

Reinventar a memória é preciso

GISELLE BEIGUELMAN

A internet não esquece, mas a cultura digital não nos deixa lembrar. Produzimos e publicamos em escalas de petabytes em serviços que podem desaparecer a qualquer momento. Nossos equipamentos deixam de funcionar na velocidade de um clique e uma estranha nostalgia de um passado não vivido invade o circuito de consumo pop. Como lidar com memórias tão instáveis, que se esgotam juntamente com a duração dos equipamentos e cujas tipologias não correspondem aos modelos de catalogação das coleções de museus e arquivos? Que memória estamos construindo nas redes, onde o presente mais que imediato parece ser o tempo essencial? Isso explicaria a coqueluche retrô e o delírio futurista que assolam a vida cultural sob a rubrica do design de experiência?

As perguntas multiplicam-se e indicam a premência da discussão sobre a memória no campo da cultura contemporânea. Esse campo será abordado aqui a partir de três pontos de vista: as especificidades da preservação de obras artísticas produzidas com meios digitais, a temporalidade vivida nas redes sociais e, por fim, alguns aspectos do design de experiência e sua inequívoca

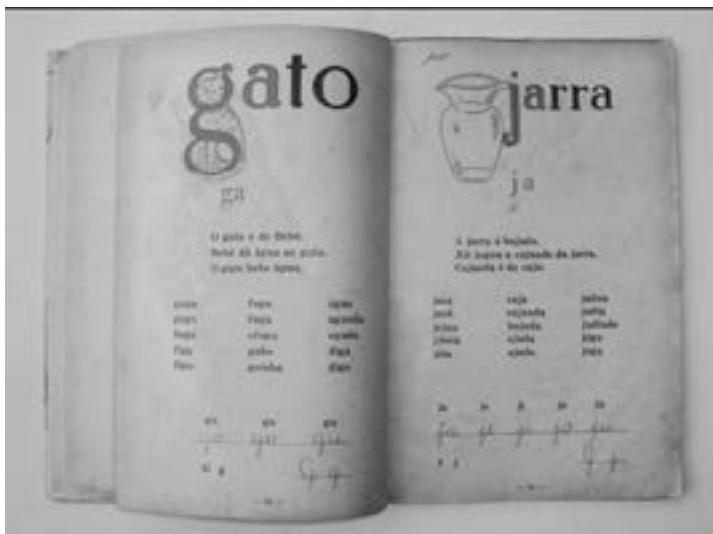
vocação para tematizar os espaços, que me parecem repercutir as questões apresentadas neste ensaio.

Desafios da preservação da cultura digital

Nunca se falou tanto em memória como hoje em dia, e nunca foi tão difícil ter acesso ao nosso passado recente. Difícil negar. Poucas palavras tornaram-se tão corriqueiras no século 21 como “memória”. Até bem pouco tempo confinada aos campos da reflexão historiográfica, neurológica e psicanalítica, a memória converteu-se num aspecto elementar do cotidiano. Tornou-se uma espécie de dado quantificável, uma medida e até um indicador do *status social* de alguém. Existe um fetiche da “memória” como “coisa”: quanto de memória tem seu computador? E sua câmera? E seu celular? Tudo isso? Só isso?... Compram-se memórias, transferem-se memórias, apagam-se e perdem-se memórias.

Curiosamente, à inflação discursiva corresponde um vazio metodológico no trato dos produtos culturais criados com os meios a que dizem respeito essas memórias: os meios digitais. Estamos falando aqui da preservação da memória de bens culturais que não só resistem à objetificação, mas que muitas vezes só existem contextualmente, como é o caso da net art. É verdade que o contexto sempre interfere na compreensão da obra de arte. Contudo, como notou Lovejoy, a internet cria uma situação totalmente inédita em que a relação entre conteúdo e contexto é de intercâmbio permanente:

Na internet, o contexto está intimamente conectado ao conteúdo. A dinâmica da web traz elementos informacionais por meio de diferentes fontes que são combinadas apenas quando o participante ativa a tela. Os comandos do monitor estão conectados ao código estruturado e programado do site, os quais estão disponíveis por meio de um servidor local conectado a um território globalmente acessível. [...] Por intermédio de meios de transferência e transmissão, o contexto também pode tornar-se conteúdo (Lovejoy, 2004, p. 223, tradução nossa).



As técnicas de memorização ocidental baseiam-se em relações semióticas de contiguidade e semelhança entre os signos. Elas dependem de uma certa estabilidade dos elementos que constituem essas relações de identidade ausentes nos objetos da cultura digital.

Nessa perspectiva, pode-se afirmar que o que particulariza as artes em rede em relação às outras formas de arte é o fato de que em ambientes on-line o contexto não só interfere na recepção da obra como também modeliza essa recepção. Afinal, a net art é bem mais do que arte criada para a internet. É arte que depende da internet para se realizar, um tipo de criação que lida com diferentes modos de conexão, de navegadores, de velocidade de tráfego, de qualidade de monitor, resolução de tela e outras tantas variáveis que alteram as formas de recepção. O que se vê é resultado de incontáveis possibilidades de combinação entre essas variáveis e entre programas distintos, sistemas operacionais e suas respectivas formas de personalização.

Trata-se, portanto, de uma arte intrinsecamente ligada a uma fruição do/em trânsito. Obras que só se dão a ler enquanto estiverem em fluxo, transmitidas entre computadores e interfaces diversas. Do ponto de vista da criação, essas condições implicam lidar com uma estética do imponderável e do imprevisível e pensar em estratégias de programação e publicação que tornem a obra legível, decodificável, sensível. Do ponto de vista da preservação, essas mesmas condições impedem a possibilidade de manutenção da obra no seu todo, haja vista que o contexto que as modelizava é irrecuperável. Esse tipo de obra é paradigmático das

artes midiáticas e sua natureza efêmera, exigindo, por isso, novos procedimentos de preservação. Entre esses procedimentos, destacam-se processos de emulação e analogia, em detrimento das relações de contiguidade e semelhança (por vezes física, por vezes imaginária) que pautam, de acordo com Umberto Eco, nossas técnicas de memorização desde as artes mnemônicas medievais. Elas operam da seguinte forma: “Se o objeto *x* foi, de alguma forma, imaginado para estar em contato com o objeto *y*, ou se o objeto *x* apresenta algum tipo de homologia com o objeto *y*, toda vez que o objeto *x* for evocado, o objeto *y* também o será” (Eco, 1988, p. 254, tradução nossa). Basta pensar em associações do tipo Netuno e as artes náuticas, ou na imagem da Jarra “contendo” a letra J nas cartilhas antigas, que as bases dessas técnicas de memorização de que nos fala Eco se esclarecem.

Como vimos, tais técnicas dependem de uma certa estabilidade dos elementos que constituem essas relações de identidade. Tal estabilidade, no entanto, não existe no contexto digital. Nesse contexto, processos de emulação aparecem como metodologias mais apropriadas e coerentes com a possibilidade de pensar a preservação da memória da cultura digital, e particularmente de obras de arte digital.

Processos pelos quais são transferidos rotinas e comportamentos de um objeto a outro, momentaneamente, as emulações correspondem a um tipo de programação muito comum no mundo dos jogos de computador, e começam a ser utilizadas em experimentos de conservação de obras de artemídia. Diferentemente das simulações, que pretendem representar um modelo ausente, mimetizando uma falta, as emulações constituem uma presença apenas potencialmente, e só existem durante o exercício de transferência de comportamentos¹. O curador John Ippolito, um dos mentores do projeto *Variable Media Initiatives* do museu Guggenheim de Nova York, comenta a importância dessa prática no âmbito da preservação de obras de arte digital:

1. Curiosamente, no nome e na função, os processos de emulação retomam uma prática corrente no âmbito do humanismo do século 16, a *aemulatio*, uma forma de exegese e interpretação de textos. Ela operava a partir de uma relação de semelhança “liberta da lei do lugar”, atuando como uma sequência de espelhos duplicados dentro da qual as coisas podiam imitar-se sem encadearem-se e sem estarem próximas (Foucault, 1992, p. 35-37).

Armazenamento, a estratégia de preservação padrão para museus dos séculos 18 ao 20, está se revelando de valor limitado no 21. Emular uma obra de arte, em contraposição, não é armazenar arquivos digitais em disco ou artefatos físicos em um armazém, mas criar um fac-símile deles em um meio totalmente diferente. Uma aplicação de emulação especialmente promissora ocorre quando um novo software personifica um hardware antigo. Sob circunstâncias normais, o software que impulsionou [a pioneira obra interativa] *Erl King*, de Weinbren, em um computador Sony em 1982 não poderia ser executado em um PC Pentium fabricado em 2000. Caso um programador de computador elaborasse um emulador de Sony para o Pentium, no entanto, o público poderia, então, interagir com a videoescultura de Weinbren em um PC contemporâneo (Ippolito, 2003, p. 51, tradução nossa).

Outros recursos que têm sido usados na tentativa de recuperar a história da artemídia são procedimentos que recorrem a analogias ou migrações entre equipamentos semelhantes. A migração pressupõe a atualização do código da obra. Já as analogias demandam exercícios de reinterpretação, a fim de recriar a obra em novos ambientes midiáticos (Williams, 2003). Exposições como “The Art of Participation: 1950 to Now”, realizada no SFMoMA em 2008 (Frieling, 2008), e, mais recentemente, em 2013, no Brasil, “Circuitos cruzados” (Van Assche e Alzugaray, 2013, no MAM), “Waldemar Cordeiro: fantasia exata” (no Itaú Cultural), e “Expoprojeção 1973-2013” (Amaral e Cruz, 2013, no Sesc Pinheiros), constituíram, além de uma oportunidade para ver obras de artemídia historicamente relevantes, experiências interessantes de montagem que exigiram procedimentos de reinterpretação, emulação e migração de equipamentos.

Essas práticas dificilmente podem ser visualizadas em formato “puro”. Não existem mais artefatos culturais “monolíticos”, pontuou Richard Rinehart, então diretor de mídias digitais do Berkeley Art Museum, frisando que, cada vez mais, precisaremos de “estratégias de preservação elaboradas em camadas e com capacidade de admitir fragmentos e vestígios, processos de emulação, recriação e remontagem” (Rinehart, 2003, p. 21, tradução nossa).

Still da documentação em vídeo de *Erl King*, de Grahame Weinbren, uma das primeiras obras de cinema interativo realizadas na Bienal do Museu Whitney, em 1987.



Reprodução

Bons exemplos dessa tendência são *Nachrichten* (Notícias), 1969, de Hans Haacke, exibida em “The Art of Participation”; as obras de arte computacional de Cordeiro expostas no Itaú Cultural; *Moon is the Oldest Television* (1965-1967), de Nam June Paik, apresentada em “Circuitos cruzados”; e todas as obras realizadas em super-8, slides e vídeo analógico – BetaCam, U-matic e VHS – que compuseram a nova montagem de “Expoprojeção”, originalmente realizada em 1973.

Nachrichten, de Haacke, concebida para telex e atualizada com tecnologia RSS², em 2008, mostra com clareza o que se entende aqui por procedimentos de migração e reinterpretação de obras de artemídia. Desenvolvido para a exposição “Prospect 69”, realizada em Düsseldorf, o projeto colocava em questão o acesso público à informação, no contexto da Guerra Fria e da divisão da Alemanha. Para tanto, recebia no local expositivo, via telex, todas as notícias transmitidas pela agência de notícias alemã Deutsche Presse-Agentur (DPA) ao longo de um dia. No dia seguinte, eram impressas e, depois, no terceiro dia, os rolos de papel deveriam ser marcados, datados e armazenados em recipientes de acrílico (Daniels e Frieling, 2004).

2. RSS é um formato de escrita digital que permite, mediante programas de leitura específicos, agregar automaticamente conteúdos sobre um determinado tema para posterior leitura, sem demandar o acesso direto a cada uma das fontes consultadas.

Ao ser reapresentada dez anos depois, enfrentou um contexto de produção e circulação informacional totalmente distinto e marcado pela distribuição em rede. Por esse motivo, foi adequado criticamente a um novo ambiente midiático, utilizando RSS e uma impressora matricial que reproduzia mecanicamente todo o noticiário em tempo real. Ao invés de trazer à tona mecanismos de censura e controle como na primeira edição, a obra ganhou um outro contorno, resultando em “uma escultura que cresce ao vivo, alimentada por um RSS de notícias que se derrama no chão do museu, dando forma a um fluxo constante de informações processadas e descartadas” (Anderson, 2009, tradução nossa).

Procedimento semelhante ao utilizado na obra de Haacke foi aplicado na recuperação das obras de arte computacional de Cordeiro para a mostra retrospectiva sobre o artista realizada no Itaú Cultural. Foram necessárias não só as restaurações dos suportes tradicionais (no caso, papel), mas também a reprogramação completa de obras computacionais, muitas das quais entre as primeiras imagens digitais já produzidas, antes mesmo da existência do escâner, como *Retrato de*



Foto: Espacio Fundación Telefónica (Reprodução). | Moon is the Oldest Television. Coleção Centre Pompidou.

Moon is the Oldest Television (1965–1967), de Nam June Paik, pertence ao acervo do Centre Pompidou, na França. Desenvolvida com monitores de tubo catódico, a obra é exposta atualmente com DVDs e monitores de tela plana.

Fabiana, de 1970, e *A Mulher que não é B. B.*, de 1973. Apesar da semelhança entre as estratégias de recuperação das obras de Haacke e Cordeiro, é importante frisar que, enquanto no primeiro caso a reprogramação resultou em uma nova obra, com tecnologias e conceito atualizados, no segundo caso os resultados foram mais próximos das práticas consolidadas de recuperação de patrimônio artístico e cultural.

Já em obras como *Moon is the Oldest TV*, de Paik, criada com imãs nos tubos catódicos de monitores de televisão, e o conjunto de trabalhos recuperados para “Exoprojeção”, sobressai o método de recuperação pela substituição do equipamento, digitalização e adequação a novos displays. A perda das texturas originais e da própria cultura material embutida nessas obras é inerente a essa metodologia. Contudo, é compensada pelo acesso às obras em si que, de outro modo, estariam perdidas.

Tão importante quanto atentar para o fato de que essas metodologias de preservação estão todas em desenvolvimento é perceber que são soluções provisórias e paliativas. Em decorrência da velocidade contínua que sucateia as tecnologias em períodos cada vez mais curtos, as soluções encontradas, por ora, estão fadadas a criar os mesmos problemas que pretendem resolver. A transposição e adequação de obras para novos equipamentos ou sua reprogramação não resulta em soluções definitivas. Antes, esses procedimentos apontam para a necessidade de uma prática contínua de atualizações, a qual poderá também implicar, em algum ponto, um resultado bastante distinto da obra criada pelo artista em um contexto histórico determinado.



Foto: Ivson

Vista da segunda edição (2013) da mostra "Exoprojeção", concebida originalmente pela curadora Aracy Amaral nos anos 1970, na qual filmes em super-8 e slides foram digitalizados e apresentados em outros suportes.

A temporalidade das redes

Nesta discussão sobre a necessidade de repensar os formatos de memorização e os procedimentos de conservação/preservação, não se pode deixar de chamar atenção, ainda, para o fato de que a memória cultural hoje é também uma questão econômica e um serviço. Deveria, por isso, demandar algum tipo de código ético. Afinal, cada vez mais as memórias, pessoais e coletivas, públicas e privadas, são mediadas por instâncias corporativas. Instâncias que estão relacionadas não só à produção de equipamentos, mas também a grandes repositórios de imagens,



Telas do acervo do extinto Geocities, portal onde foi escrita boa parte da história da web 1.0. As telas foram recuperadas e armazenadas pelo projeto *One Terabyte of Kilobyte Age* (2009), de Olia Lialina e Dragan Espenschied.

textos e áudios que são descontinuados quando deixam de ser um nicho de marketing conveniente. Basta lembrar o caso recente do Geocities, um serviço de hospedagem gratuita de sites que foi encerrado pelo Yahoo!, levando consigo boa parte da história da web 1.0, para que tomemos consciência do problema. Sem exagero, os web artistas Olia Lialina e Dragan Espenschied denominaram a ação do Yahoo! de “holocausto digital” e iniciaram seu longo projeto *One Terabyte of Kilobyte Age* (2009). Para esse projeto, Lialiana e Espenched fizeram o download de todo o conteúdo da Geocities recuperado, voluntariamente, pelo coletivo Archive Team, e vêm não só disponibilizando seu conteúdo novamente na web como também criando mostras temáticas sobre o acervo. Os artistas situam a importância desses dados:

O serviço de hospedagem gratuito Geocities.com foi fundado por Internet Beverly Hills em julho de 1995 – exatamente a época em que a web deixou a academia e passou a ser feita por cada um de nós. Logo se tornou um dos lugares mais populares e habitados da WWW e assim ficou até meados da década de 1990. Em janeiro de 1999, no auge da mania ponto.com, foi comprado pelo Yahoo!

O novo milênio provou que Geocities era um mau investimento. Ter uma página ali tornou-se sinônimo de dilettantismo e mau gosto. Além disso, o tempo de páginas pessoais estava contado, sendo substituídas por perfis em redes sociais. Dez anos depois, em abril de 2009, o Yahoo! anunciou que iria encerrar o serviço (Lialina e Espenschied, 2009, tradução nossa).

E o que aconteceria se o Google resolvesse fazer o mesmo com o YouTube? Ou se o Facebook saísse do ar e apagasse todas as fotos e fatos ali inscritos nos últimos dez anos? Talvez essa iminência da desaparição justifique o tom apocalíptico que vem sugerido nos comandos mais elementares de manuseio dos programas de edição digitais, que nos convidam a todo tempo a “salvar” arquivos e não simplesmente guardá-los. O alarde tem uma certa razão de ser. As redes não têm tempo. Nelas prevalece um regime de urgência permanente. A publicação mais recente é, supostamente, mais relevante que a anterior. O que conta é o agora. E esse agora

é de uma intensidade cada vez maior. Experimente encontrar aquele comentário tão importante postado por seu amigo 30 dias atrás no Facebook, aquela foto que você “curtiu” em algum dia remoto de 2012, ou aquele evento marcante no qual você compartilhou um vídeo nos idos de 2008. Dificilmente irá encontrar.

É verdade que todos os dados podem ser rastreados. Os escândalos relacionados à vigilância eletrônica, como o do Prism³, que envolveu o governo norte-americano e empresas como o Google e o Facebook, assinam embaixo. Mas isso está longe de significar que tenhamos direito de lembrar o que queremos, e quando queremos, sobre nós mesmos. O Facebook, a maior das redes atuais, não nos permite acessar nossa memória, apesar de, paradoxalmente, ser o lugar central por onde escoamos boa parte da nossa história pessoal e onde fatos marcantes recentes, como a campanha da primeira eleição de Obama, em 2008, a Primavera Árabe (2010), e as manifestações de junho no Brasil (2013) foram estrategicamente articuladas.

E não pense que sua alardeada *Busca Social* vai resolver o enigma do “onde está aquilo que eu posteи”, pois não é essa sua função. Em versão fechada para teste e só disponível em inglês até a publicação deste livro, ela tem como objetivo fomentar buscas contextuais, como “que músicas meus amigos estão escutando agora”, “restaurantes em Londres em que meus amigos estiveram”, “pessoas que curtem ciclismo e que são da minha cidade”. Em síntese, é uma busca semântica e não factual. Seu mote é o presente e as relações dedutíveis a partir do seu círculo de amizades, e não a consulta retrospectiva de caráter arquivístico.

Não que os modelos de catalogação e recuperação de dados tradicionais sejam melhores ou os únicos possíveis. Eles são engendrados historicamente e respondem a formas de poder e a instâncias políticas, sociais e culturais que definem os critérios de conservação, as formas de institucionalizar os lugares da memória e o que fica ou não para ser contado como história. Não à toa, o protagonista de um dos mais geniais contos de Jorge Luis Borges – “O livro de areia” – escolhe justamente a Biblioteca Nacional para perder o livro que o

3. Prism é o nome do sistema de vigilância eletrônica da Agência de Segurança dos Estados Unidos (NSA, National Security Agency). Permite monitorar e recuperar informações a partir de chamadas telefônicas, e-mails, posts no Facebook, arquivos armazenados no Google Drive, conversas no Skype e uma infinidade de atividades on-line feitas corriqueiramente. O sistema veio à tona após denúncias do ex-analista de sistemas Edward Snowden ao jornal inglês *Guardian* em junho de 2013.

atormentava. Colocá-lo em uma prateleira qualquer era como ocultar uma folha em um bosque. Jamais poderia ser reencontrado.

Mas essa escala humana circunscrita por instituições é abalada hoje por uma overdose de produção documental sem precedentes na história. Se há alguma dúvida com relação a essa afirmação, façamos uma comparação entre os volumes de dados armazenados no acervo da maior biblioteca do mundo – A Biblioteca do Congresso Norte-Americano – e a Wayback Machine, um serviço independente que arquiva, diariamente, páginas da internet.

A Wayback Machine contém 3 petabytes de dados (o que equivale a cerca de 700 mil DVDs lotados e é apenas uma parte dos 9 petabytes do Internet Archive⁴ como um todo) (Drinehart, 2012). A Biblioteca do Congresso, se tivesse todo seu acervo de livros digitalizado (32 milhões de volumes), teria 32 terabytes arquivados, considerando-se 1 megabyte por livro escaneado (Lesk, 2005). A Wayback Machine foi criado em 1996. A coleção de livros da Biblioteca do Congresso é de 1815. A Wayback Machine cresce 100 terabytes por mês, o que praticamente é três vezes, em bytes, todo acervo bibliográfico da Biblioteca do Congresso acumulado em quase dois séculos.

Esses dados quantitativos, apesar de impressionantes, não contemplam o manancial de conteúdos postados nas redes sociais. Entre o momento em que você abriu esta página e leu estas poucas palavras, 100 horas de vídeo entraram no YouTube. Foi o que aconteceu na internet em um minuto em janeiro de 2014. Nesse mesmo espaço de tempo, cerca de 3.025 fotos foram postadas no Flickr, enquanto outras 20 milhões de imagens são visualizadas nesse mesmo serviço e 3.600 imagens são compartilhadas no Instagram. O Facebook, um “planeta” de 1,15 bilhões de pessoas, registra, em um dia, a média de 650 milhões de publicações diversas. Dessas, 350 milhões são fotos. Dos 500 milhões de usuários do Twitter, quase 300 milhões estão em atividade, postando, diariamente, uma média de 400 milhões de mensagens⁵.

4. O Internet Archive (<http://archive.org/>) é um repositório aberto de software, imagens, textos, áudios além de páginas e sites da internet.
5. Os dados estatísticos foram coletados nas páginas oficiais das empresas citadas, quando disponíveis, e a partir de pesquisas sistematizadas sobre o tema (Ajmera, 2013). Os endereços de acesso estão disponíveis nas referências deste capítulo.

A maior parte desses registros diz respeito a eventos fugazes, e todos os analistas de marketing de redes sociais são unânimes em mostrar que posts com fotos são os mais populares. Várias pesquisas mostram que a maior parte do conteúdo compartilhado refere-se à própria pessoa. Em diversos estudos de psicólogos, afirma-se que há uma relação direta entre narcisismo, comportamento exibicionista e uso frequente de redes sociais (Mehdizadeh, 2010). Para Paula Sibilia, do Departamento de Estudos Culturais e Mídia da Universidade Federal Fluminense, a questão é mais complexa e ambivalente:

Será que estamos sofrendo um surto de megalomania consentida e até mesmo estimulada? Ou, ao contrário, nosso planeta foi tomado por uma repentina onda de extrema humildade, isenta de maiores ambições, uma modesta reivindicação de todos nós e de “qualquer um”? O que implica esse súbito resgate do pequeno e do ordinário, do cotidiano e das pessoas “comuns”? Não é fácil compreender para onde aponta essa estranha conjuntura, que, mediante uma incitação permanente à criatividade pessoal, à excentricidade e à procura constante da diferença, não cessa de produzir cópias descartáveis do mesmo (Sibilia, 2008, p. 9).

Por outro lado, não se pode deixar de notar uma subversão essencial que reside nessas práticas. Elas colocam em curso um processo de canibalização da tela a partir do qual outras estéticas emergem, e também novos protagonistas. Desde seus primórdios, no século 16, coleções pessoais, em geral, e imagens, em particular, estiveram diretamente relacionadas a instâncias de classe e gênero e significavam, acima de tudo, uma escala de forças, sendo reservadas primeiramente a reis, aristocratas, papas e figuras sagradas e, depois, a políticos e burgueses abastados. Ao longo do século 20, as comunicações de massa expandiram sobremaneira o raio de quem podia se transformar em imagem publicada e passível até de ser arquivada, multiplicando a quantidade, o espectro social e cultural dos registros imagéticos.

Contudo, até o fim do século passado, restrições orçamentárias, “em sua sabedoria”, escreveu Michel Melot, uma das maiores sumidades mundiais em arquivística e biblioteconomia, impediam que as instituições literalmente trans-

bordassem. Em um artigo sugestivamente intitulado “Os arquivos considerados como substância alucinógena” (1986), ele ponderava sobre o que aconteceria se cada cidadão se transformasse em colecionador e conservador e pudéssemos guardar absolutamente tudo em nome dos historiadores do futuro. Chegaríamos a um paradoxo, conclui: “a História enfim produzida exclusivamente para os historiadores e por eles mesmos bloqueada, como o cirurgião immobiliza seu paciente para poder operá-lo” (Melot, 1986, p. 14, tradução nossa). Afinal, pensar, como já aprendemos em outro conto de Jorge Luis Borges (“Funes, o memorioso”), é generalizar, não apenas arquivar e adicionar mais e mais dados.

Em um ensaio antológico – “A operação historiográfica” –, Michel de Certeau fez uma concisa história da historiografia e sintetizou em uma frase no que consiste essa operação: “Em história, tudo começa com o gesto de separar, de reunir, de transformar em ‘documentos’ certos objetos distribuídos de outra maneira”. Essa separação, contudo, é feita sempre posteriormente ao trabalho do arquivista, que é o responsável pela seleção e organização dos documentos que serão guardados em detrimento dos que serão descartados (Certeau, 1982, p. 81).

Mas, diante da avalanche midiática que produzimos cotidianamente no Facebook e em outras redes sociais similares, como escolher o que será armazenado? E como lidar com as dificuldades de manuseio das nossas próprias memórias depositadas ali em ritmo alucinante e que se somam aos 55 milhões de fotos por dia publicadas no Instagram (uma rede social de imagens que também é propriedade do Facebook)? E se elas forem simplesmente deletadas por um erro de sistema ou descontinuidade do produto?

As redes sociais não serão eternas, e é possível que não comemoremos os vinte anos do Facebook. Outros dispositivos certamente virão. Mas no tempo da apropriação corporativa da memória, em que o capital afetivo de nossas relações pessoais – exagero dizer “amizades”, certo? – flui pelos canais existentes do império de Mark Zuckerberg, parece urgente perguntar: onde ficaram as memórias que deixamos nas comunidades do Orkut (a “velha” rede todo-poderosa do Google)? É hora de pensar nisso, ou salve-se quem puder.

A história como design de experiência

Diante desse quadro de relações, em que a possibilidade de acessar a memória nos escapa, chama a atenção que a cultura pop esteja cada vez mais “intoxicada” pelo passado. Na música, na moda, no design, na arquitetura e no entretenimento, há toda uma tendência de transformar o momento em monumento ao presente que não foi. Em um dia banal de 2012, prêmios são anunciados por emissoras de rádio para quem tirar a melhor foto inspirada na capa de um dos discos dos Beatles. “Novíssimas” regravações de “clássicos” como *Can't Take My Eyes Off You*, sucesso original de 1967, regravado por Diana Ross, Gloria Gaynor, Julio Iglesias e remixa-dada nos anos 1990 pela banda Pet Shop Boys, aparecem sem cessar. Paralelamente, a indústria reinicia a produção em pequena escala dos extintos LPs e, subitamente, como em um *flashback*, também os toca-discos, que pareciam ter sumido com a primeira leva de discos digitais (CDs, hoje quase extintos), ressurgem.

Há algo de perturbador nisso tudo. Especialmente porque está inserido em uma atmosfera retromaníaca, pontuada de tocadores de MP3 travestidos de fita-cassete, câmeras fotográficas Lomo e filtros para “envelhecer” as fotos no Photo-



Reprodução

A retromania transforma tocadores de MP3 em fitas cassete, teclados de computador em máquinas de escrever antigas, recupera as câmeras Lomo analógicas e ressuscita nas capas de celulares as finadas Rollerflex.

shop ou no Instagram, como se fossem imagens dos anos 1970. Em coerência com esse mercado, estão previstos para 2014/2015 nada menos que trinta *remakes* de filmes de sucesso. Entre eles, *Carrie, a estranha* (1976), *Robocop* (1987) e *Dirty Dancing* (Ritmo Quente, 1987). Até *Barbarella* (1969), com substituta indefinida para a diva Jane Fonda, vai voltar, além de alguns filmes de arte, como *Os sete samurais* (Akira Kurosawa, de 1954) e *Os pássaros* (Alfred Hitchcock, de 1963). *Nasce uma estrela* (eternizado pela versão com Judy Garland, em 1954, mas que já foi filmado três vezes – uma antes, em 1937, e uma depois, em 1976) também renascerá. Para completar, promete-se a continuação da série *Star Wars*.



Reprodução

Poderia ser nos anos 1950, 1960 ou até nos anos 1940. Mas não é. Uma verdadeira febre nostálgica invade a indústria de bens de consumo, de aparelhos eletrodomésticos a automóveis.

Séries e novelas de televisão também são reapresentadas em “novas” versões, como as norte-americanas *Hawaii Five-0* e *Dallas*, as mexicanas *Chiquititas* e *Carrossel*, as brasileiras *Guerra dos sexos*, *Gabriela* e *O astro*. São apenas algumas das produções que compõem um tsunami de imagens de antigamente, invadindo a grade da tevê aberta e a cabo, em diferentes horários e em diversos lugares. O fenômeno é global e não se restringe ao cinema e à televisão. A mítica banda de rock Led Zeppelin reúne-se outra vez e os Beach Boys reaparecem, embalados em uma *surfing* Califórnia que nunca foi governada – duas vezes – por Arnold Schwarzenegger.

Em que século estamos? No 21, uma esquina do passado em que lambretas, milk-shakes, bananas-split e cadeiras pés-palito fazem sucesso em busca da saudade de um passado não vivido. Para tanto, oferecem-se até calças jeans que já vêm rasgadas “de fábrica”. Quem comprar hoje poderá parecer que a usa desde os anos 1960, apesar de ter nascido nos anos 1990. Carros antigos, como Fuscas que viraram New Beetle, Mini Coopers, Fiats 500 e Chrysler PT Cruisers inspirados no modelo célebre dos anos 1930, e até frigobares coloridos consolidam o design retrô que se impõe e ganha fiéis seguidores.

Difícil discordar do crítico britânico Simon Reynolds quando afirma que “ao contrário de ser sobre si, os 2000 são sobre todas as décadas anteriores, acontecendo de novo, de uma só vez” (Reynolds, 2012⁶, pos. 70-9641, tradução nossa). Inaugura-se um novo tempo: o do presente que não foi. Nesse “novo” tempo, é tudo “re” (*remakes*, regravações, reedições, *revivals*) e está integralmente à venda. Sempre acompanhado “novos” projetos de cozinhas de fórmica, com direito a penteados rockabilly e moda acessível para hippies e punks de todas as raças, gêneros, credos e nacionalidades. Mais um sopro de conservadorismo travestido de tendência? “A vanguarda tornou-se retaguarda”, afirma Reynolds. “E no lugar dos inovadores, o que temos agora são curadores-arquivistas”, diz. Afinal, nunca o passado nos foi tão fácil de acessar. Está a um clique de distância de nossas mãos (pos. 161-9641).

6. A referência a seguir e as seguintes sobre essa obra citam uma edição eletrônica para Kindle. Esse tipo de edição não traz numeração de páginas, mas a posição do texto selecionado no conjunto.

A esse respeito, Kenneth Goldsmith, editor e curador do site Ubuweb, um dos maiores acervos on-line de arte experimental e cultura contemporânea, diz:

Os modos como a cultura é distribuída e arquivada tornaram-se profundamente mais intrigantes do que o artefato cultural em si. O que experimentamos é uma inversão do consumo, uma vez que passamos a nos envolver de maneira mais profunda com atos de aquisição do que com o que estamos adquirindo; ou a preferir as garrafas ao vinho (informação pessoal, tradução nossa).

Nesse contexto, o passado converte-se em um tempo a-histórico, funcionando como objeto de consumo fácil, esvaziado de qualquer relação com o presente ou com o futuro. Se antes as mercadorias vendiam promessas de futuro, notou o crítico norte-americano T. J. Clark, hoje elas existem “para inventar uma história, um tempo perdido de intimidade e estabilidade, de que todo mundo afirma se lembrar, mas que ninguém teve”. Clark identifica essa necessidade de inventar um passado com uma crise do tempo, marcado pela “tentativa de expulsar da consciência a banalidade do presente”. Isso permitiria dar ao momento que estamos vivendo “uma forma separada, à qual se pode *renunciar*”. A incontável quantidade de vídeos e fotos que produzimos e não descarregamos nunca, diz Clark, tornam-se propositalmente invisíveis: “são a experiência que todos gostaríamos de fingir que nunca tivemos”. Em tempos de aceleração tão vertiginosa do cotidiano, parece que a única alternativa é “criar *outro* presente para ocupar o lugar do que foi expulso” (Clark, 2007, p. 322-323, grifos do autor).

Não se trata, portanto, de um vazio do presente, mas de uma recusa do fluxo do tempo histórico. Umberto Eco mostrou em *Viagem na irrealidade cotidiana* que esse tipo de movimentação pavimenta também “uma filosofia da imortalidade enquanto duplicação”. Como se não pudéssemos conviver com o passado e só fosse possível fazer sua cópia, não sua preservação pela memória. Isso fomenta uma abordagem temática das instituições e espaços de convívio, que consolidam a cenarização permanente do passado na forma de arquitetura (Eco, 1984, p. 12-18) e aproximam os museus dos espaços de entretenimento fácil.

O design de experiência legitima e atende a essa demanda que não deixa de ter motivações de ordem econômica. Em um estágio do capitalismo dominado cada vez mais por serviços semelhantes, os produtores de serviços buscam romper com os ambientes padronizados, apostando na tematização, a fim de diferenciar um serviço dos outros. O resultado é a disseminação do “espírito de Las Vegas” em mares nunca dantes imaginados. Pode-se ir, por exemplo, para Paris e, além de conhecer o Louvre, transportar-se, como em um passe de mágica, ao reino encantado de Walt Disney, sem sair do Velho Continente. Basta escolher um hotel, como o Cheyenne, e você já estará no “lendário Velho Oeste” norte-americano, apesar de estar na Europa no século 21. Se não apetecer, poderá escolher o Santa Fe, que promete “a atmosfera colorida da Rota 66”, conforme alardeia o seu anúncio (Bryman, 2007).

Seria um grande engano pensar que esse tipo de abordagem se restringe à esfera da indústria do turismo e do comércio. Ela contamina outros circuitos, como o dos museus. Exposições pensadas para bater recordes de público, nem que tenham que apelar a conteúdos do *showbiz*, estratégias típicas de parques de diversão e grandes investimentos em “efeitos especiais” respondem a essa lógica. Refletindo sobre os impasses dos museus na contemporaneidade, Hans Belting chama a atenção para essa questão e afirma:

Os rituais de culto da arte, sobre cujos motivos estamos incertos há muito tempo, ganham tanto mais peso quanto menos o público é formado por iniciados. Eles surpreendem o público com efeitos que sufocam já na origem as dúvidas possíveis sobre uma obra individual. O prazer de uma exposição substitui o prazer incerto dos objetos expostos. A nova e agressiva forma de exposição reage à curiosidade de um público mais amplo que busca no seu tempo livre um entretenimento requintado, já que ele é cada vez menos oferecido pelas mídias. Antes, ia-se ao museu para ver algo que nossos avós já encontravam no mesmo lugar; hoje se vai ao museu para ver algo que nele nunca pode ser visto (Belting, 2006, p. 140).

Emerge daí um processo de esterilização da história, simultaneamente recuperado pela elaboração do presente e pela projeção do futuro. De um lado, forja-se o presente com um tempo assombrado pelo falso e pelo *vintage*, no qual o passado cumpre apenas a função de fornecer uma capa divertida ao agora. De outro, temos um futuro que funciona como parênteses, uma bolha suspensa impossível, propositadamente, de ser conectada ao vivido. Nessa curiosa temporalidade, tudo é possível de ser recuperado e recompor-se: de GIFs animados – tecnologia de animação da primeira época da internet –, passando por filmes de arte e *blockbusters*, a estéticas do VHS e games populares dos anos 1980, como os feitos para a plataforma Atari. Tudo também é possível de transformar-se em mostra de efeitos especiais. Nada surpreendente. Afinal, “o palco em que as técnicas atuais de exposição são testadas é próprio de um teatro que se impôs hoje na arquitetura do museu como concorrente bem-sucedido da casa de espetáculo e de concerto” (Belingting, 2006, p. 139). Entre produtos descartáveis e obras-primas que são criados nesse contexto bipolarizado, fica a pergunta: do que nos recordaremos no futuro, se o nosso presente é pura “re”produção encenada do passado, e o passado, um elemento estranho às nossas visões de futuro?

Para não ceder a uma hipótese catastrofista do fim da possibilidade de pensar a história e, particularmente, do fim da cultura e da arte digital, e ir além das pressões de descartabilidade do mercado e da economia da obsolescência programada, acredito que é melhor optar por uma reflexão em torno dos novos sentidos da memória e das tecnologias de memorização na contemporaneidade.

O irrevogável processo de digitalização da cultura demanda a elaboração de um repertório crítico e especializado, com terminologias e métodos adequados, para dar conta das obras produzidas e concebidas para meios digitais, e também da incalculável massa de dados e memórias que se esvaem entre cartões e USBs e fluem, acumulados e perdidos, em arquivos coletivos e pessoais na internet. Essa operação passa, necessariamente, pela crítica do design de experiência (seja ele retrô ou futurista) e pela sua compreensão como um possível elemento compensador para o presente mais que absoluto das redes e nossa dificuldade de preservar e acessar a memória do nosso passado recente.

Referências

- AJMERA, H. Social Media Facts, Figures and Statistics 2013. *Digital Insight*, 4 Sep. 2013. Disponível em: <<http://blog.digitalinsights.in/social-media-facts-and-statistics-2013/0560387.html>>. Acesso em: 27 abr. 2014.
- AMARAL, A.; CRUZ, R. M. *Expoprojeção 1973-2013*. São Paulo: Sesc, 2013.
- ANDERSON, G. *The Art of Participation: 1950 to Now*, 25 Jan. 2009. Disponível em: <<http://genevaanderson.wordpress.com/2009/01/25/the-art-of-participation-1950-to-now/>>. Acesso em: 27 abr. 2014.
- BELTING, H. *O fim da história da arte: uma visão dez anos depois*. Trad. Rodnei Nascimento. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- BRYMAN, A. *A disneyficação da sociedade*. Trad. Maria Silvia Mourão Netto. Aparecida: Ideias & Letras, 2007.
- CERTEAU, M. D. A operação historiográfica. In: *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.
- CLARK, T. J. O estado de espetáculo. In: *Modernismos*. Trad. Vera Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- DANIELS, D.; FRIELING, R. *Media Art Net*. Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/nachrichten/>>. Acesso em: 27 abr. 2014.
- DRINEHART. 10,000,000,000,000,000 Bytes Archived! *Internet Archive Blogs*, 26 Oct. 2012. Disponível em: <<http://blog.archive.org/2012/10/26/1000000000000000000-bytes-archived/>>. Acesso em: 27 abr. 2014.
- ECO, U. *Viagem na irrealidade cotidiana*. 5. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- _____. An Ars Oblivionalis? Forget It! *PMLA*, v. 103, n. 3, p. 254-261, May 1988. Trad. Marilyn Migiel. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/462374>>. Acesso em: 27 abr. 2014.
- FACEBOOK. Key Facts. *Facebook*, Sep. 2013. Disponível em: <<http://newsroom.fb.com/Key-Facts>>. Acesso em: 27 abr. 2014.
- FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. Trad. Salma Tannus Muchail. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FRIELING, R. E. A. *The Art of Participation: 1950 to Now*. New York: San Francisco Museum of Modern Art/ Thames & Hudson, 2008.
- GOLDSMITH, K. *Possible Futures Symposium* [Mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <gbeiguelman@usp.br> em 23 fev. 2012.
- IPPOLITO, J. Accommodating the Unpredictable: The Variable Media Questionnaire. In: DEPOCAS, A.; IPPOLITO, J.; JONES, C. *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Montreal: Guggenheim Museum Publications/The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 2003. Disponível em: <<http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf>>. Acesso em: 27 abr. 2014.
- LESK, M. *How Much Information is There in the World?*, June 2005. Disponível em: <<http://www.lesk.com/mlesk/ksg97/ksg.html>>. Acesso em: 27 abr. 2014.

- LIALINA, O.; ESPENSCHIED, D. *One Terabyte of Kilobyte Age: Digging through the Geocities Torrent*, 2009.
Disponível em: <<http://contemporary-home-computing.org/1tb/>>. Acesso em: 27 abr. 2014.
- LOVEJOY, M. *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. 3. ed. New York: Routledge, 2004.
- MEHDIZADEH, S. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, New Rochelle, NY, v. 13, n. 4, p. 357-364, 16 ago. 2010.
- MELOT, M. Des archives considérées comme une substance hallucinogène. *Traverses*, Paris, n. 36, p. 14-19, jan. 1986.
- REYNOLDS, S. *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*. London: Faber & Faber, 2011. Edição Kindle.
- RINEHART, R. Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive. In: DEPOCAS, A.; IPPOLITO, J.; JONES, C. *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Montreal: The Solomon R. Guggenheim Foundation/The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 2003.
- SIBILIA, P. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- VAN ASSCHE, C.; ALZUGARAY, P. *Circuitos cruzados: o Centro Pompidou encontra o Museu de Arte Moderna de São Paulo*. São Paulo: Museu de Arte Moderna, 2013.
- WILLIAMS, A. Rhizome.org. In: DEPOCAS, A.; IPPOLITO, J.; JONES, C. *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Montreal: The Solomon R. Guggenheim Foundation/The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 2003.
- YOUTUBE. Statistics. *YouTube*, s.d. Disponível em: <<http://www.youtube.com/yt/press/statistics.html>>. Acesso em: 27 abr. 2014.