7, no intuito de identificar a rede de sujeitos que se forma em torno de um mesmo tema e/ou fato denotado, relacionado ao Bar Ocidente. Os nomes dos usuários não foram modificados pois estão disponíveis na plataforma do SRS *Facebook* de forma pública. Dessa maneira, não ferimos o seu direito de privacidade, uma vez que, postados os comentários de modo público, os usuários aceitam a Política de Privacidade do *Facebook*.

4.2.1 Níveis de engajamento

O *website We are Social Media* (WeRSM), reconhecido como um dos principais fóruns de discussão e pesquisa sobre mídias sociais identifica sete níveis de engajamento instaurados nas mídias sociais, que podem indicar o quão um usuário está comprometido com uma mídia social, um site de rede social, uma *fanpage* dentro de um SRS ou até mesmo outro *website*: **1) Atenção:** quando o usuário segue as atualizações da *fanpage* e apenas observa, mas não interage; **2)**

Apreciação: quando o usuário reage às atualizações com um *like*; **3) Compartilhamento:** quando o usuário interage mais profundamente, compartilhando os conteúdos na sua própria *timeline*, se fazendo ver através do que é compartilhado; **4) Opinião**: quando o usuário expressa seus pensamentos através de comentários nas postagens; **5) Contribuição:** quando o usuário cria conteúdos e publica colaborativamente com a *fanpage*; **6) Animação:** quando o usuário interage com outros usuários seguidores da *fanpage*; **7) Engajamento:** quando o usuário atua de forma engajada a defender e divulgar a *fanpage*.

A identificação desses níveis dizem muito sobre como a mídia social está se relacionando com seus usuários e são importantes de serem mensurados na medida em que demonstram a potência da criação de laços sociais em SRS. A mídia social funciona como um nó da rede social dos sujeitos, constituindo-se de um ator articulador das sociabilidades emergentes, um elemento que tem o poder de atuar e reestruturar toda a rede preexistente. Para Henriques (2014), os SRS possuem papel de destaque nos processos de produção e reprodução de registros memoriais que ocorrem no ciberespaço. As memórias virtuais lançadas, se por um lado provocam uma sobrecarga de informações quando disseminadas, por outro, poderão servir à preservação da memória digital. Assim, para Dodebei (2011), começamos a trabalhar com o conceito de preservação através do compartilhamento, ou seja, quando um conteúdo viraliza, existem mais chances de ele ser preservado, pois será replicado em diferentes sites, ampliando suas possibilidades de permanência.

Abaixo apresentamos o *printscreen* das 19 postagens (Figura 12 a Figura 30). Logo após expomos comparativamente os seus números de curtidas, compartilhamentos e comentários, a fim de assinalar quais delas são mais significativas para posterior análise, levando em consideração seu alto potencial memorial e alto grau de reverberação/viralização na rede. Ressalta-se que o *printscreen* e a coleta foram realizados a partir do perfil da pesquisadora, inicialmente no dia 14 de fevereiro de 2016. Os números de curtidas, compartilhamentos e comentários foram atualizados no dia 09 de fevereiro de 2017. Porém, nesse período notou-se que a publicação de número 18 não se encontra mais disponível *online* na *fanpage*, impossibilitando a análise de todos os 60 comentários previamente verificados na etapa de pré-analise. Essa situação transpassada evidencia a proximidade entre os binômios memória/acumulação e

esquecimento/dissolução na *web*. O apagamento e a falta/dificuldade de acesso a determinadas postagens e perfis em SRS é o desafio posto aos profissionais da memória em relação à pesquisa, guarda e preservação do patrimônio digital. Tanto as redes sociais como os conteúdos ali postados são fluidos e efêmeros, sobrevivendo apenas se forem constantemente atualizados, compartilhados ou salvos pela cópia (QUARANTA, 2014). De qualquer forma, será contemplada a análise de 10% dos comentários da referida postagem, oriundas do campo exploratório, realizado ainda no ano de 2016.

Figura 12 - Postagem 1

Fonte: https://goo.gl/Yv5bL6

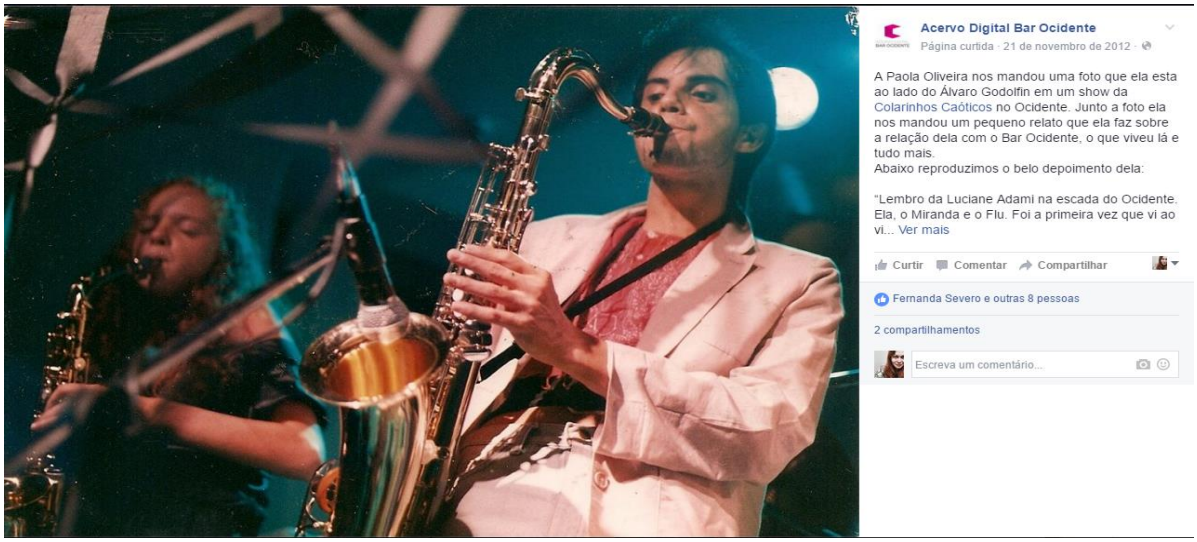


Figura 13 - Postagem 2

Fonte: https://goo.gl/m08RDW

Figura 14 - Postagem 3

Fonte: https://goo.gl/TCJSfk

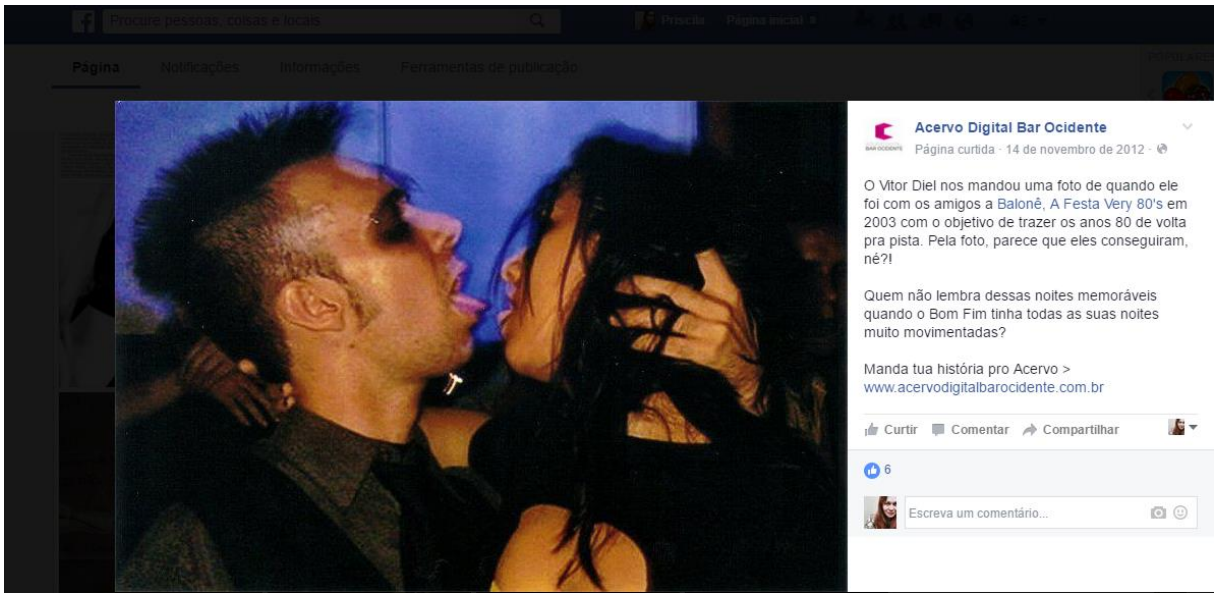


Figura 15 - Postagem 4

Fonte: https://goo.gl/ggMKWh

Figura 16 - Postagem 5

Fonte: https://goo.gl/6YbXMB

Figura 17 - Postagem 6

Fonte: https://goo.gl/M0w4sM

Figura 18 - Postagem 7

Fonte: https://goo.gl/Qor8Yy

Figura 19 - Postagem 8

Fonte: https://goo.gl/quI8pf

Figura 20 - Postagem 9

Fonte: https://goo.gl/7UrX9L

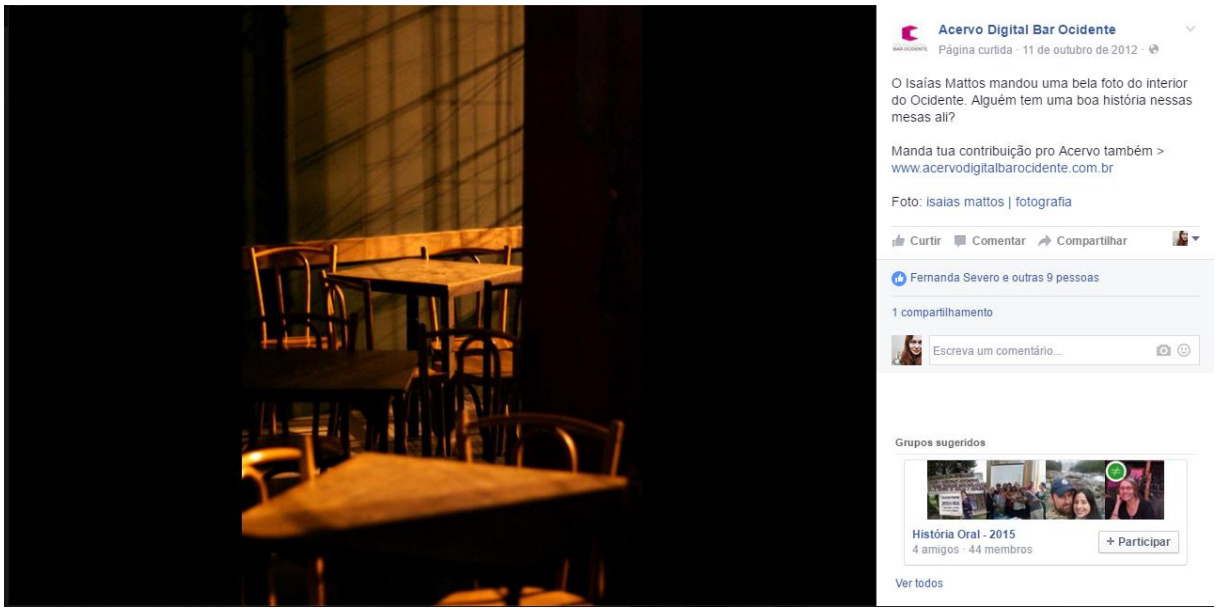


Figura 21 - Postagem 10

Fonte: https://goo.gl/I5e4tS

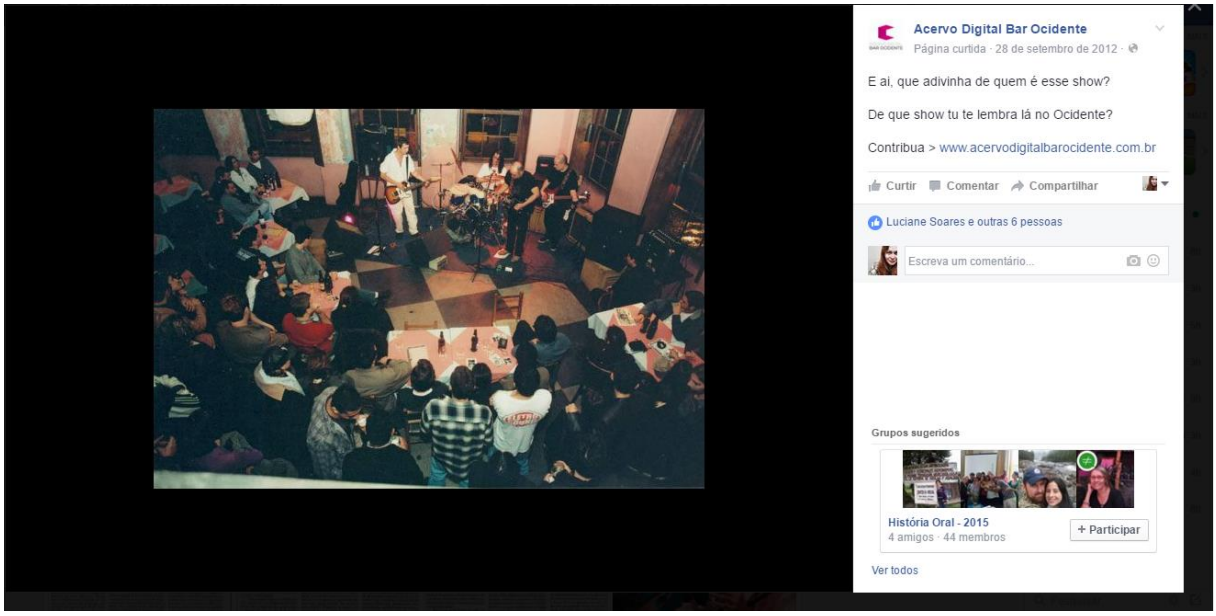


Figura 22 - Postagem 11

Fonte: https://goo.gl/2i6iHT

Figura 23 - Postagem 12

Fonte: https://goo.gl/j0KUmu

Figura 24 - Postagem 13

Fonte: https://goo.gl/2jZprQ

Figura 25 - Postagem 14

Fonte: https://goo.gl/Rm25KL

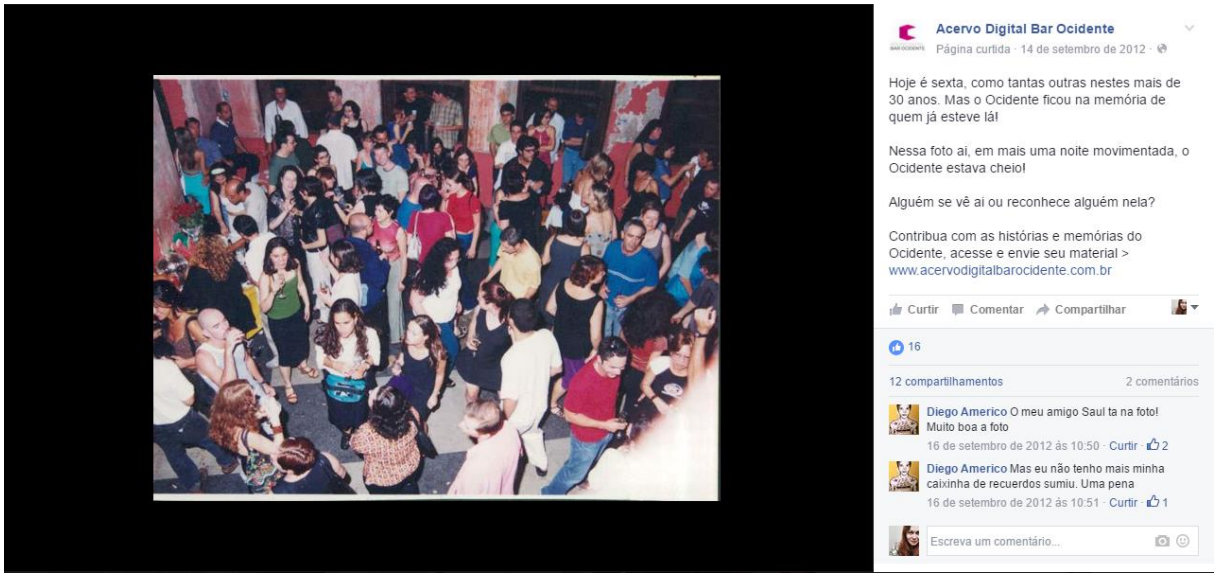


Figura 26 - Postagem 15

Fonte: https://goo.gl/Gav7Rx

Figura 27 - Postagem 16

Fonte: https://goo.gl/aViczP

Figura 28 - Postagem 17

Fonte: https://goo.gl/gD7ELO

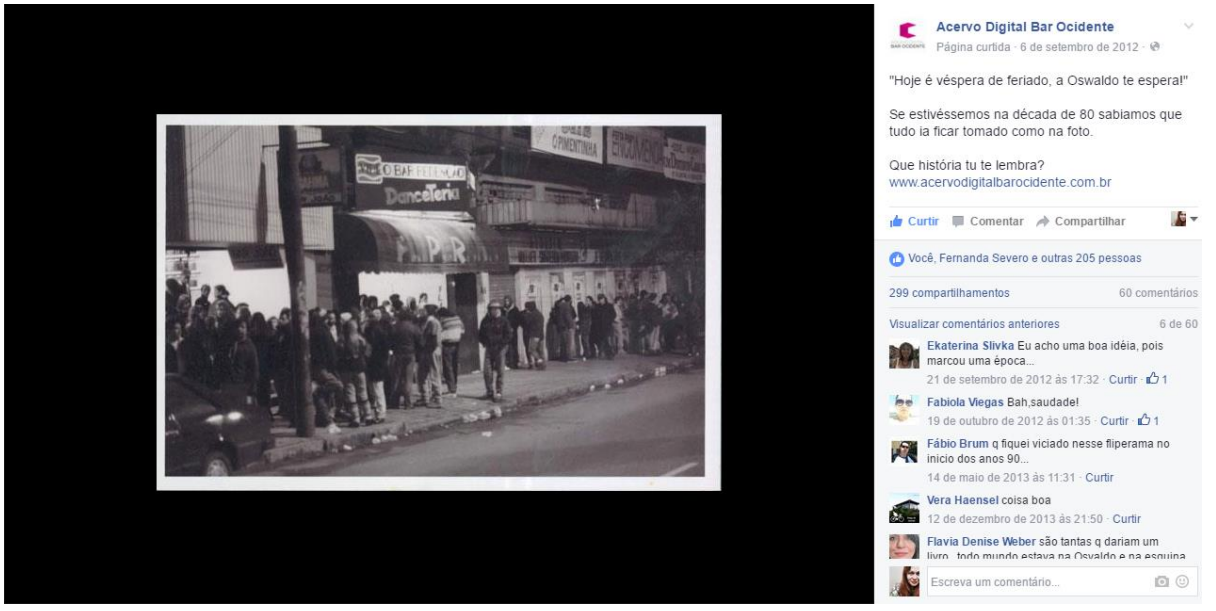


Figura 29 - Postagem 18

Fonte: https://goo.gl/lux0cq

Figura 30 - Postagem 19

Fonte:https://goo.gl/BKviGX

Foram tabelados os números de curtidas (nível 2), compartilhamentos (nível 3) e comentários (nível 4) das 19 postagens, obtendo-se os Gráfico 1, Gráfico 2, Gráfico 3 a seguir:

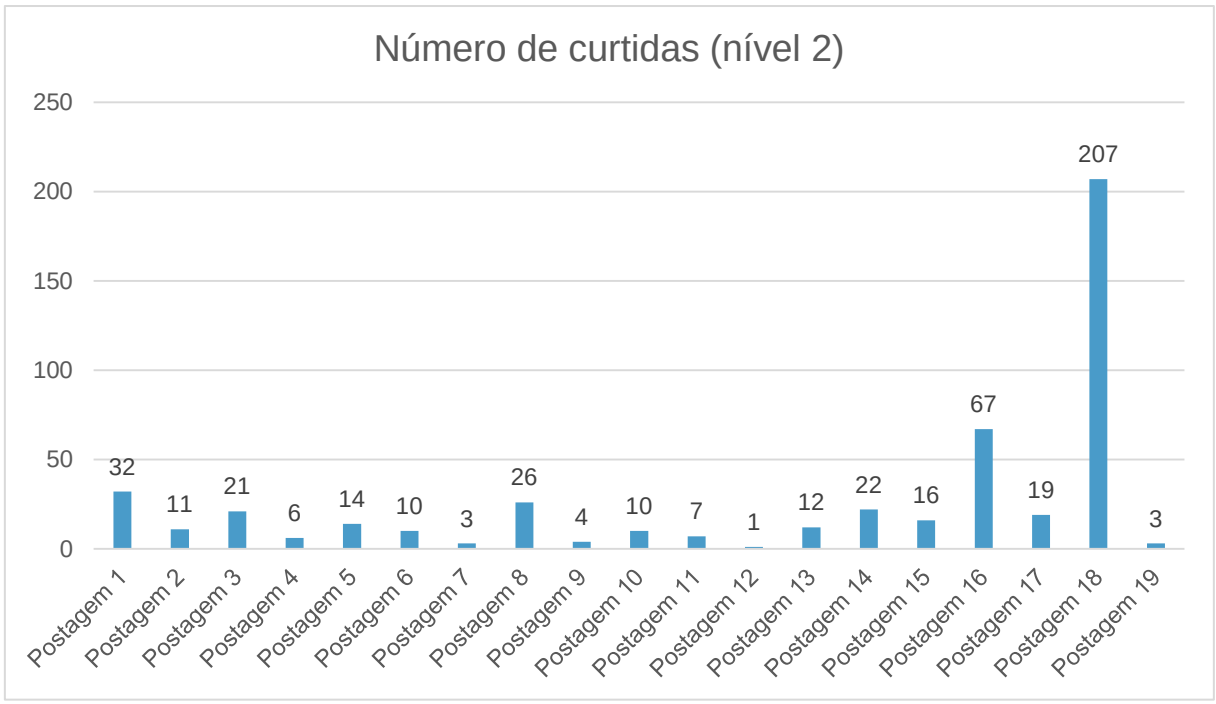


Gráfico 1 - Número de curtidas das 19 postagens da *fanpage* do ADBO no *Facebook*.

Fonte: coletado pela autora, 2017.

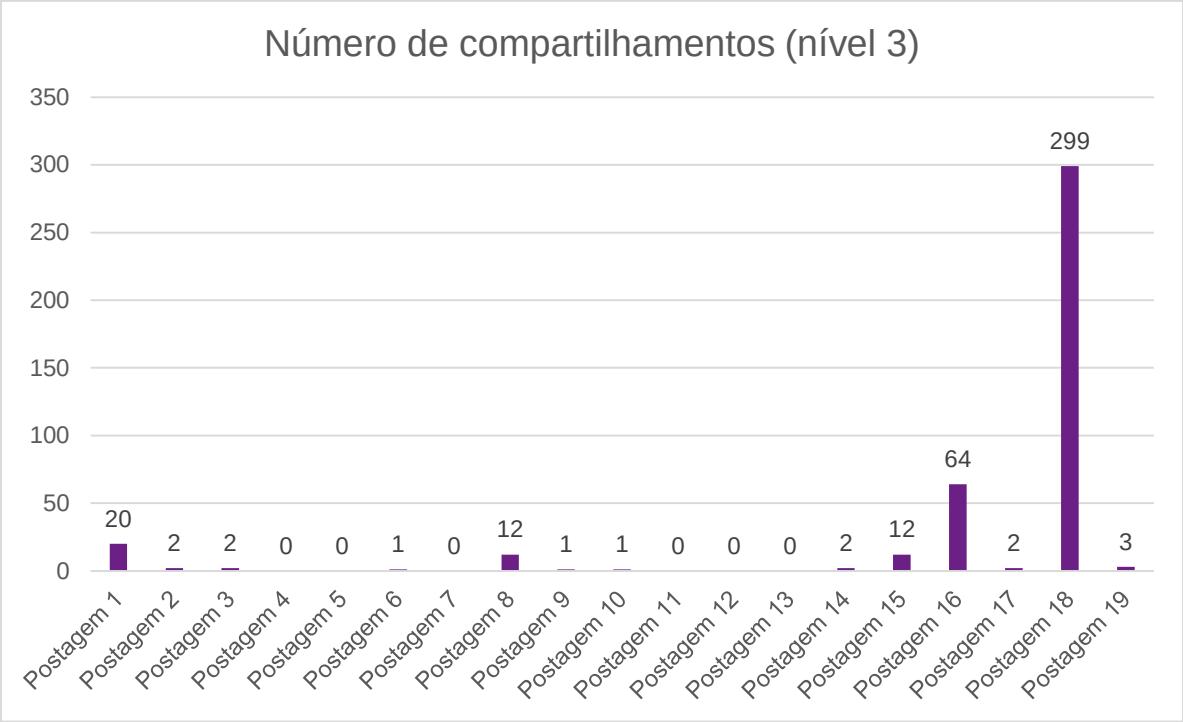


Gráfico 2 - Número de compartilhamento das 19 postagens da *fanpage* do ADBO no Facebook

Fonte: coletado pela autora, 2017.

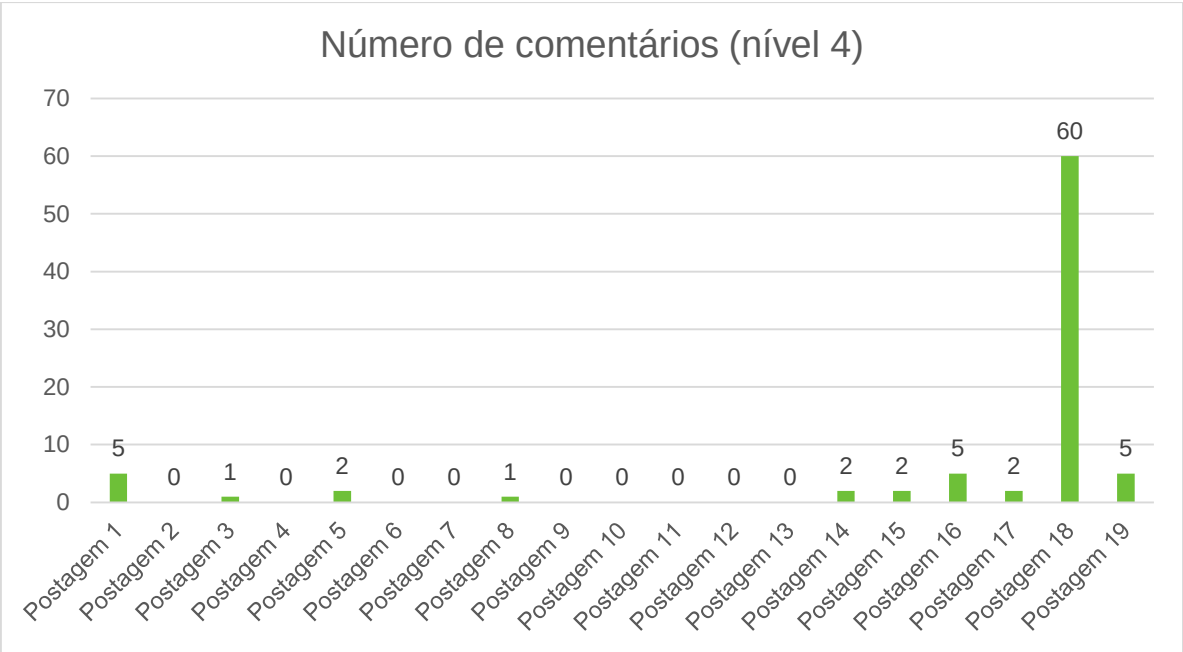


Gráfico 3 - Número de comentários das 19 postagens da *fanpage* do ADBO no Facebook

Fonte: coletado pela autora, 2017.

A partir desses dados podemos aferir algumas considerações. Todas as postagens analisadas alcançam os níveis 1 e 2 de engajamento, obtendo pelo

menos uma curtida, como é o caso postagem 12. Verifica-se, portanto, 100% de envolvimento entre os usuários e as postagens de imagens digitais realizadas, mesmo que considerado o nível mais superficial.

Apenas as postagens 1, 2, 3, 6, 8, 9, 10, 14, 15, 16, 17 e 18 alcançam o nível 3 de engajamento, o que significa dizer que cerca de 63% das imagens digitais foram consideradas significativas de alguma maneira, a ponto de serem compartilhadas na própria rede do usuário. Esse nível já demonstra que essas imagens evocam recordações dignas de serem reproduzidas, difundidas e preservadas, já que foram compartilhadas, como pode ser constatado nas legendas de dois compartilhamentos da postagem 1, realizados por Jacqueline Guedes e Claudio Souza:

Figura 31 - Legenda de dois compartilhamentos da postagem 1

Fonte: https://goo.gl/ZYtkQs

Nesse mesmo compartilhamento, Jaqueline Guedes marca o perfil de duas pessoas e inicia um diálogo entre ambas. Verifica-se assim um fortalecimento dos laços sociais relacionais e de associação na *fanpage*, alcançando o nível 6 de engajamento**,** quando o usuário interage com outros usuários da rede.

As postagens 1, 3, 5, 8, 14, 15, 16, 17, 18 e 19 alcançam o nível 4, ou seja, cerca de 52% das publicações de imagens digitais fomentaram a opinião dos usuários acerca do tema/fato retratado. Esses comentários são reminiscências sobre o Bar Ocidente e seu entorno (Avenida Osvaldo Aranha em POA/RS). Além da expressão de um sentimento de nostalgia da juventude vivida nesse espaço e evocações deliberadas sobre o acontecimento denotado na imagem, como pode ser aferido através da postagem 19, compartilhada por uma usuária na linha do tempo da *fanpage,* onde a mesma identifica cada indivíduo com números e os descreve nos comentários:

Figura 32 – Evocação de usuária sobre acontecimento retratado em uma imagem digital compartilhada (Postagem 19)
Fonte: <https://goo.gl/Nvfiuy>

As postagens 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12 e 19 alcançam o nível 5, uma vez que são imagens provenientes de doações de usuários que a *fanpage* compartilhou juntamente com a narrativa enviada (história contada) pelo usuário. Já a postagem 19 alcança os nível 5 e 7 (contribuição e engajamento/apoio), pois foi postada por uma usuária na linha do tempo da *fanpage* como uma resposta ao convite realizado

pela própria *fanpage* (Figura 10), e reiterado no terceiro comentário exposto na Figura 32 acima, para que os usuários doassem materiais e narrativas sobre o Bar.

Na próxima seção serão apresentadas as temáticas que fomentaram maior envolvimento dos usuários, na forma de narrativas memoriais. Tanto imagem quanto texto serão analisadas, a fim de se delimitar os marcos temporais e espaciais do Bar Ocidente além, é claro, da comunidade afetiva virtual que surge em torno dessas temáticas.

4.2.2 Espaço, tempo, interação e comunidade

Com base nas categorias Espaço, Tempo, Interação e Comunidade, explicitaremos os resultados obtidos da análise das postagens que obtiveram os maiores níveis de engajamento (WERSM, 2016). A AC foi realizada nas imagens postadas, nas suas legendas, comentários e legendas de compartilhamentos. Essas imagens, pertencentes ao ADBO, determinam acontecimentos que se transformam em marcos espaciais e temporais da trajetória individual e coletiva dos usuários e grupos frequentadores do Bar Ocidente. A partir das interfaces sociais, os sujeitos não só organizam suas narrativas, constroem a ideia de si próprios e reforçam seus laços sociais, como fazem surgir novos meios de memória.

O Gráfico 4 apresenta dados quantitativos dos níveis 2, 3 e 4 de engajamento das 19 postagens do *corpus* de pesquisa:

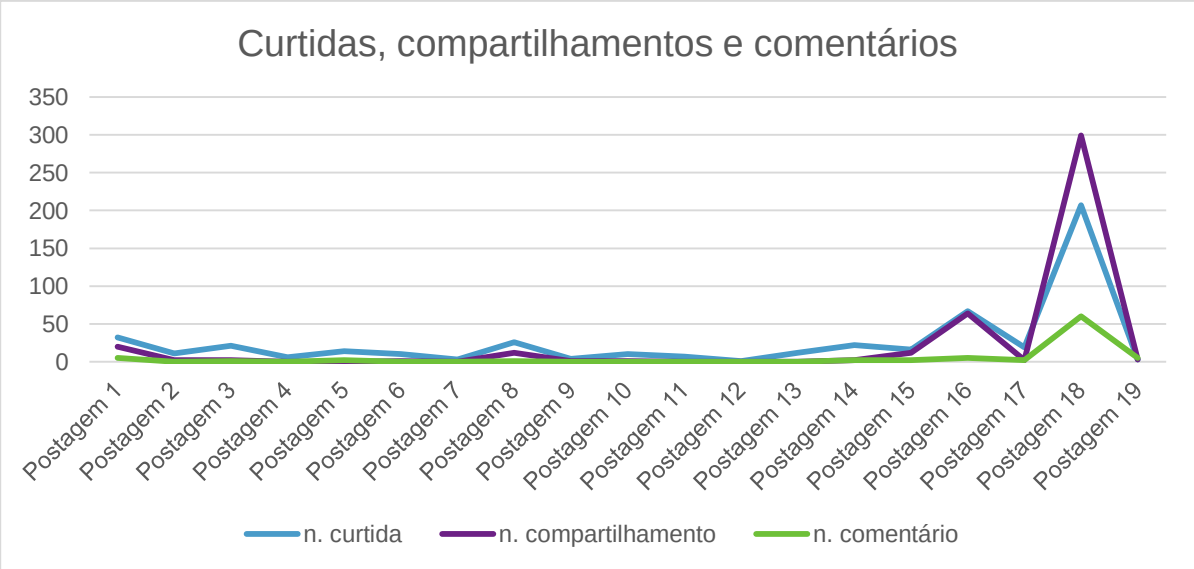


Gráfico 4 - Curtidas, compartilhamentos e comentários das 19 postagens da *fanpage* do ADBO no *Facebook*

Fonte: coletada pela autora, 2017

A partir dos dados do Gráfico 4 podemos aferir quais temáticas fomentaram maior envolvimento por parte dos usuários. Constata-se que as três postagens de imagens digitais com maior número de curtidas, compartilhamentos e comentários são coincidentes e estão expostas na Figura 33 a seguir:

Figura 33 - As três imagens digitais mais curtidas, compartilhadas e comentadas – níveis 2, 3 e 4 (postagens 18, 16 e 1 respectivamente)

Fonte: *fanpage* ADBO, 2017

À nível denotativo, constata-se que as três imagens acima são fotografias em preto e branco, digitalizadas, e representam o Bar Ocidente, seu contexto externo e outros espaços da rua: como a Rozeka, o Fliperama - e a famosa “esquina maldita”, referência à esquina da Rua General João Telles com a Avenida Osvaldo Aranha. A década retratada são os anos 1980, quando da criação do Bar Ocidente, momento de grande efervescência cultural no Bairro Bom Fim, naquele tempo considerado a boemia da cidade: “A boemia do Bairro Bom Fim é melhor entendida quando pensamos que o Ocidente está localizado num contexto de proximidade com outros bares, cinemas, auditório Araújo Vianna, o Parque da Redenção e a UFRGS” (OLIVEIRA, 2013, p. 19).

Em nível conotativo, os comentários das referidas postagens nos permitem perceber quais outros elementos são evocados e como o passado retratato é percebido no presente por quem se identifica a partir das ferramentas das interfaces sociais. Expressões como “*marcou uma época*”, “*bons tempos*” e “*velhos tempos*” são repetidas nos comentários e legendas de compartilhamentos e indicam a nostalgia dos usuários em relação a um espaço: Bar Ocidente, Osvaldo Aranha e Bom Fim; e a um tempo: os anos 1980. A esquina ou “esquinão” são referidos para representar o Bar Ocidente que é metaforizado pela expressão “esquina maldita” (registrada nas **postagens 16 e 1**), utilizada para simbolizar esse território de resistência, manifestações e produções culturais dentro de Porto Alegre/RS. Entre os anos 1980 e 1990 a vida noturna na Av. Osvaldo Aranha era acometida por

violentas investidas policiais, que acabaram por resultar no famoso movimento Bom Fim-Pequim (nota-se que parte das manifestações desse movimento são retratada na terceira imagem da Figura 33 – **postagem 1**). Em um tempo em que a repressão do Estado ainda era forte, a cultura e a vida noturna resistiram bravamente na forma de arte, e o Bar Ocidente era palco para diferentes formas de protesto.

Identificamos assim a esquina e o entorno da Av. Osvaldo Aranha como marcos espaciais da trajetória do Bar; e os anos 1980 como um marco temporal. Tanto o Bar como a Osvaldo Aranha e o próprio Bairro Bom Fim são entendidos como "microlugares de memória" (CANDAU, 2005), frequentados por diferentes tribos urbanas (MAFESSOLI, 1998). Os microlugares de memória do tempo passado são revisitados em tempo real e se tornam presentificados a cada compartilhamento no *Facebook*, fortalecendo *online* laços sociais criados *offline* e por isso, facilitando a partilha memorial.

Em seguida nos propomos a identificar as quartas, quintas e sextas imagens mais curtidas, compartilhadas e comentadas:

Figura 34 – Quarta, quinta e sexta imagens mais curtidas – nível 2 (postagens 8, 14 e 3 respectivamente)

Fonte: *fanpage* do ADBO, 2017

Figura 35 - Quarta, quinta e sexta imagens mais compartilhadas – nível 3 (postagens 8, 15 e 19 respectivamente

Fonte: *fanpage* do ADBO, 2017

Figura 36 - Quarta, quinta e sexta imagens mais comentadas – nível 4 (postagens 19, 5 e 14 respectivamente)

Fonte: *fanpage* do ADBO, 2017

Observando as referidas imagens, logo percebemos que as postagens 8, 14 e 19 se repretem em diferentes níveis, distinguindo-se das demais:

Figura 37 - Postagens 8, 14 e 19, respectivamente

Fonte: *fanpage* do ADBO, 2011

A **postagem 8** está em quarto lugar em número de curtida e compartilhamento (níveis 2 e 3). A **postagem 14** está em quinto em número de curtida (nível 2) e sexto em comentários (nível 4). E a **postagem 19** se destaca em níveis maiores de engajamento, estando em sexto lugar em número de compartilhamentos (nível 3) e em quarto lugar em número de comentários (nível 4).

As temáticas dessas três postagens que ganham destaque por engajarem os usuários referem-se às Produções Culturais características do Bar Ocidente. Na primeira imagem da Figura 37 (**postagem 8**) vê-se o show de Bebeco Garcia da Banda Garotos da Rua em 2009. Essa temática instigou nos usuários rememorações acerca dos músicos e bandas gaúchas que surgiram no espaço do Bar, além de comentários saudosistas e de homenagem ao músico Bebeco Garcia, conforme legenda atribuída à postagem: "*Nesta foto histórica Bebeco toca no Ocidente Acústico de 16 de outubro de 2009, em seu último show na capital gaúcha antes de falecer*". Para Oliveira (2013), o Ocidente foi palco do surgimento e afirmação das maiores bandas e músicos do cenário gaúcho: Cascavelletes, Os

Replicantes, TNT, De Falla, Graforréia Xilarmônica, Nei Lisboa, Julio Reny, Adriana Calcanhoto, legitimando-se como um espaço cultural da cidade.

Na segunda imagem (**postagem 14**) da Figura 37, o restaurante, ambiente interno no Bar Ocidente, foi registrado no primeiro dia do almoço em 1980. Essa informação foi relatada por uma usuária que ainda reconheceu na imagem outros frequentadores: "*Ao fundo o Amaury, atrás do balcão o Fiapo e em primeiro plano a Carmen*". No Bar Ocidente originalmente funcionava apenas o seu restaurante. Como consequência da grande repressão policial nas festas noturnas do Bar, nos anos 1990, o único serviço ofertado era o almoço vegetariano/indiano. E por ser um dos primeiros locais em Porto Alegre a servir esse tipo de cardápio, tornou-se conhecido também nesse sentido (OLIVEIRA, 2013)

As festas diversas dos anos 1980, regadas a cerveja e conversas em roda de amigos, reuniam estudantes e artistas da localidade, que usavam o Bar como espaço de luta simbólica nos anos finais da Ditadura Militar. A terceira imagem da Figura 37 (**postagem 19**) retrata o espaço interno do bar, várias pessoas sentadas às mesas, em pé ou sentadas no balcão bebendo. A postagem foi realizada e narrada por uma usuária na linha do tempo da *fanpage*. Essa mesma usuária é articuladora de uma rede de sujeitos que foram chamados a conversar através do atributo do *hiperlink* e do compartilhamento de conteúdo (como poderá ser visualizado na Figura 40 – Cartografia das redes sociais). Nas legendas e comentários percebe-se o reencontro e a reconexão das pessoas retratadas na imagem; e a narrativa da usuária auxilia a reconstrução coletiva do acontecimento registrado: "*Primeiro ano do Ocidente: 1) Gaspar Martins, 2) Rosangela Cortinhas, 4) Alfredo Nocolaievki, 5) Afonso Bras, à volta de Fiapo Barth. Nossa licença enquadrada atrás do Gaspar. O número 6 é o Achutti, lidava com quadros e molduras*". Ao mesmo tempo em que as pessoas vão se reconhecendo e recordando momentos passados no Bar, vão recriando laços, porque, afinal de contas, levando em consideração a comunidade afetiva do Bar: "*Quem não frequentou o Ocidente em alguma época de sua vida*!", como relatado na legenda de compartilhamento de Katia Schaffer.

Com base nas narrativas analisadas podemos supor outros espaços e tempos partilhados e que habitam a metamemória coletiva associada ao Bar Ocidente: Fliperama e Loja Rozeka (que podem ser vistos na Figura 33) Bar João e Cacimba,

espaços da Av. Osvaldo Aranha que hoje não existem mais. O Bom Fim e o Bar João são inclusive exaltados em uma famosa canção de Kleiton e Kledir, *Deu Pra Ti*:

> [...]
> Alô tchurma do Bonfim
> As guria tão tri afim
> Garopaba ou Bar João
> Beladona e chimarrão
> [...]
> (KLEITON & KLEDIR, 1981)

Os anos 1990 e a primeira década dos anos 2000 também são citados e associados a um passado nostálgico, a um Bar do qual se sente falta e que "*não é mais como era antigamente*", os "*bons tempos*" das festas *Ocidente Acústico*, *Balonê*, *a Festa very 80's*, *Sarau Elétrico* e shows de bandas gaúchas. Com base nos depoimentos analisados, construímos uma núvem de *tags* (Figura 38), a partir do aplicaivo MY CLOUDS, a fim de identificar termos e temáticas mais encontradas nas legendas de *posts*, comentários e legendas de compartilhamentos:

Figura 38 - Nuvem de tags

Fonte: elaborado pela autora, 2017.

A escuta compartilhada proporcionada pela interfaces sociais dos SRS é estabelecida através: (a) atributo da marcação de perfis; (b) ferramentas de comentários, respostas de comentários e legendas; (c) mensagens individuais e/ou coletivas (*inbox*) e (d) interoperabilidade de sistemas que articulam e interligam diferentes mídias sociais e SRS, reflexo da redes sociais 3.0. A interação e o contato mútuo constroem uma comunidade afetiva virtual entre os usuários que interagem com a *fanpage* no SRS do *Facebook e* compreende o nível 6 de engajamento (quando os usuários integrantes de uma mesma rede interagem entre si a partir de um mesmo ponto nodal, no caso a *fanpage* do ADBO). O envolvimento com os fatos retratados nas imagens e recordados como em um processo de anamnese coletiva, incita a participação dos usuários, que não só marcam os perfis uns dos outros, mas conversam pelos comentários e *inbox*. Tanto a *fanpage* como as imagens digitais e o conjunto de texto e imagem associados nos *posts* funcionam como sociotransmissores, que permitem estabelecer uma cadeia causal cognitiva entre dois ou mais indivíduos, base para a transmissão memorial.

Podemos visualizar as interações estabelecidas em relação a cada uma das seis postagens com maior interação por meio do seguinte mapa de redes (Figura 39):

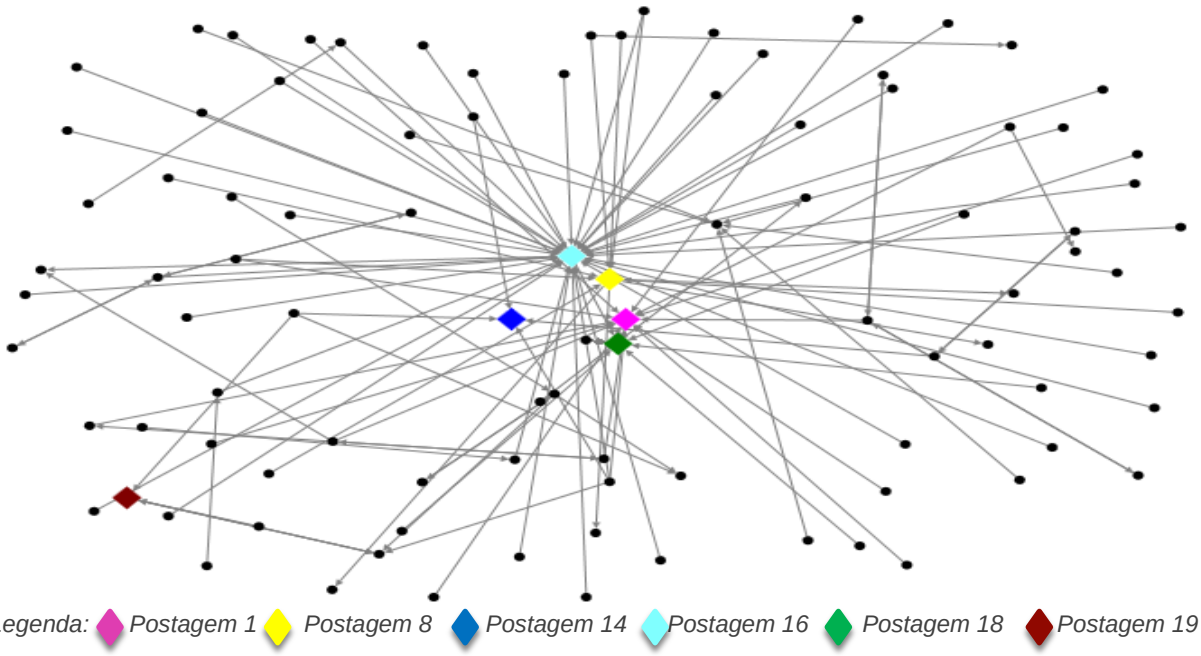


Figura 39 - Mapa das redes sociais da *fanpage*

Fonte: elaborado pela autora, 2017

O mapa das redes sociais foi construído no intuito de identificar a comunidade afetiva virtual construída a partir das 6 postagens que atingiram maiores níveis de engajamento. Ele foi elaborado através da ferramenta NodeXL, aplicativo de *software* livre para análise e visualização de redes sociais.

Ainda buscando visualizar os sujeitos e suas redes sociais fez-se uma segunda proposta de mapa de rede, elaborado através do *software* de mapas mentais Xmind, que cartografou um instante das conexões entre sujeitos e as postagens 1, 8, 14, 16, 16 e 18 da *fanpage* do ADBO no *Facebook:*

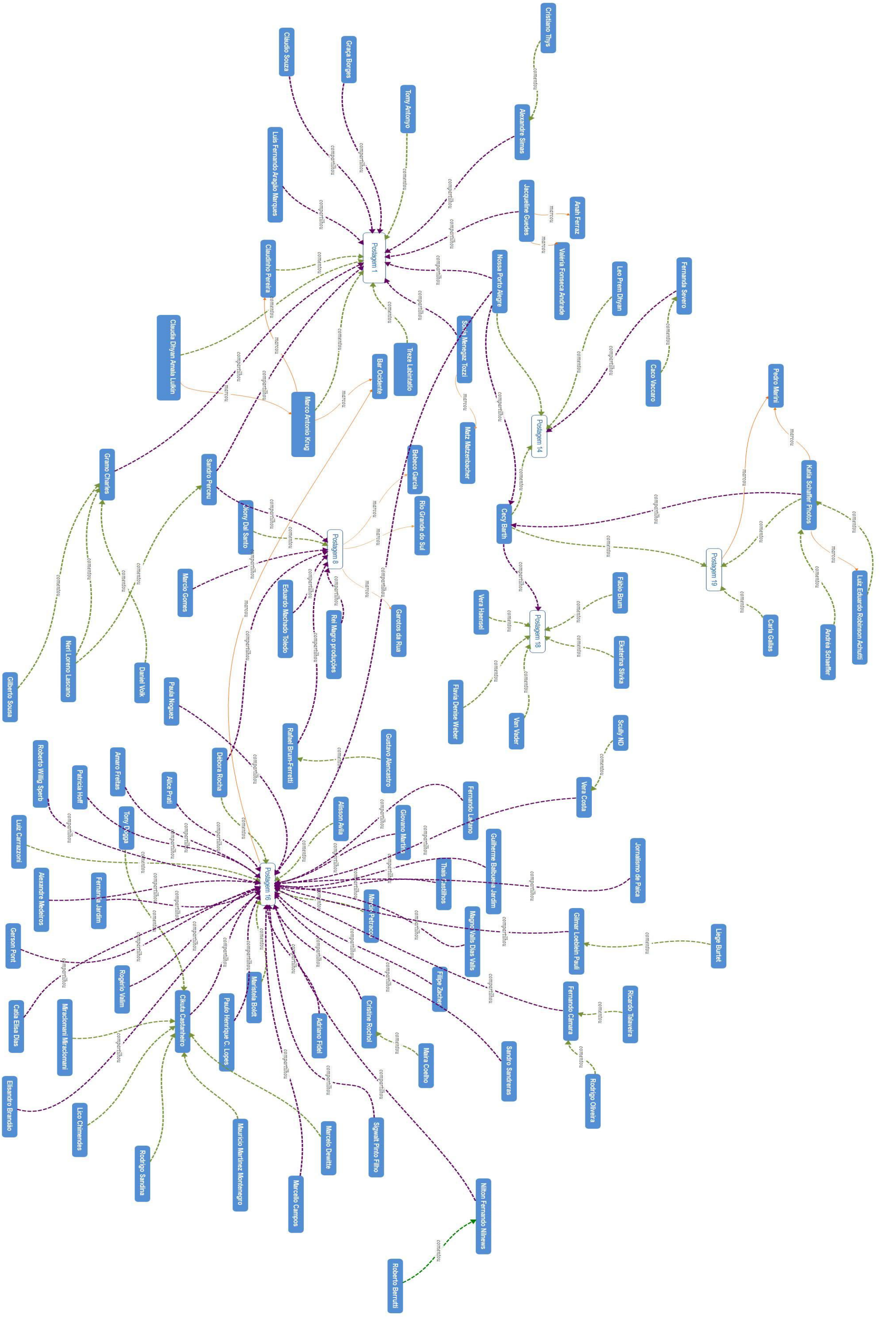


Figura 40 – Cartografia das redes sociais da *fanpage* do ADBO no *Facebook* no 09 de fevereiro de 2017.

Fonte: elaborado pela autora, 2017

A importância de se reconhecer os sujeitos com quem se mantém contato, reforçando conexões que nascem *on* ou *onfline,* está fundamentada no fato de que, no processo de partilha memorial, os depoimentos dos outros são essenciais para a reconstituição das nossas falhas de memória:

> Para que nossa memória se auxilie com a dos outros, não basta que eles nos tragam seus depoimentos: é necessário ainda que ela não se tenha cessado de concordar com suas memórias e que haja bastante pontos de contato enre uma e as outras para que a lembrança que nos recordam possa ser reconstruída sobre um fundamento comum. (HALBWACHS, 1990, p. 34).

A comunidade afetiva é então uma necessidade para a memória coletiva e no contexto das redes sociais é visualizada pela construção de comunidades virtuais. As interfaces sociais proporcionam suporte para a interação social através de estruturas e atributos de funcionamento próprias da linguagem eletrônica. Essas características têm como base, além dos itens (a) a (d) já citados na página 124, a criação de perfis que simulam os sujeitos no ciberespaço; a facilitação do estabelecimento e da manutenção de conexões; fluxo e a atualização contínua de conteúdos (*timeline* e *newsfeed)*; a linguagem próxima do usuário, que estimula a sua participação, seja comentando, respondendo comentários ou atualizando seus *status*, completando essas lacunas deixadas pela própria interface; e, por último, a imersão viabilizada pela conjunção da evolução das interfaces físicas, gráficas e sociais com a conexão *wireless*, tornando os sujeitos *always on,* cíbridos. Se o campo da memória social diz respeito à ressignificação dada pelos indivíduos e grupos no presente em relação a fatos e acontecimentos do passado – que são retratados em diversos sistemas de signo – a configuração desse processo assume novos contornos com o surgimento das RSIs.

Se em 1984 Pierre Nora afirmava o fim dos meios de memória com o surgimento dos lugares de memória, em 2005 Joel Candau sugere que, quando os meios de memória desaparecem, outros emergem, quer seja no desporto, na política, no mundo do espetáculo ou em diversos outros domínios. Aqui propomos a existência de meios de memória em ambiente virtual, que convivem com os lugares de memória, interfaceados e virtualizados. O Acervo Digital Bar Ocidente possui as principais características de um clássico lugar de memória, no que diz respeito à sua gestão; no entanto, em sua *fanpage,* a dinâmica é diferenciada, merecendo a

atenção no nosso próximo capítulo. As pessoas mantêm conexões e de forma colaborativamente elaboram suas narrativas acerca dos materiais digitais compartilhados. A rede está em constante processo de reestruturação, assim como as memórias ali partilhadas. Dessa forma, o mundo das redes digitais cooperativas acessíveis através das interfaces sociais é espaço propício ao desenvolvimento desses novos meios.

Na próxima seção, mesmo que de forma modesta, nos propomos a pensar algumas mudanças percebidas no campo da museologia com o surgimento da cultura digital e da sociedade em rede. Com base no artigo realizado por Oliveira (2016b), que compreende o museu enquanto fenômeno e processo, buscaremos explicitaremos as bases que circundam o pensamento museológico contemporâneo, a fim de que possamos afirmar a existência dos museus virtuais e das redes sociais como novas interfaces da memória social, que absorvem tanto as noções de lugar quanto de meios de memória.

4.3 Museus virtuais e redes sociais, novas interfaces da memória social

O museu contemporaneamente é compreendido como uma instituição permanente, sem fins lucrativos, que adquire, conserva, estuda e expõe o patrimônio material e imaterial para diversos fins e por isso deve estar a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento. Essa definição, mesmo que já defasada, baseia-se na perspectiva do ICOM de 2007, que serve de referência à comunidade internacional e é reflexo de um contexto sociocultural marcado por inúmeros avanços na área, muitos dos quais provenientes do Movimento Internacional da Nova Museologia (MINOM). Tem-se, assim, por excelência um conceito mutante que se desdobra em diversas noções características dos diversos momentos da trajetória da humanidade (BRUNO, 2006).

Tradicionalmente, o museu, enquanto instituição, tem sua origem na prática do colecionismo - que por sua vez está na base nos processos de formação dos patrimônios (GONÇALVES, 2003) - dos gabinetes de curiosidade, câmaras das maravilhas, antiquários e galerias dos séc. XV e XVI, a partir de objetos há muito tempo acumulados pela Igreja, reis e rainhas: relíquias sagradas, peças (tesouros) de uso cerimonial, curiosidades naturais do novo mundo e instrumentos científicos

diversos pertencentes a coleções particulares (POMIAN, 1984). Foi nesse período que ele foi associado à palavra grega *museion* ou “templo das musas”, **espaço físico** sacralizado de guarda da memória (SCHEINER, 2010). Nesse “templo”, a prática de adquirir, conservar, proteger, documentar e expor os objetos retirados no seu contexto original de uso está na base da consolidação do processo de musealização enquanto modelo de gestão. Scheiner (2010) reconhece que:

> [...] a menção a tais processos fundamenta-se numa ideia preconcebida: a do museu enquanto realidade organizacional, enquanto todo instituído, espaço delimitado que abriga coleções e que se abre para um público (SCHEINER, 2010, p. 35).

No museu tradicional ou no clássico lugar de memória (NORA, 1993), o visitante é passivo e limita-se a olhar, contemplar e receber/aprender com as informações dadas, que são centradas nas coleções. Roque (2010) afirma que nessa comunicação “intramuseal” não há diálogo, só monólogos separados entre o museu e os visitantes. Há muito tempo questionava-se a validade de tal formato de museu, mas é apenas a partir do século XX, mais precisamente nos anos 1960, quando a sociedade, marcada por agitações sociais e movimentos artísticos culturais de contracultura, exige um repensar da área, que toma maturidade no interior de instituições como UNESCO e o ICOM, e leva a criação do MINOM. Esse câmbio de pensamento foi marcado pelo aparecimento das noções de patrimônio global e museu integral, que substituem o foco dado às coleções e o direcionam para os sujeitos e a suas relações com o meio, o que os possibilita identifica seus próprios referenciais culturais (SANTOS, 2008). Nessa nova percepção, os clássicos lugares de memória, antes de serem considerados apenas arquivos depositários de uma memória que não mais habita o seio da comunidade, começam a ser entendidos como espaços para a articulação da memória viva, por meio dos referenciais culturais identificados pela comunidade, que se torna autora do seu próprio contexto.

Somado a isso, o surgimento do paradigma tecnológico da cultura digital nos anos 1980, explicitado no capítulo três desta pesquisa, resultou em uma profunda alteração na sociedade, seja pelas velocidades de conexão das tecnologias computacionais, que alteram a percepção de tempo e espaço, ou pelos atuais

modelos de produção, armazenamento, distribuição e acesso à informação (LÉVY, 1993). No ciberespaço, onde a nova categoria de patrimônio digital é compartilhada, surgem redes sociais, acervos digitais e museus virtuais:

> O museu virtual pode ser concebido como o conjunto de museus possíveis, ou o conjunto de soluções possíveis aplicadas às problemáticas às quais responde, notadamente, o museu clássico. '[...] Tanto uma coleção de substitutos quanto uma base de dados informatizada constituem um museu virtual. Trata-se do museu em seus teatros de operações exteriores'. (DELOCHE, 2001, *apud* DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p.66, grifo nosso).

Igualmente, Scheiner (2010) defende não ser possível pensar o museu apenas sob os critérios restritivos do museu tradicional. Para além da existência física de coleções, do seu processamento técnico e enquadramento na legislação vigente, a sua força está "na sua essência enquanto representação simbólica, e na sua intrínseca – e constante – capacidade de transformação" (SCHEINER, 2010, p. 36). Isso não quer dizer em absoluto que museus fenômenos não precisam dos processos museológicos, a afirmação de Scheiner (2010) apenas salienta a importância do reconhecimento e da convivência de processos museológicos diferentes do dito museu tradicional, e o desafio se encontra justamente na adaptação de tais processos a outras realidades, outros paradigmas.

Assim, a partir do que já analisamos e estudamos sobre o Acervo Digital Bar Ocidente e o caso do compartilhamento de imagens digitais (pertencentes às coleções do ADBO e aos usuários) na sua *fanpage* no *Facebook*, dentro do movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura, podemos aferir e relacionar sua criação com os novos fenômenos museais que caracterizam a museologia contemporânea.

A Nova Museologia está na origem do que caracteriza esse novo pensamento museológico e que instigou uma revisão de conceitos há muito estagnados. A noção de patrimônio foi expandida aos saberes populares, ao meio ambiente e a outros formatos de preservação que não a acumulação, surgindo daí a noção de referência patrimonial. A partir da metade do séc. XX toma impulso, dentro da UNESCO e do ICOM, reflexões sobre o papel social do museu e sua adequação às novas demandas comunicacionais e educacionais. Santos (2008) frisa a participação de Georges-Henri Rivière e a de Hugues de Varine-Bohan, que desenvolveram as noções de ecomuseu e museu comunitário. A Mesa Redonda de Santiago do Chile

em 1972 e a Declaração de Quebec em 1984 lançam os princípios de base da Nova Museologia que foi marco na:

> [...] passagem do sujeito passivo e contemplativo para o sujeito que age e transforma a realidade. Nessa perspectiva, o preservar é substituído pelo apropriar-se e reapropriar-se do patrimônio cultural, buscando a construção de uma nova prática social (SANTOS, 2008, p.111).

Essa evolução nos processos museais deu início ao reconhecimento de diversos fenômenos museológicos maturados na cibercultura: "a presença e influência avassaladora das novas tecnologias – não como acessório técnico, mas como instância de possibilidades, como abertura para novas expressões e realizações do Museu" (SCHEINER, 2010, p. 44). Entre esses fenômenos, os que mais se destacam são os museus de território, museus de percurso, museus difusos[83], acervos digitais e cibermuseus. O cibermuseu, enquanto museu virtual hospedado na *web*, é considerado uma "coleção de objetos digitalizados [...] que por sua conectividade e seu caráter multiacessível, permite transcender os modos tradicionais de comunicação e de interação com o visitante" (SCHWEIBENZ, 2004 *apud* DESVALLÉES; MAIRESSE, 2014, p. 67). Constituídos dessas qualidades, os cibermuseus participam do processo de aceleração do tempo presente da socidade em rede.

O ADBO, mesmo não assumindo o estatuto de Museu, caracteriza-se por processos museais tradicionais, ou, de acordo com a legislação vigente, trata-se de uma coleção visitável. É lugar de memória pois no espaço estático do banco de dados, visualizado pelo *website*, organiza e mantém a memória histórica do Bar Ocidente. É também meio de memória pois interopera com os SRS, possibilita interação na sua proposta de navegação – interfaces sociais - e instiga usuários a compartilharem acervos e memórias ordinárias. Sobre essas novas configurações do campo, Scheiner (2010) afirma que para entender o **museu processo**, precisamos antes voltar a sua gênese enquanto mito e fenômeno. A origem do

[83] Museu difuso no território [...] faz parte de um sistema real, feito de itinerários físicos e aquisição de conhecimentos através do contacto directo com a obra e o habitat, e de um sistema virtual no qual as obras contidas no interior do museu são representadas mediante modernos sistemas tecnológicos. Os objectos no seu local original dão origem a uma malha de relações de itinerários culturais físicos aos quais se sobrepõe uma malha virtual que liga estes pontos, amplifica e clarifica-os, possibilitando a criação de uma identidade simbólica com o lugar. (MOREIRA, 2010, p. 03)

museu, portanto, não está no “templo das musas”, mas sim nas próprias musas e nas suas palavras cantadas, expressão criativa da memória via tradição oral: “Não se trata, portanto, de um território – mas de um espaço simbólico, presentificado pela palavra: as musas não têm nenhum espaço que não seja o seu próprio espaço (abstrato) de manifestação” (SCHEINER, 2010, p. 39). Logo, o **fenômeno museu** pode encontrar-se em qualquer lugar e tempo, desde que haja a presentificação das ideias e a recriação do mundo por meio da memória: “ele existirá onde o Homem estiver e na medida em que assim for nomeado” (SCHEINER, 2010, p. 40).

Nos diferentes níveis de interação analisados no *website* do ADBO e na sua *fanpage*, os usuários criaram uma narrativa hipertextual que está em constante processo de reestruturação, incorporando a noção de “rizoma” de Deleuze e Guattari (2000), onde não há centros, nem emissores-fonte, mas nós, emissores-receptores. Essa dinâmica de evocação autobiográfica realizada por alguns usuários é entendida como construção coletiva da memória do Bar, que inclusive auxilia a incorporação de informações referentes ao significado expressivo e simbólico das imagens digitais postadas à documentação museológica dos referentes que constam institucionalizados no ADBO. As postagens 1, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, provenientes do ADBO, foram catalogadas em seu Inventário contemplando apenas uma descrição iconográfica básica, insuficiente para pesquisas futuras. Contudo, a partir das interfaces sociais, esses acontecimentos são revisitados e recontados pelos usuários, e a memória viva e espontânea encontra campo fértil para reaparecer.

Essa performance memorial que se assemelha as redes sinápticas do próprio cérebro, conforme Izquierdo (1989), registram arquivos não de maneira isolada, mas em um conjunto complexo de interrelações. A configuração do formato de conhecimento contemporâneo muito se parece com a da oralidade mítica, já que é na transmissão e no compartilhamento que a memória se preserva (DODEBEI, 2006).

Estamos, talvez, diante de um novo fenômeno museu e coleção, dos quais fazem parte os sujeitos, suas redes de conexões, suas imagens digitais, as imagens do ADBO e todas as narrativas textuais (histórias e memórias plurais) a elas vinculadas. Identificamos 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 o princípio da ideia de museu.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O advento das TICs, além de incorporar diferentes percepções de tempo e espaço, diluiu fronteiras entre indivíduos e grupos sociais, facilitando o estabelecimento de redes de interação transversais de âmbito global, seja para objetivos econômicos, políticos, educacionais ou comunicacionais.

Diante de tamanha quantidade de dispositivos digitais que permeiam nosso cotidiano, de forma cada vez mais acelerada e facilitada, a popularização da cultura digital - principalmente com o advento da internet *wireless* - alterou a experienciação dos indivíduos em relação ao tempo, que se tornou *lifestreaming*, o próprio tempo da vida, tempo real. A *fanpage* do ADBO no *Facebook* e o seu *website* são herdeiros das redes sociais 3.0, que não mais impõem espaços e tempos fixos para o acesso ao ciberespaço, uma vez que, através dos dispositivos móveis, vive-se o cibridismo e a interpenetração de diferentes plataformas de mídias sociais. Sendo o tempo e o espaço quadros sociais da memória essenciais para a compreensão do campo da memória social, não há como desconsiderar o impacto da cultura digital na configuração da construção do conhecimento contemporâneo. O movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura lançam na *web* 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.

Sabendo que coexistem uma multiplicidade dos quadros sociais e de extensões de memória, e que eles podem resumir-se na noção de sociotransmissores, reconhecemos que, atualmente, os patrimônios digitalizados dividem espaço com as coleções físicas dos clássicos lugares de memória, estabelecendo uma cadeia causal cognitiva entre indivíduos, grupos, passado, presente e futuro. No entanto, as várias tipologias de patrimônio digital reconhecidos pela UNESCO não apenas configuram-se em novos lugares de memória, no sentido clássico do termo, elas também fazem emergir novos meios de memória, articulados em diferentes camadas de patrimônios digitais. Nessa pesquisa propusemos chamar de *interfaces da memória social* esse termo que absorve tanto a noção de lugar de memória como de meio de memória na sociedade em rede, e designa as interfaces interativas computacionais das mídias sociais que possibilitam não só guardar memórias e cristalizá-las, mas revisitá-las e reformatá-las no ato da comunicação e

socialização em *lifestream*. Assim, as interfaces da memória social têm potência para promover o diálogo constante entre a memória histórica e a memória viva, oportunizando uma gestão compartilhada do conhecimento, e construção potencialmente acessível (*open access*), colaborativa e desterritorializada.

O caso estudado nesta pesquisa reconheceu três diferentes níveis de patrimônio digital do Bar Ocidente: (1) imagens digitais (do ADBO e de usuários), convertidas de sua forma analógica original à forma digital; (2) *website* do ADBO, sua base de dados e o arquivo em formato *Excel*, onde os materiais foram inventariados; (3) *fanpage* do ADBO no *Facebook,* que evidencia um novo paradigma patrimonial, de indispensável preocupação futura por parte dos profissionais da memória.

Mas qual a razão para que dediquemos tantos esforços a entender às interfaces da memória social? Pois bem, tal cuidado é justificável dado que o campo da memória e do patrimônio se utiliza da potência da informática para criar estratégias de preservação e democratização dos patrimônios de pedra e cal, já que podem ser facilmente reproduzidos e socializados em sua forma digital. Contudo, o movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura produz imensa sobrecarga memorial e lança continuamente na *web* uma infinidade dados: texto, imagem e som, nativos ou digitalizados, de permanência efêmera e frágil, se não forem bem geridos. Muitos projetos de digitalização de acervos são levados a cabo sem o planejamento e o cuidado posterior ao seu lançamento *online*. No caso dos projetos que deram origem ao ADBO e a sua *fanpage* no *Facebook*, podemos afirmar que ambos estão inativos e sem financiamento para perspectivas futuras, o que minimiza seus efeitos e enfraquece sua função social.

A investigação realizada comprova que 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 permanência das memórias. Desse modo, a questão que permanece instigando os pesquisadores e que esta pesquisa ainda não foi capaz de responder em sua totalidade é: como garantir a preservação e a manutenção do acesso futuro e

facilitado à memória do mundo do tempo presente, estocada e compartilhada em mídias sociais? O que sabemos, por hora, é a necessidade de compreensão da linguagem eletrônica de forma transdisciplinar, a fim de que se construam projetos, estratégias e ações de gestão e salvaguarda pertinentes às especificidades das interfaces sociais.

O ciberespaço, novo *locus* dos processos memoriais, onde a experiência é frágil, efêmera, flúida, desterritorializada e potencialmente colaborativa e global, não é a mera transposição do mundo analógico para o meio digital, operando pelas mesmas lógicas modernas. As dinâmicas sociais que ali emergem, fruto da cibercultura, não se encaixam (e nem devem ser encaixadas) em categorias restritivas e dicotômicas: *on X offline,* físico X virtual, material X imaterial, lugar X meio de memória, uma vez que na potência da informática, as metáforas modernas precisam ser abandonadas, possibilitando um olhar polissêmico sobre os usos das novas tecnologias. As mídias sociais apresentam características, atributos e linguagem de funcionamento próprias, alicerçadas na potência da interface e no encantamento pelos elementos visuais.

Dessa forma, a partir desta investigação, foi possível considerar que o estudo da evolução das interfaces físicas, gráficas e sociais é mandatório para o entendimento profundo da configuração da memória social na cibercultura, uma vez que é a interface que propicia o contato entre o sistema biológico e o sistema informático. A naturalização dessas interfaces inscreve no corpo os atos motores envolvidos com o acesso, a interação e a criação de laços sociais nesse sistema, transformando tais ações em memória-hábito. Quando o uso da interface se torna intuitivo a esse ponto, inauguram-se as interfaces cognitivas, sob as quais não se pensa mais, como é o caso das lentes de contato de realidade aumentada, tecnologia que mais parece ficção científica. Em suma, é por meio da interface que os usuários tornam-se sujeitos atuantes, propositivos na situação de diálogo, negociação e comprometimento por ela viabilizada.

Essas mesmas qualidades foram essenciais para a afirmação de um câmbio de pensamento que já havia sido iniciado na Museologia ainda nos anos 1960. Desde o movimento da Nova Museologia, o campo museológico se depara com profundas transformações em suas bases conceituais e filosóficas. A compreensão antropológica da cultura, o reconhecimento da diversidade dos povos e o pensamento recente que entende a realidade atual como uma construção

processual em constante transformação nos motiva a entender o museu para além de um conceito estático e de uma prática estanque.

Dessa maneira, na presente conjuntura fica realmente difícil não se repensar o museu e os processos museológicos vigentes. Fenômenos museais diversos são vislumbrados no horizonte das práticas dos diferentes sujeitos e estudados por profissionais de diferentes áreas. Os casos dos emergentes museus virtuais, acervos digitais e redes sociais são hoje intensamente estudados por museólogos, *web designers*, cientistas da comunicação e da informação, sociólogos e antropólogos, sob variados pontos de vista, porém, todos direcionam suas buscas à compreensão do impacto desses novos formatos de comunicação na museologia contemporânea.

Dessa forma, é possível compreender o Acervo Digital Bar Ocidente enquanto museu virtual, de comunicação intermuseal e a sua *fanpage* no *Facebook* como fenômeno museal, ainda em processo, instável, efêmero e continuamente construído pelas conexões que estabelece. Ambos os casos demandam o estabelecimento de processos museológicos ajustados às suas especificidades e potencialidades. Como indexar (empregando, ao mesmo tempo, modelos atuais de indexação, como as *hashtags*) um perfil inteiro em uma rede social? Como dialogar com os usuários das redes para que eles auxiliem a documentação de itens já musealizados, no modelo emergente de gestão e preservação participativa? Como gerir as interfaces das memórias sociais utilizando a potência dos aplicativos para dispositivos móveis? Não temos, por hora, essas respostas. O que sabemos é que maior qualidade do patrimônio digital está na reprodução e compartilhamento, preservados tal qual ocorre na transmissão oral de narrativas. Nas interfaces da memória, os sujeitos transformam-se em coautores das histórias vinculadas aos patrimônios, e junto com os especialistas, gestores da memória e do esquecimento. Afinal, a única coisa que os membros de uma comunidade partilham de fato é aquilo que eles esqueceram do seu passado em comum. A memória coletiva do Bar Ocidente é sem dúvida mais a soma dos esquecimentos de seus membros do que das recordações por ele evocadas na *fanpage*. Contudo, pudemos identificar nesta pesquisa, mesmo que sinteticamente os marcos temporais e espaciais do Bar, atos de memória reconhecidos e instituídos coletivamente pelos usuários.

Enfim, já que grande parte do nosso conhecimento circula e está armazenado em dispositivos digitais, sua potência é expandida, mas o desafio é igualmente

grande. Marco da preocupação quanto à preservação desse material na *web* é a Declaração de Vancouver da UNESCO, lançada em 2012, *A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação,* que reconhece a importância dos dados no formato digital para a construção do conhecimento e da memória do tempo presente, e admite que o valor da informação digital é subestimado: “seja por causa da ausência de sistemas legais ou institucionais, seja porque faltam conhecimento, habilidade e/ou fomento para os que tem a custódia do acervo” (UNESCO, 2012, p.1).

Por fim, 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

ABREU, Regina. Chicletes eu misturo com bananas? Acerca da relação entre teoria e pesquisa em memória social. In: GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera Doyle (Org.). **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.

ADAMS, Ana. Ana Adams: **Entrevista sobre o ADBO**. Entrevistador: Priscila Chagas Oliveira. Porto Alegre, 2016. [mensagem pessoal]. *Facebook*. 4 out. 2016.

ALECRIM PRODUÇÕES CULTURAIS E CINEMATOGRÁFICAS. **Projeto Ocidente com observações Jeniffer**. 2010.

ANDRADE, Bruno Oliveira de. Imagem e memória - Henri Bergson e Paul Ricoeur. **Revista Estudos Filosóficos**, São João del Rei - MG, n. 9, p. 136-150, 2012.

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

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

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

_____. Admirável mundo cíbrido. **Imago**. 2010. Disponível em: http://comunicaimago.blogspot.com.br/2010/09/admiravel-mundo-cibrido.html. Acesso em: 22 jan. 2017.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da Cultura de Massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990, p. 209-240.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória***:* ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. 2.ed. São Paulo: Martins e Fontes, 1999.

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

BRASIL. Ministério da Cultura. **Política Nacional de Museus/** organização e textos, José do Nascimento; Junior, Mário de Souza Chagas. Brasília: MinC, 2007.

BRASILIANA FOTOGRÁFICA. Objetivos. **Brasiliana Fotográfica**. Disponível em: < http://brasilianafotografica.bn.br/?page_id=96> Acesso em 9 fev. 2017.

BRUNO, Maria Cristina. Museus e Pedagogia Museológica: os caminhos para a administração dos indicadores da memória. In: **As várias faces do patrimônio**, por LEPA. Santa Maria: LEPA/UFSM, 2006.

BURGIN, 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, 1996. PDF.

CANDAU, Joel. **Antropologia da memória.** Lisboa, Portugal: Instituto Piaget, 2005.

_____. Bases antropológicas e expressões mundanas da busca patrimonial: memória, tradição e identidade. **Revista Memória em Rede***,* Pelotas, v. 1, n. 1, p. 43-58, jan./jul. 2009.

_____. Mémoire collective et mémoire individuelle fonctionnent-elles selon le même modèle?.**Archives,** n. 25, abr. 2008.

_____. **Memória e Identidade**. 1.ed. São Paulo: Contexto, 2012.

CASALEGNO, Federico. **Memória cotidiana**: comunidades e comunicação na era das redes. Porto Alegre: Sulina, 2006.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Volume I. 8.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CHOAY, Françoise. **A Alegoria do Patrimônio**. São Paulo: Estação Liberdade – Unesp, 2006.

COLACRAI, Pablo. Releyendo a Maurice Halbwachs. Una revisión del concepto de memoria colectiva" en **La Trama de la Comunicación***,* Volumen 14, 2010.

CONNERTON, Paul. Seven types of forgetting**. Memory Studies**; v. 1; n. 59, 2008.

CRUMLISH, Christian; MALONE, Erin. **Designing Social Interfaces**. O'Reilly Media, 2009.

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

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo seguido do prefácio à 4º edição italiana**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

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

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François (Ed). **Conceitos-Chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo : Secretaria de Estado da Cultura, 2014.

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 Digital Virtual: herança, documento e informação. In: Reunião Brasileira de Antropologia. 26. 2008. Porto Seguro, Bahia. **Anais...**Porto Seguro, 2008. Disponível em: < http://www.abant.org.br/conteudo/ANAIS/CD_Virtual_26_RBA/grupos_de_trabalho/trabalhos/GT%2037/vera%20dodeber.pdf> Acesso em 20 dez. 2015.

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

ECO, Umberto. Umberto Eco: "O excesso de informação provoca amnésia". **Revista ÉPOCA**, São Paulo, 6 jan. 2012. Disponível em: http://revistaepoca.globo.com/ideias/noticia/2011/12/umberto-eco-o-excesso-de-informacao-provoca-amnesia.html. Acesso em: 25 fev. 2016.

FACEBOOK. **FacebookBrasil**. About. Disponível em: <https://www.facebook.com/pg/FacebookBrasil/about/> Acesso em 25 jan. 2017.

FERREIRA, Flavia Turino. Rizoma: um método para as redes?. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v.4, n.1, 2008. Disponível em <revista.ibict.br/liinc/article/download/3147/2819> . Acesso em: 25 mai. 2013.

FERREIRA, Maria Letícia Mazzucchi. Políticas da Memória e Políticas do Esquecimento. **Revista Aurora.** n. 10, 2011.

FUNARI, Pedro Paulo; PELEGRINI, Sandra de Cássia Araújo. **Patrimônio Histórico e Cultural**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GOOGLE CULTURAL INSTITUTE. **Google Arts & Culture**. Disponível em: < https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=pt-BR> Acesso em 09 fev. 2017.

GONDAR, Jô. Quatro proposições sobre memória social. In: GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera (Org.). **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.

_____; DODEBEI, Vera Doyle (Org.). **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.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O patrimônio como categoria do pensamento. In: ABREU, Regina e CHAGAS, Mário (Org.). **Memória e Patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009. p.21-29.

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

_____. **Los Marcos Sociales de la Memoria**. Caracas, Anthropos Editorial, 1976.

HANNS, D. K.. Visualização de Dados e “Tangibilidade” da Informação: uma questão cognitiva. In: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Orgs.). **Futuros Possíveis:** arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Peirópolis e Edusp, 2014. p. 266-276.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Os rastros digitais e a memória dos jovens nas redes sociais.** 2014. 160f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

HERNÁNDEZ, Josep Ballart; TRESSERAS, Jordi Juan i. **Gestión del Patrimonio Cultural**. 3. ed. Barcelona: Editorial Ariel, 2007.

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

IBRAM. Programa Pontos de Memória faz levantamento de inventários participativos. In: **Portal do Instituto Brasileiro de Museus**. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/tag/inventario-participativo/>. Acesso em 21 dez. 2015.

IKEDA, Ana Akemi; CHANG, Sandra Rodrigues da Silva. Análise de Conteúdo - Uma Experiência de Aplicação na Pesquisa em Comunicação Social. **Comunicação & Inovação**. São Caetano do Sul, v. 6. n.11, jul./dez. 2005, p. 5-13, 2005. Disponível em:< http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/618/467> Acesso em 14 jul. 2015.

IZQUIERDO, Ivan. Mecanismos da Memória. **Methodus.** Disponível em: http://www.methodus.com.br/artigo/18/mecanismos-da-memoria.html. Acesso em 10 ago. 2015.

_____. Memórias. **Estudos históricos [*online*].** 1989, vol.3, n.6, pp. 89112. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-40141989000200006>.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface:** como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KLEITON & KLEDIR. **KLEITON & KLEDIR.** Deu Pra Ti. Ariola Discos, 1981.

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

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

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

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

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

LISBOA, Felipe Stephan; ZORZANELLI, Rafaela Teixeira. Metáforas do cérebro: uma reflexão sobre as representações do cérebro humano na contemporaneidade. **Physis Revista de Saúde Coletiva**. Rio de Janeiro. n.24. v. 2. p. 363-379, 2014.

LOGOTHETIS, Nikos. **Imagiologia Cerebral.** Disponível em:< http://www.anato.ufrj.br/material/NeuroIbro_15ImagiologiaCerebral.pdf> Acesso em 05 ago. 2014.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo de. **Pesquisa em Comunicação**: formulação de um modelo metodológico. São Paulo: Loyola, 1990.

MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos:** o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1998.

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.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1971.

MILLER, Brenda; SQUIRE, Larry R; KANDEL, Eric R. Cognitive neurosciences and the study of memory .**Neuron,** v. 20, p. 445–468, March, 1998.

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

MORAES, Nilson Alves de. Memória social: solidariedade orgânica e disputas de sentidos. In: GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera Doyle (Org.). **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.

MOREIRA, Sílvia Cristina Neves. **Itinerários Culturais: O Museu Difuso** 2010. 130f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Universidade Lusíada de Vila Nova de Famalicão. Vila Nova de Famalicão, 2010.

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

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, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2002.

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

OLIVEIRA, Priscila Chagas. Fragmentos do Pretérito: reflexões acerca da memória individual e coletiva. **Revista Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 9, p. 206-218, 2016a. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/17009 Acesso em 20 dez. 2016 >.

_____. Museus Virtuais e Redes Sociais: novas interfaces da memória. SEMINÁRIO INTERNACIONAL EM MEMÓRIA SOCIAL, 2, 2016, Rio de Janeiro, **Anais...,** Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Memória Social/UNIRIO, 2016b. Disponível em: <http://seminariosmemoriasocial.pro.br/wp-content/uploads/2016/03/B015-PRISCILA-OLIVEIRA-normalizado.pdf> Acesso em: 20 dez. 2016.

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

_____; REIS, Marina Gowert dos. Preservação Participativa na Cultura Digital: estudo do acervo digital bar ocidente. In: Encontro Internacional Fronteiras e Identidades, 3, 2016, Pelotas. **Anais...**Pelotas: UFPEL, 2016.

PEDROSO, Lúcio Fernandes. **Transgressão do Bom Fim**. 2009. 174f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009

POMIAN, Krzysztof. Coleção. In: **Enciclopédia Einaudi** – Memória-História: Lisboa, Imprensa Oficial/Casa da Moeda, 1984.

PORTO ALEGRE. **Notificação do Diário Oficial**, Ano XVII, Edição 4254, 7 mai. 2012. p. 14.

QUARANTA, Domenico. Salvo pela cópia: Webcolecionismo e preservação de obras de arte digital. In: BEIGUELMAN, Gisele; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Orgs.). **Futuros Possíveis:** Arte, Museus e Arquivos Digitais. São Paulo: Peirópolis e Edusp, 2014. (sem paginação).

PRATS, Llorenç. El concepto de patrimonio cultural. **Politica y Sociedad** Madri, n. 2, p. 63-76. 1998. <http://www.antropologiasocial.org/contenidos/publicaciones/otautores/prats%20el%20concepto%20de%20patrimonio%20cultural.pdf>

RECUERO, Raquel. **Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet**: Uma proposta de estudo. 2005. Disponível em:< http://www.raquelrecuero.com/seminario2005.pdf>. Acesso em 17 fev. 2017.

_____. **Redes Sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

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

ROCHA, Cleomar. Interfaces Computacionais. In: Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 17, 2008, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: ANPAP, 2008.

_____. Interfaces Computacionais e experiência sensível. In: Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 19, 2010, Cachoeira. **Anais...** Cachoeira: ANPAP, 2010.

ROQUE, Maria Isabel Rocha. Comunicação no Museu. In: Sahra Fassa Benchetrit; Rafael Zamorano Bezerra; Aline Montenegro Magalhães. (Org.). **Museus e Comunicação:** exposição como objeto de estudo. 01ed. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010, v.1, p. 47-68.

ROSNAY, Joel. **O Homem simbiótico**. Petrópolis: Vozes, 1997.

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

_____. Intersubjetividades nas redes digitais: repercussões na educação. In: PRIMO, Alex (Org.). **Interações em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. 2.ed. São Paulo: Paulus, 2007.

_____; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais:** a cognição conectiva do twitter. São Paulo: Paulus, 2010.

SEGATA, Jean. **Lontras e a Construção de Laços no Orkut**. 2007. 123f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina. Santa Catarina, 2007.

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. 1.ed. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010, v.1, p. 47-68.

UNESCO. **Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital**. 2003. Disponível em: <http://www2.dem.inpe.br/ijar/UNESCOCartaPreservacaoDigital_PTfinal.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2013

_____. **Declaração Unesco/Ubc Vancouver:** A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação. 2012. Disponível em: <http://docplayer.com.br/8242943-Declaracao-unesco-ubc-vancouver-a-memoria-do-mundo-na-era-digital-digitalizacao-e-preservacao.html>. Acesso em: 20 dez. 2013

_____. **Memória do Mundo**. Diretrizes Para a Salvaguarda do Patrimônio Documental. 2002. Disponível em: <http://www.unesco.org.uy/ci/fileadmin/comunicacion-informacion/mdm.pdf>

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

ZAGO, Gabriela da Silva; POLINO, Camila de Almeida. Das Interfaces Digitais às Interfaces Sociais: explorando as transformações na interface do Twitter. In: Encontro Nacional de História da Mídia, 10, 2015, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: UFRGS, 2015.

YIN, Robert K. **Estudos de Caso:** Planejamento e Métodos. 4.ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

APÊNDICE A - COMUNICADO DE REALIZAÇÃO DE PESQUISA E SOLICITAÇÃO DE COLETA DE DADOS

Eu, PRISCILA CHAGAS OLIVEIRA, responsável principal pelo projeto de MESTRADO, o qual pertence ao curso de MEMÓRIA SOCIAL E PATRIMÔNIO CULTURAL da UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS, venho pelo presente, comunicar ao ADMINISTRADOR DA *FANPAGE* "ACERVO DIGITAL BAR OCIDENTE" na rede social *FACEBOOK* sobre a realização de coleta de dados na referida *FANPAGE* pelo período de MARÇO DE 2015 à MARÇO DE 2017, para o trabalho de pesquisa intitulado: INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL: análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no *Facebook*. Ele tem como objetivo compreender as características da mídia social como potência e interface da memória social a partir das curtidas, comentários e compartilhamentos de imagens digitais pertencentes ao Acervo Digital Bar Ocidente (ADBO). Almejo dar continuidade às pesquisas realizadas quando da construção do ADBO em 2011 e 2012 e de minha monografia em 2013. Aproveito para solicitar, se possível, acesso aos dados quantitativos referentes às publicações da *fanpage*: número de visualizações, número de curtidas, alcance das publicações, comentários e compartilhamentos acessíveis apenas ao administrador. Esta pesquisa está sendo orientada pelo Prof. Dr. JOÃO FERNANDO IGANSI NUNES.

Contando com a autorização, coloco-me à disposição para qualquer esclarecimento.

PRISCILA CHAGAS OLIVEIRA
Mestranda (bolsista CAPES) do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural do Instituto de Ciências Humanas - UFPEL

JOÃO FERNANDO IGANSI NUNES
Professor Adjunto do Colegiado de Design do Centro de Artes e do Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural do Instituto de Ciências Humanas - UFPEL