

Quando se trata de mim,
qual a primeira lembrança
que vem a sua mente?

BRENO BITENCOURT
Sem título, Glitch art, 2017



POÉTICAS DA UBIQUIDADE:

a construção do tempo e da memória em plataformas midiáticas *on-line*

LUCIANA ANDRADE GOMES BICALHO*

TIAGO BARCELOS PEREIRA SALGADO**

AMANDA CHEVTCHOUK JURNO***

RESUMO Este trabalho objetiva analisar a relação entre tempo e memória com base na ubiquidade e na instantaneidade próprias aos processos comunicacionais distribuídos em plataformas midiáticas *on-line*. Partimos dos rastros digitais deixados pelas ações humana e não humana na produção e compartilhamento de conteúdos nesses ambientes digitais. Investigamos como esses ambientes se configuram como “lugares de memória” em razão dos agenciamentos híbridos presentes na lógica de armazenamento de informações em bancos de dados. Para isso, analisamos as especificidades das plataformas midiáticas *on-line*, questionando como elas modificam a nossa maneira de apreender o tempo e a memória, tendo em vista a dimensão efêmera e fluida desses ambientes de compartilhamento.

PALAVRAS-CHAVE Memória. Plataformas midiáticas *on-line*. Tempo.

UBIQUITY POETICS:

the construction of Time and Memory on the Online Social Networks

ABSTRACT This paper aims to think about the relationship between time and memory from the ubiquity and instantaneity that are specific to the communication processes distributed on online media platforms. We leave digital traces left by human and non-human actions in the production and sharing of contents in these digital environments. We investigate, in this way, the configuration of “memory locations” from hybrid agencements present in the information storage logic in databases. For this, we investigate the characteristics of online media platforms and we question how they change our way of apprehending time and memory in view of the ephemeral and fluid dimension of these sharing environments.

KEYWORDS Keyword. Memory. Online media platforms. Time.

* Doutoranda em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais. Bolsista FAPEMIG. Pesquisadora pelo NucCon vinculado ao CCNM/UFMG. E-mail: lucianadrade@gmail.com

** Doutorando em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais. Bolsista CAPES. Pesquisador pelo NucCon vinculado ao CCNM/UFMG. E-mail: tigubarcelos@gmail.com

*** Doutoranda em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais. Pesquisadora pelo NucCon vinculado ao CCNM/UFMG. E-mail: amandajurno@gmail.com

Introdução

Vi o populoso mar, vi a aurora e a tarde, vi as multidões da América, vi uma prateada teia de aranha no centro de uma negra pirâmide, vi um labirinto roto (era Londres), vi intermináveis olhos próximos perscrutando-me como num espelho, vi todos os espelhos do planeta, e nenhum me refletiu, vi num pátio da rua Soler as mesmas lajotas que há trinta anos vi no vestíbulo de uma casa em Fray Bentos, vi cachos de uva, neve, tabaco, veios de metal, vapor de água, vi convexos desertos equatoriais e cada um de seus grãos de areia, vi em Inverness uma mulher que não esquecerei, vi a violenta cabeleira, o altivo corpo, vi um câncer no peito, vi um círculo de terra seca numa calçada onde antes existira uma árvore, vi uma chácara de Adrogué, um exemplar da primeira versão inglesa de Plínio, a de Philemon Holland, vi ao mesmo tempo, cada letra de cada página (em pequeno, eu costumava maravilhar-me com o fato de que as letras de um livro fechado não se misturassem e se perdessem no decorrer da noite), vi a noite e o dia contemporâneo, vi um poente em Querétaro que parecia refletir a cor de uma rosa em Bengala, vi meu dormitório sem ninguém, vi num gabinete de Alkmaar um globo terrestre entre dois espelhos que o multiplicam indefinidamente, vi cavalos de crinas redemoinhadas numa praia do mar Cáspio, na aurora, vi a delicada ossatura de uma mão, vi os sobreviventes de uma batalha enviando cartões-postais, vi numa vitrina de Mirzapur um baralho espanhol, vi as sombras oblíquas de algumas samambaias no chão de uma estufa, vi tigres, êmbolos, bisões, marulhos e exércitos, vi todas as formigas que existem na terra, vi um astrolábio persa, vi numa gaveta da escrivaninha (e a letra me fez tremer) cartas obscenas, inacreditáveis, precisas, que Beatriz dirigira a Carlos Argentino, vi um adorado monumento em La Chacarita, vi a relíquia atroz do que deliciosamente fora Beatriz Viterbo, vi a circulação de meu escuro sangue, vi a engrenagem do amor e a modificação da morte, vi o Aleph, de todos os pontos, vi no Aleph a terra, vi meu rosto e minhas vísceras, vi teu rosto e senti vertigem e chorei, porque meus olhos haviam visto esse objeto secreto e conjectural cujo nome usurpam os homens, mas que nenhum homem olhou: o inconcebível universo (BORGES, 2003, p. 170-171).

No fragmento do conto *Aleph* transcrito acima, publicado em livro homônimo pelo escritor argentino Jorge Luis Borges em 1949, o narrador – cujo nome é também Borges – é o próprio personagem da trama. Nesse trecho, o narrador-personagem nos

conta o que seu amigo Carlos Argentino Daneri vislumbrou quando avistou o *Aleph*¹, um ponto do espaço que abarca todos os outros pontos e no qual estão contidos todos os tempos, lugares, objetos e imagens do mundo. Por telefone, Borges fica sabendo que a descoberta do *Aleph* se deu quando Daneri, em razão da demolição de sua casa, necessitava de um lugar tranquilo para seu ambicioso projeto de compor um poema infinito.

¹ *Aleph* é uma palavra hebraica referente à letra A no alfabeto romano e ao *Alfa* no alfabeto grego.

Nesse sentido, o *Aleph* seria uma espécie de ponto de convergência do universo, que não ofereceria uma ordem hierárquica ou um caráter de sucessão entre seus elementos; ao contrário, todos os objetos estariam dispostos de maneira simultânea e justapostos em um único ponto. Enquanto Borges via um mundo refletido sobre si mesmo e uma possibilidade de totalidade do universo, Daneri o compreendia como uma forma infinita de ver as coisas do mundo, utilizando-o como matéria-prima para seu poema. Para Borges, o *Aleph* era como uma esfera que representava todas as coisas, símbolo de um mundo fechado e de um conhecimento total. Por isso, sua preocupação era com a impossibilidade de esquecer tudo o que vira e não mais ser capaz de se maravilhar com a grandeza do universo. Por sua vez, Daneri acreditava que o *Aleph* seria a representação de uma visão aberta, múltipla, que se estenderia ao infinito (BORGES, 2003, p. 171).

Inspirados nessa dualidade de apreensão do mundo, expressa pela diferença entre o modo como Borges e Daneri pensam, é que construímos este trabalho: de uma compreensão fechada e semiestruturada para uma visão mais ampla, processual e multidirecional do conhecimento. Procuramos mostrar que a construção coletiva do mundo e dos saberes do mundo é potencializada pelas diferentes tecnologias de comunicação e informação que utilizamos atualmente, principalmente a partir do advento de dispositivos móveis, como *smartphones*, *tablets* e *notebooks*. Com isso, considerando também que tais tecnologias não inauguram essa dimensão coletiva, buscamos romper com as divisões em relação às noções de tempo e espaço nos ambientes digitais, sobretudo aquelas que polarizam tempo e espaço *on-line* e *off-line*.

Nesse contexto de produção coletiva do saber, a noção de *fluidéz* de Bauman (2001), referente à facilidade de movência dos fluidos, é oportuna para pensarmos a constante mudança à qual o conhecimento se submete. Desse modo, o cruzamento e a indefinição entre os saberes se dão de maneira fluida em ambientes digitais e, ainda que não restrita a esses ambientes, apresentam-se como um artifício que propenso à não solidificação dos campos do saber, mas sim para sua condição momentânea e dinâmica.

No que tange à produção do conhecimento, a noção de *fluidez* se torna ainda mais evidente em *sites* de redes sociais *on-line*, principalmente em relação à configuração da memória pessoal e coletiva. É cada vez mais comum produzirmos diversos conteúdos (textos, imagens, vídeos, *links*, *hashtags*) em ambientes *on-line* por meio de dispositivos móveis e digitais que, em certa medida, tentam organizar e classificar o tempo, buscando compor registros de nós mesmos e fabricar uma memória não perecível ao longo dos segundos, minutos, horas, dias, meses e anos que vivemos.

O imperativo da instantaneidade, que parece dilatar o presente, demanda que o tempo seja cronometrado e passível de mensuração. As marcações temporais que acompanham nossas produções *on-line*, nesse sentido, tendem a facilitar a compreensão do tempo, permitindo-nos dizer o que veio antes, o que está acontecendo neste momento e o que virá em seguida. Essa tentativa de precisar o tempo seria uma maneira de torná-lo inteligível, em meio a um fluxo veloz e denso de produções, uma vez que o presente não é nada além de um instante que deixou de ser o que seria. O presente é pueril e escapa *no* e *ao* tempo.

O convite das plataformas midiáticas *on-line*² (GILLESPIE, 2010) para publicar “o que está acontecendo” (*Twitter*), “compartilhar algo” (*Facebook*) ou registrar a imagem daquele momento (como no *Instagram* e no *Snapchat*) é igualmente uma convocação para a construção da memória por meio do registro dos momentos presentes nesses ambientes midiáticos digitais. Consideramos ao longo de nossa escrita, como será possível perceber, que as plataformas midiáticas *on-line* se aproximam da noção de “lugares de memória” cunhada por Pierre Nora (1993), uma vez que são fruto do desejo humano de produzir lugares onde a memória possa existir. Do mesmo modo, eles também contemplam para uma dimensão histórica do passado. Porém, para o autor, esses “lugares de memória são, antes de tudo, restos” (NORA, 1993, p. 12).

Os momentos que selecionamos, editamos e compartilhamos em rede reafirmam a ideia de que não há memória espontânea, ou seja, para que a memória seja acionada, há algo que a aciona. Para lidarmos com o esquecimento e promovermos a lembrança, criamos arquivos, ou seja, registros que nos fazem lembrar aquilo que escolhemos lembrar ou preferimos não esquecer. Escrevemos diários, tiramos fotografias e filmamos os momentos, guardamos objetos que nos foram dados por alguém ou nos lembram alguém ou alguma situação. Com a dinâmica das plataformas midiá-

² Neste trabalho, optamos pela noção de “plataformas midiáticas *on-line*” em detrimento de redes sociais, redes sociais digitais ou *sites* de redes sociais, pois, conforme nossa abordagem, toda rede é sociotécnica e enreda dimensões *on-line* e *off-line* que não devem ser separadas nas análises. O uso do termo *site*, igualmente, restringe a inclusão e a consideração de aplicativos. Plataformas midiáticas *on-line*, no sentido que adotamos, possuem três dimensões: computacional (a infraestrutura), arquitetural (estrutura de base para ações e operações específicas) e figurativa (plataformas são plataformas não apenas porque possibilitam a inscrição de códigos e protocolos, mas porque as *affordances* nelas presentes permitem a comunicação, a interação e comercialização).

ticas *on-line*, temos escolhido esses lugares como preferenciais para a publicização desses instantes que capturamos.

Quando questionamos uns aos outros sobre o valor afetivo de nossos registros, como argumenta Van Dijck (2007), essas ações se tornam ainda mais claras. De acordo com a autora, em uma pesquisa realizada a fim de saber quais objetos os entrevistados salvariam caso houvesse um incêndio em sua casa, a maioria das pessoas afirmou que privilegiaria seus objetos pessoais, sobretudo os álbuns de fotografia. Essa escolha indica que os traços de personalidade e a vontade de permanência estão implicados na noção de memória. Uma vez, portanto, que se escolhe preservar momentos até então vividos e registrados, escolhe-se também que eles sejam lembrados. Em ambientes digitais, podemos verificar a mesma relação afetiva com algumas imagens que neles circulam. Porém, nesses ambientes, a memória, além de ser construída pelas opções pessoais de arquivamento, bem como pelas interações entre os humanos, também é influenciada pelas configurações dos próprios ambientes programáveis, ou seja, a interação entre humanos e não humanos.

Pensemos em um registro fotográfico do casamento de nossos melhores amigos que é recomendado pelos algoritmos do *Facebook* em nosso “*Feed de Notícias*” (FN). Passados cinco anos da data da cerimônia, revemos a imagem em que o casal corta o bolo durante a festa de celebração do matrimônio. Por meio dela, acionada pelos algoritmos do *site*, lembramo-nos das pessoas que estavam presentes conosco na festa, das roupas que vestiam, do sabor e do cheiro dos alimentos que comiam naquela noite, da rota que pegamos para chegar até a festa e de tantos outros detalhes. Pensemos ainda na possibilidade de um amigo que, saudoso de uma viagem, revê as fotos de seu álbum publicadas no *Facebook* e comenta uma delas ao se lembrar de seus amigos presentes na imagem. No comentário, insere a marcação do nome de cada um dos amigos, fazendo com que eles sejam notificados em seus perfis pessoais. Ao receber a notificação e se direcionar para o *link* da foto (a primeira a ser publicada), esses amigos se recordarão daquele momento presente na imagem. Essa lembrança pode ser, ainda, direcionada pelo amigo que fez a marcação por meio da inserção de um comentário, chamando a atenção para alguma lembrança específica.

Desse modo, nossas produções, associadas ao sistema de recomendação e notificação dos ambientes midiáticos digitais, operam ao mesmo tempo como dispositivos

3 Os critérios de recomendação variam de acordo com a rede social digital.

Um aspecto comum às plataformas midiáticas on-line é a não disponibilização da totalidade de variáveis consideradas na seleção das publicações. Entre os critérios conhecidos e que se repetem nesses ambientes estão a proximidade entre as pessoas que publicam e leem a atualidade da publicação (tempo) e o número de interações que tem (com outros perfis).

Os algoritmos, desse modo, selecionam como prioridade de exibição nos FNs publicações dos usuários com os quais interagiu, postagens publicadas recentemente e/ou que tenham maior número de interações entre perfis.

mnemônicos e como dispositivos de esquecimento. Se de um lado esses dispositivos nos fazem lembrar, de outro, eles nos fazem esquecer. Ao não indicar uma imagem, texto ou vídeo que valha ser lembrado, segundo critérios dos *sites*³, acabamos, muitas vezes, por não recorrer aos arquivos que produzimos e publicamos. O desmanchar mental do registro assim como o seu não acionamento acabam por não constituir um “lugar de memória”. Dito de outra maneira, as publicações deixam de restar e são esquecidas. Assim, para haver memória, é necessário haver conexões.

A respeito disso, Ricoeur (2007) destaca que a memória não pode ser concebida como uma simples matriz da história, sem capacidade de gerar novas conexões. Sua construção não depende da historiografia, mas incorpora também as lacunas do esquecimento. Dessa maneira, o autor entende a noção de arquivo não apenas como um lugar físico ou espacial, mas também como um lugar de movimento. Voltando ao *Facebook*, podemos pensar que as imagens que voltam ao “*Feed de Notícias*” (FN) e que são atualizadas em novos contextos ganham vida e passam a vigorar no presente, recebendo comentários e instigando emoções. Por outro lado, as imagens que não são escolhidas ou garimpadas pelos humanos e não humanos fazem parte de uma das dimensões da construção de memória que pontuamos acima: o esquecimento.

Podemos entender essa relação entre memória e esquecimento observando o conto “*Funes, o Memorioso*”, em que Borges (2007) retrata a memória com base na função taxonômica, tomando o personagem como responsável pela criação de um inventário de todas as lembranças e experiências vividas. Todavia, com o desdobrar da narrativa, percebemos uma tentativa frustrada do personagem em organizar todos esses arquivos. Esse “catálogo” monstruoso e infinito de conhecimento se mostra frágil e inútil quando o personagem, apesar de sua capacidade de registrar tudo, revela-se também incapaz de esquecer, de filtrar e selecionar todo o conhecimento adquirido. Em outras palavras, não existe uma construção da memória sem a dualidade entre lembrança e esquecimento; ambas são dimensões que compõem a primeira.

De modo semelhante, somos incapazes de visualizar e assimilar o volume de informações que recebemos diariamente, principalmente aquelas advindas das plataformas midiáticas on-line, em que somos notificados a todo instante e acabamos por não verificar todas as atualizações que recebemos em nossos perfis, seja no *Facebook*, no *Twitter*, no *Instagram*, no *Snapchat* ou até mesmo em nossos e-mails, que são atuali-

zados a cada vez que os acessamos remotamente. Outro lado desse processo mostra a condição de delegadas (LATOURE, 1994) que as máquinas assumem. Nós, humanos, delegamos aos objetos técnicos, como computadores, *notebooks*, *tablets*, *smartphones* e algoritmos a tarefa de lembrar em nosso lugar. Ao anotarmos um compromisso em nosso calendário digital, autorizamos que o *smartphone* aja por nós, permitindo que esse objeto técnico nos lembre de nossos compromissos. Nesse sentido, não somos nós quem lembramos, mas um não humano que se lembra por nós. Obviamente que esse processo não é de todo maquínico, bem como não o é de todo humano. Com isso, defendemos aqui que cabe olharmos para as associações híbridas entre humanos e não humanos (objetos técnicos, dispositivos móveis, algoritmos, plataformas midiáticas *on-line* etc.), pois um não age sem o outro (LATOURE, 2005).

Podemos, então, pensar as plataformas midiáticas *on-line*, bem como os dispositivos móveis aos quais elas se associam, como um grande “arquivo memorialístico”, em que humanos e não humanos se encontram, provisoriamente, em associação mútua, por isso sociotécnicos (LATOURE, 1994; CALLON, 2008). Ao mesmo tempo, ambos se afetam mutuamente, produzindo uma dimensão política e comunicacional. Na visão de Latour (2004), levantar uma questão política é investigar a presença de forças até então ocultas, fazendo emergir algo que ainda não tinha sido visto. Portanto, torna-se viável conceber uma dimensão política da memória pensando nos rastros digitais, pois evidencia as múltiplas agências e conexões que afetam a experiência. Além disso, o processo associativo e de mútua afetação entre os elementos implicados demonstra a dimensão também comunicacional da memória, posto que humanos e não humanos se encontram em associação e afetação recíproca.

Dessa maneira, incorporando ao nosso olhar o modo de apreender o mundo do personagem Daneri, propomos pensar como se dá a construção da memória e do tempo pelas plataformas midiáticas *on-line*, questionando: O que é próprio às ambiências midiáticas digitais e à sua organização temporal? Assim, ao considerarmos a ação de mútua afetação entre humanos e máquinas/espacos virtuais, buscamos entender a dimensão múltipla e coletiva de agenciamento do tempo. Com a finalidade de compreendermos essa composição híbrida de “lugares de memória” ubíquos e instantâneos, tomamos os rastros digitais das ações humanas e não humanas nas plataformas midiáticas *on-line* como ponto de partida.

O tempo ubíquo nas plataformas midiáticas on-line

Podemos considerar a onipresença e a ubiquidade, tal como o faz Santaella (2010) ao mencionar o pesquisador francês Dominique Carré, como as principais figuras da mobilidade, principalmente depois do surgimento das tecnologias móveis. Notamos, dessa maneira, que mobilidade e ubiquidade estão intimamente implicadas uma na outra. Enquanto a mobilidade se refere ao deslocamento, a ubiquidade diz respeito à possibilidade de se comunicar enquanto se desloca, estando presente em cada um dos pontos de uma dada trajetória. A ideia de onipresença, incutida na noção de ubiquidade, oculta o deslocamento, permitindo “ao usuário continuar suas atividades mesmo estando em outros lugares” (SANTAELLA, 2010, p. 17).

Nesse caso, essas figuras de mobilidade nos interessam por trazer uma visão múltipla e aberta sobre as relações entre tempo e espaço. Quando falamos em ubiquidade e onipresença, falamos de uma continuidade temporal do vínculo comunicacional sem preceder um espaço fixo e territorial. Na verdade, o que assimilamos é uma plurilocalização formada pela adição de instantes, que vive pela iminência da instabilidade. O usuário torna-se, então, um nômade que pode ocupar vários lugares possíveis ao mesmo tempo, em razão da possibilidade de estar conectado o tempo todo. Por isso, nesses ambientes fluidos e hiperconectados, fica difícil estabelecer os sentidos de permanência e duração (SANTAELLA, 2010).

Pensemos em uma criança que brinca com seu *tablet* ao ir da escola para sua casa. Ao acionar sua rede 3G ou 4G e sua localização atual, um amigo que a acompanha em outro bairro consegue notar seu deslocamento espaço-temporal. Podemos nos perguntar: afinal de contas, onde ela estava? Ela estava em todos os espaços e tempos que ela percorreu. Sua localização, nesse sentido, foi plural. Ela esteve presente em cada um dos pontos de seu trajeto e a todo instante em que esteve conectada.

Outra perspectiva que complementa esse sentido de ubiquidade nos é ofertada por Maciel (2007). A autora afirma que ubíquo é tudo aquilo “que é passível de ser inserido – mesmo que provisoriamente – em vários lugares ao mesmo tempo, dada a diversidade muitas vezes contraditória de seus traços” (MACIEL, 2007, p. 156). Ela se recorda da figura do ornitorrinco, animal descoberto em 1979, na Austrália, que

possuía características comuns a vários outros animais, sendo todas as categorias de classificação animal pré-existentes insuficientes para catalogar essa espécie. Ao pensar sobre o ornitorrinco, Eco (1998, p. 55) nos diz que ele “é um animal que parece concebido para desafiar qualquer classificação, quer científica quer popular”.

A figura do ornitorrinco nos ajuda a conceber as plataformas midiáticas *on-line* como ubíquas, visto que elas podem ser estudadas de distintas maneiras e apresentam até mesmo uma dificuldade de classificação. Assim como o animal pode ser enquadrado em várias categorias ao mesmo tempo, as plataformas midiáticas *on-line* transitam e se transformam de acordo com as articulações entre as linguagens e as ações dos atores em movimento. Esses espaços ubíquos “intensificam a potência inata da mente para a fluidez, pois permitem que múltiplas realidades desfilem de modo simultâneo em nossa mente” (SANTAELLA, 2010, p. 18).

Além disso, com a possibilidade de registrar e compartilhar conteúdo nas plataformas midiáticas *on-line*, o número de mediadores torna-se mais amplo, sendo uma característica intrínseca à rede, favorecendo seu caráter ubíquo pelas conexões criadas entre os agentes em movimento. Nesse caso, para Latour (2005), não existe critério *a priori* para a definição de um ator ou mediador. Na sua visão, um ator ou mediador é aquilo ou quem faz muitos outros atores agirem. De modo mais didático e simplificado, ator ou mediador é qualquer coisa responsável por fazer alguma outra coisa. Atores ou mediadores, nesse sentido, são humanos e não humanos. Ambos agem e levam outros a agir, pois nenhum deles age em separado, mas em associação, por isso o emprego do hífen na expressão *ator-rede* elaborada e desenvolvida por Latour (2005).

Isso nos permite pensar que a mobilidade cria espacialização, pois possibilita o compartilhamento simultâneo de registros de vários lugares e temporalidades distintas, gerando um movimento contínuo de desterritorialização e reterritorialização. Para Lévy (1996), isso acontece porque tudo está inserido em um processo de virtualização, ou seja, de “heterogênese, devir outro, processo de acolhimento de alteridades” (LÉVY, 1996, p. 25). Os espaços, então, se metamorfoseiam. Por isso, o virtual está ligado à noção de desterritorialização, visto que ele toca em algo que não possui mais fronteiras nítidas, ou seja, o virtual é fruto da fractalização do mundo. Contudo, apesar de Lévy (1996) considerar uma separação, ainda que didática, do virtual e do atual, pensamos que ambas as dimensões são apenas uma. Dito de outra maneira, não é possível

estabelecer um limite e dizer: até aqui temos o real, a realidade; e aqui temos o virtual. Pelo contrário, os dois aspectos se implicam mutuamente. O virtual age *no, pelo e com* o atual/real e vice-versa. Ao pesarmos em um evento agendado pelo *Facebook* pró ou contra o governo Dilma, notamos que ele atualiza o que é publicado *on-line*, bem como reformula e incide em ações *in loco* que, simultaneamente, retornam e atualizam a página do evento.

A presença ou ausência física em ambientes midiáticos digitais, portanto, não repercute na extinção ou perda de sentido da noção de lugar. O que percebemos é um redimensionamento dessa categoria, que se torna um fluxo dinâmico e turbulento de territorialidades, visto que “lugares são redes de atores que conectam outros lugares e temporalidades” (LEMOS, 2013, p. 52). O lugar, portanto, como consideramos, é mediador, ele age na construção de sentido e modifica a noção de presença. O lugar, de fato, opera na instauração de presenças. Ele torna presente e sintetiza uma ausência. As plataformas midiáticas *on-line*, portanto, como “lugares de memória”, atualizam o presente, o passado e o futuro, convergindo-os, tal como o faz o *Aleph*, para o “tempo real”.

Weissberg (2004) afirma que a noção de “tempo real” é polêmica e vem sendo utilizada, desde 1970, para designar aplicativos “cujo tempo de tratamento é compatível com o fenômeno a ser controlado” (WEISSBERG, 2004, p. 126), ou seja, quando a recepção coincide com a emissão. Porém, o autor ressalta que, na lógica do compartilhamento *on-line*, a instantaneidade deixa de ser o paradigma primeiro para dar espaço ao “tempo diferido”, em que emissão e recepção não coincidem. Assim, a noção de “tempo real” está vinculada à ideia de interação, redimensionando o espaço de produção e consumo que configura a expansão da temporalidade. São justamente essas interações (compartilhar, curtir, comentar, gostar, não gostar, publicar, visualizar) que vão produzir os rastros digitais que criam e atualizam a memória.

Com relação à questão da “presença”, Santaella e Lemos (2010) destacam que ela passa a ser conectada. Entretanto, isso não significa que ela se oponha à “ausência”, pois não se trata de considerar a dimensão física da “presença”, mas as relações e trocas contínuas. Para as autoras,

os dispositivos móveis entram nas redes como novos atores que permitem o contato contínuo, ininterrupto, dos atores humanos entre si na rede, pois seus pontos de entrada e saída são eles mesmos móveis e, por consequência, permanente-

mente abertos. Isso habilita os atores a estar sempre copresentes uns aos outros à medida que se movimentam de maneira independente no espaço. (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 52).

Essa ideia de “tempo real” presente na citação acima dialoga com o ponto de vista de Andrew Hoskins (2009), que acredita que o processamento de dados em “tempo real” produz uma simulação de memórias que são recriadas indefinidamente, uma vez que a temporalidade nos ambientes digitais é contínua e emergente, não pontual como nas mídias chamadas “tradicionais” (rádio, televisão, jornais e revistas). A temporalidade de um evento permanece ativa, e os rastros produzidos podem ser resgatados a qualquer momento, reativados e revividos conforme os interesses dos usuários ou recomendação das próprias plataformas midiáticas *on-line*. Isso significa que a memória se modifica pela enorme capacidade que as tecnologias digitais ofertam a cada pessoa de se expressar em rede.

Os rastros digitais na lógica do banco de dados

A possibilidade de resgatar os rastros digitais, produzidos pelos agentes humanos e não humanos, é o que configura a relação entre tempo e memória neste trabalho. Entretanto, podemos perceber que a memória tem sido objeto de estudo de várias áreas do conhecimento, visto que ela está intrinsecamente ligada à própria vida. A história é sempre uma reconstrução “problemática e incompleta do que não existe mais. A memória é um fenômeno sempre atual, um elo vivido no eterno presente; a história, uma representação do passado.” (NORA, 1993, p. 9). A memória é construída por detalhes vagos e, sobretudo, afetivos, por isso só pode ter ligação com o presente. A história é, por sua vez, um ato de discurso crítico, uma operação intelectual, que está ligada às continuidades temporais e às relações das coisas. “A memória é um absoluto, e a história só conhece o relativo.” (NORA, 1993, p. 9).

Por essa razão, Nora (1993) explica que a memória tem uma natureza múltipla, que pode ser direcionada tanto ao coletivo, ao plural, quanto ao individual. Por isso, só podemos falar de “lugares de memória” que são criados com base nas relações entre lembranças e esquecimentos. Se fôssemos capazes de cristalizar todos os momentos, como o personagem Funes, não haveria necessidade de reconstruí-los, e perderíamos

o movimento entre memória e história. Nesse sentido, só criamos conexões daquilo que está ameaçado pelo esquecimento. Assim, os arquivos criados não estão prontos, fechados ou acabados, mas encontra-se em permanente estado de construção.

Na perspectiva de Derrida (2001), o arquivamento tanto produz quanto registra o evento. Ele não é a memória, mas um lugar que se configura pela falta estrutural da chamada memória. Sua principal característica é sempre trabalhar contra si mesmo (DERRIDA, 2001, p. 23), pois existe uma “pulsão de arquivo” que leva em conta as contradições entre lembrança e esquecimento, visto que é impossível abarcar a totalidade, e sempre selecionamos os registros que serão acionados. O que significa que o arquivo pode sempre apontar para outros “lugares de memória”.

Para Ricoeur (2007), os rastros estão no presente, como índice de uma ausência, e não no passado, o que torna o esquecimento uma dimensão própria da memória. Os rastros não são a ação, mas a marca do que sobrou da ação, como também explicita Nora (1993) ao empregar a palavra “resto”. Por isso, o esquecimento não deve ser visto como um operador de apagamento dos rastros nem como uma distorção que reduz sua confiabilidade. É justamente essa potencialidade política e comunicacional dos rastros que entendemos, neste artigo, como memória – potência em revelar o que foi associado e produziu uma conexão em rede que antes não havíamos percebido ou levado em conta.

No contexto atual de grandes volumes de dados que são produzidos, armazenados e compartilhados digitalmente, conhecidos como *Big Data*⁴, e na lógica dos bancos de dados, há um grande acúmulo de registros que concentram diversos tipos de rastros deixados digitalmente pelas ações de usuários na *web* – desde o percurso feito no acesso a um *site* até as ações realizadas durante a exibição de um vídeo. Com o aumento do uso de dispositivos móveis e a cotidiana produção e compartilhamento de textos, áudios e imagens por usuários, aumenta-se a produção de rastros digitais nesses ambientes.

Uma vez que nossa memória passa a ser construída também pela lógica de ambientes midiáticos digitais, torna-se instigante pensar a atuação dos não humanos no questionamento da construção desses “lugares de memória”. Apesar de os humanos serem contemplados na maior parte das pesquisas em comunicação, é preciso refletir sobre a atuação dos algoritmos e da lógica do banco de dados na composição e destino dos rastros digitais, bem como na formação de arquivos que serão recuperados e revividos por nós mesmos, humanos.

⁴ O conceito de *Big Data* foi usado pela primeira vez por John Mashey, em meados da década de 1990, para se referir à manipulação e análise de um grande volume de dados (KITCHIN, 2014). Porém, o autor afirma que existem pelo menos três aspectos fundamentais para se pensar o *Big Data*: a) enorme volume de dados (*terabytes* ou *petabytes*), b) a alta velocidade, visto que são criados praticamente em tempo real, e c) natureza temporalmente e espacialmente referenciada.

Afinal, todas as ações na *web* deixam rastros (BRUNO, 2012) que podem ser mais ou menos recuperados e usados para entender nossa navegação. Podemos, então, compreender o *Big Data* como um conjunto de arquivos potentes e que tendem ao infinito para a coleta e armazenamento de dados, mas que também podem se mostrar frágeis e arbitrários na tentativa de recuperação dos rastros digitais. Ao retomar o pensamento do filósofo francês Michel Serres, Bruno (2012) alega que o rastro digital é um “quase-objeto” que pode ser mais ou menos visível, resistente, duradouro ou voluntário. O rastro digital, nesse sentido, “situa-se num limiar entre presença e ausência; visível e invisível; duração e transitoriedade; memória e esquecimento; voluntário e involuntário; identidade e anonimato.” (BRUNO, 2012, p. 685).

A autora nos chama atenção para o fato de que “se historicamente entende-se o esquecimento como o efeito mais ‘natural’ e o registro como gesto suplementar, vivemos na rede o inverso: para que o esquecimento se produza, é preciso uma ação deliberada” (BRUNO, 2012, p. 688). Assim, todas essas informações geradas nos nossos acessos são computadas junto às de milhares de outros usuários e usadas para criar “perfis de público”, prever comportamentos e, assim, vender espaços de publicidade personalizada, relatórios de *marketing* para empresas interessadas ou sistemas de vigilância, entre outros. Sob essa perspectiva, o rastreamento das ações na *web* constitui uma via privilegiada de acesso aos desejos e traços de personalidade dos usuários:

A suposição de autenticidade contida nestes rastros está atrelada à ideia de que, uma vez “emanando” do próprio fluxo das ações cotidianas, eles seriam vestígios colhidos in natura, e por isso mais confiáveis, uma vez que o filtro da consciência estaria mais relaxado. (BRUNO, 2012, p. 8).

Ao mesmo tempo, os rastros digitais não possuem características exclusivas, mas são potencializados nos ambientes programáveis e mais facilmente recuperáveis, pois “toda ação – navegação, buscas, simples cliques em *links*, *downloads*, produção ou reprodução de um conteúdo – deixa um rastro, um vestígio mais ou menos explícito, suscetível de ser capturado e recuperado” (BRUNO, 2012, p. 687). Entretanto, a autora atenta para o fato de que, ao mesmo tempo que produzimos padrões comunicacionais e mnemônicos – assegurando a existência de arquivos – nem todo rastro digital é persistente e recuperável, pois pode ser apagado pelos usuários ou mesmo não arquivado. Os usuários podem optar, por exemplo, por acessar a *web* por meio de páginas

anônimas em *browsers* ou apagar os *cookies* e históricos de navegação após a utilização, fazendo seus rastros digitais deixarem de existir.

A dimensão entre memória e esquecimento nas plataformas midiáticas *on-line* volta a ser tensionada quando algumas delas, como o *Snapchat*, alegam oferecer aos usuários a possibilidade de “não deixar rastros”. Nesse ambiente especificamente, as publicações postadas na “história do usuário” desaparecem após 24 horas, e aquelas enviadas para contatos específicos só podem ser visualizadas uma única vez. O esquecimento nessa rede social digital, contudo, é relativo: há a possibilidade de capturar a tela (*screenshot* ou *printscreen*) para salvar a imagem compartilhada ou fazer o *download* de suas próprias postagens. Assim, os usuários utilizam essa prerrogativa para fazer determinadas histórias ficarem disponíveis por mais tempo, para que possam ser visualizadas por mais pessoas e posteriormente recuperadas. Para isso, costumam republicar os vídeos e/ou fotos em outras plataformas midiáticas *on-line*, como o *Instagram*, geralmente com a *hashtag* *#snapsave*, em referência ao ambiente “original” do conteúdo.

Para Hoskins (2009), essa manipulação constante dos dados nos mostra que estamos lidando com uma memória simulada, ou seja, uma memória em estado de potência, em vias de metamorfose. Apesar de se tratar de um arquivo que se mostra ao infinito, a memória só se atualiza no presente, por meio do compartilhamento dos relatos. As mensagens publicadas no *Facebook* que voltam para o topo do “*Feed* de Notícias” são exemplares desse processo de atualização. É preciso lembrar que os algoritmos responsáveis pela seleção de mensagens exibidas nessa interface só oferecem visibilidade para essas mensagens quando elas são acionadas por alguma ação. Há também casos em que o *Facebook* escolhe algumas postagens e oferece ao usuário para compartilhá-las em suas “linhas do tempo”. As postagens vêm acompanhadas do título “Suas lembranças no *Facebook*” e o texto “Fulano, consideramos importante preservar as memórias que você compartilha aqui. Achamos que você gostaria de lembrar essa publicação de X anos atrás”. Oferecendo essas postagens, os algoritmos contribuem para a atualização da memória no presente ao possibilitarem a revisão daquele conteúdo. Ainda que o usuário opte por não republicá-lo em seu perfil, o momento já foi rememorado por ele.

Isso significa que estamos diante de uma memória mediada, conforme afirma Van Dijck (2007), dando ênfase ao comportamento híbrido das plataformas midiáticas *on-line*. A autora define esse tipo de memória como um produto da mediação humana

e dos dispositivos midiáticos. Isso ocorre porque as audiências das plataformas midiáticas *on-line*, como dito anteriormente, são compostas dos processos de adesão e recomendação dos algoritmos desses ambientes midiáticos. Igualmente, elas se formam pela circulação de sentidos e pela sobreposição de camadas de mediação (publicação, recomendação, comentário, republicação). Essa relação modifica o vínculo fundamental entre os mediadores, pois “estar audiência” (SALGADO, 2013) significa produzir rastros, ou seja, deixar vestígios por meio dos agenciamentos coletivos que constituem a experiência de mundo dos seres sociotécnicos. Por isso, podemos falar de uma formação coletiva ou sociotécnica da memória.

A noção de memória, então, torna-se maleável, volátil, apreendida por meio de uma dimensão menos factual (VAN DIJCK, 2007, p. 39). Sempre que acionamos algum registro, criamos novas narrativas, ou seja, ele nunca será memorizado da mesma forma em períodos distintos. Para Ricoeur (2007), a lembrança é um ato fictício, pois está sempre condicionada à nossa percepção. E essa percepção muda com o passar do tempo, estando intimamente ligada ao momento em que estamos vivendo. “Teríamos, assim, a sequência: percepção, lembrança, ficção” (RICOEUR, 2007, p. 65).

Dessa maneira, criamos diariamente novas narrativas nas plataformas midiáticas *on-line*, por meio de nossas numerosas publicações. Tencionamos os limites da memória tentando capturar e registrar os acontecimentos à medida que eles se dão, criando enormes arquivos de nós mesmos. Esses arquivos, junto aos arquivos de rastros digitais e publicações de milhares de outros usuários, conformam gigantescos compêndios de dados que jamais serão compreensíveis pela mente humana. Na tentativa de evitarmos o esquecimento, delegamos aos não humanos a tarefa de arquivar esse conteúdo – submetendo-nos à sua lógica de funcionamento – e a tarefa de nos ajudar a lembrar e organizar nossos conteúdos.

Considerações finais

Neste trabalho, tencionamos as noções de memória e tempo com base nas plataformas midiáticas *on-line* para propormos uma visão mais ampla, processual e multidirecional do conhecimento. Procuramos mostrar como as diferentes tecnologias de comunicação e informação que utilizamos atualmente potencializam a construção co-

letiva do mundo e dos saberes do mundo, construção que se dá de maneira associativa, conectiva, relacional e, portanto, híbrida e sociotécnica.

Nesse contexto, recorreremos à noção de “fluidez” para pensarmos como o cruzamento e a indefinição entre os saberes se dão também de maneira fluida no ambiente digital, chamando a atenção para essa não solidificação dos campos do saber e para sua condição processual e aberta. Acreditamos que as plataformas midiáticas *on-line*, ao possibilitarem a produção e compartilhamento de conteúdos diversos, influenciam a produção da memória dos usuários. Por meio da publicação de fotos, áudios, vídeos e textos, facilitada pelos dispositivos móveis, os usuários constroem arquivos para apreenderem o tempo e o mundo. Como procuramos elucidar, usamos os ambientes midiáticos digitais para nos ajudar a lembrar das coisas que não queremos esquecer, construindo imensos arquivos de nós mesmos com vistas a um futuro de recordações.

Mas o que é compartilhado nesses “lugares de memória”? Como esses conteúdos são armazenados? Orientados por essas questões, discutimos a ação dos não humanos na configuração de memórias. A partir do momento em que delegamos a esses atores a tarefa de armazenar nossos conteúdos, também nos submetemos às suas lógicas de armazenamento e classificação. Os momentos que selecionamos, editamos e compartilhamos em rede reafirmam a ideia de que não há memória espontânea, ou seja, a memória é acionada por alguma outra coisa. Nessa dinâmica, os não humanos participam na composição da memória, selecionando, inclusive, o que deve ser lembrado – como é o caso do *Facebook*. Como ressaltamos, trata-se de uma recomendação feita segundo as ações que já se deram nesse *site*: o que curtimos, o que comentamos, quem adicionamos em nosso perfil, entre outras possibilidades que precisam ser investigadas em outras produções.

Nas plataformas midiáticas *on-line*, como frisamos, a noção de tempo deve ser problematizada. Pontuamos, desse modo, que o imperativo da instantaneidade dilata o presente e as marcações temporais que acompanham nossas produções *on-line*, facilitando-nos a compreender o tempo. O convite das plataformas midiáticas *on-line* para que publiquemos nossas ações é também uma incitação a construirmos nossa memória.

Em suma, construímos arquivos gigantescos que não podem ser por nós apreendidos. No âmbito do *Big Data*, diversos tipos de informações e rastros digitais são

armazenados para que possam ser recuperados em um futuro infundável. Cabe perguntarmos a nós mesmos a razão pela qual temos produzido, publicado e armazenado tantos dados que jamais vamos retomar. Nesse contexto, precisamos, novamente, lançar mão dos não humanos – como os algoritmos do *Facebook* – para selecionar o que vamos ou não lembrar. Delegando funções aos não humanos, submetemos nossa memória à sua lógica de seleção e classificação. Desse modo, é fundamental discutir os rumos da construção mnemônica nas plataformas midiáticas *on-line*.

Referências

- BAUMAN, Z. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BORGES, J. L. O Aleph. In: BORGES, J. L. *O Aleph*. São Paulo: Globo, 2003. p. 157-176.
- BORGES, J. L. Funes, o memorioso. In: BORGES, J. L. *Ficções*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p. 99-108.
- BRUNO, Fernanda. Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede. *Famecos*, Rio Grande do Sul, v. 19, n. 3, p. 681, 2012. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12893/8601>>. Acesso em: 1 abr. 2016.
- CALLON, Michel. Entrevista com Michel Callon: dos estudos de laboratório aos estudos de coletivos heterogêneos, passando pelos gerenciamentos econômicos. *Sociologias*, Rio Grande do Sul, ano 10, n. 19, jan./jul. 2008, p. 302-321. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/soc/n19/a13n19.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2015.
- DERRIDA, Jacques. *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
- ECO, Umberto. *Kant e o ornitorrinco*. Rio de Janeiro: Record, 1998.
- GILLESPIE, Tarleton. The politics of ‘platforms’. *New Media & Society*, v. 12, n. 3, p. 347-364, maio 2010.

HOSKINS, Andrew. *The digital distribution of memory*, 2009. Disponível em: <<http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2009/03/hoskins-paper.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

KITCHIN, Rob. The real-time city? Big data and smart urbanism. *GeoJournal*, n. 79, 2014, p. 1-14. Disponível em: <<https://www.maynoothuniversity.ie/progcity/wp-content/uploads/2014/02/GeoJournal-Real-time-city-2014.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos: ensaio de Antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1994.

LATOUR, Bruno. Se falássemos um pouco de política? *Política e Sociedade: Revista de Sociologia Política*, Florianópolis, v.3, n.4, 2004, p. 11-12. Disponível em: <<https://we.riseup.net/assets/94210/Se%20falássemos%20um%20pouco%20de%20política%20Latour.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social – An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press, 2005.

LEMONS, A. Espaço, mídia locativa e teoria ator-rede. *Galáxia*, São Paulo, n. 25, p. 52-65, jun. 2013. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/13635>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

MACIEL, Maria Esther. Poéticas do inclassificável. *Aletria*, Belo Horizonte, v.15, p. 155-162, 2007. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1393/1491>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

NORA, Pierre. *Entre memória e história. A problemática dos lugares. Projeto História*, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

RICOEUR, Paul. *A memória, a história e o esquecimento*. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

SALGADO, T. B. P. Notas sobre audiências, comunidades e fãs nos canais de Felipe Neto no YouTube. *Ciberlegenda*, Rio de Janeiro, n. 28, p. 69-82, 2013. Disponível em: <<http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/viewFile/615/343>>. Acesso em: 11 dez. 2014.

SANTAELLA, Lucia; LEMOS, Renata. *Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lucia. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.

VAN DIJCK, José. *Mediated memories in the digital age*. Stanford: Stanford University Press, 2007.

WEISSBERG, Jean-Louis. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (Org.). *Trama da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.