

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

LORENA DE RISSE FERREIRA

**A EFEMERIDADE NA TECNOCULTURA: ESCAVAÇÕES EM APLICATIVOS DE
IMAGENS FEITAS PARA SUMIR**

São Leopoldo

2019

Lorena de Risse Ferreira

**A EFEMERIDADE NA TECNOCULTURA: ESCAVAÇÕES EM APLICATIVOS DE
IMAGENS FEITAS PARA SUMIR**

Tese apresentada como requisito parcial para a
obtenção do título de Doutora pelo Programa de
Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos —
UNISINOS

Orientador:

Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer

São Leopoldo

2019

F383e

Ferreira, Lorena de Risse.

A efemeridade na tecnocultura: escavações em aplicativos de imagens feitas para sumir / Lorena de Risse Ferreira. – 2019.

169 f. : il. color. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, 2019.

“Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer.”

1. Mídia digital. 2. Recursos audiovisuais. 3. Comunicação e tecnologia. 4. Imagens digitais. 5. Cultura e tecnologia. I. Título.

CDU 659.3:004

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Bruna Sant’Anna – CRB 10/2360)

LORENA DE RISSE FERREIRA

**A EFEMERIDADE NA TECNOCULTURA: ESCAVAÇÕES EM APLICATIVOS DE
IMAGENS FEITAS PARA SUMIR**

Tese apresentada como requisito para obtenção do
título de Doutora, pelo Programa de Pós-
Graduação em Ciências da Comunicação da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos –
UNISINOS.

APROVADA EM 28 DE MARÇO DE 2019.

BANCA EXAMINADORA

PROFA. DRA. GABRIELA FROTA REINALDO – UFC
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROFA. DRA. GISELLE BEIGUELMAN – USP
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROFA. DRA. CYBELI ALMEIDA MORAES – UNISINOS

PROFA. DRA. SUZANA KILPP – UNISINOS

PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER - UNISINOS

*Gente quer comer
Gente quer ser feliz
Gente quer respirar ar pelo nariz
Não, meu nego, não traia nunca essa força não
Essa força que mora em seu coração
Gente lavando roupa, amassando pão
Gente pobre arrancando a vida com a mão
No coração da mata gente quer prosseguir
Quer durar, quer crescer, gente quer luzir.
Gente – Caetano Veloso*

*Ontem eu tive esse sonho, nele encontrava com você. Não sei se sonhava o meu sonho, ou se
o sonho que eu sonhava era seu. Um sonho dentro de um sonho, eu ainda nem sei se acordei.
Desse sonho quero imagem e som, para saber o que foi que aconteceu.
Hoje de manhã eu acordei sem imagem, sem som.
Um sonho – Nação Zumbi*

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, pela bolsa de estudos, sem a qual seria extremamente difícil vivenciar a universidade e a pesquisa.

Aos colegas e professores do Grupo de Pesquisa TCAv pelos *insights* coletivos e pelo ambiente frutífero e fraterno. Em especial, agradeço à prof. Dra. Suzana Kilpp, por tantas oportunidades de aprendizado dadas a mim, ao longo destes 10 anos de convívio único.

Ao orientador, prof. Dr. Gustavo Fischer. Obrigada por ser uma grande inspiração em minha formação, tanto como pesquisadora, quanto como ser político, integrante de algo maior. Obrigada pelo apoio, pelas ideias e pelos incontáveis momentos em que suas indagações foram meus pontos de renovação.

Com imenso amor, agradeço aos meus pais, Rute e Lindomal, grandes faróis e ancoradouros da minha vida. Da mesma forma, agradeço ao meu irmão, Luan, por ser o protagonista das lembranças mais felizes que levo comigo e do amor mais convicto que meu coração pôde vivenciar.

À minha amada Isadora Dias, pela minha renovação e pelo nosso tempo precioso juntas.

Aos meus grandes amigos Alex Damasceno e Julieth Paula, pelo apoio constante e pelo sentimento de pertencimento que só sinto ao lado de vocês. À Vanessa Botega, Carol Ascal, Nanashara Behle, Luana Faustini, Daniel Petry e William Mayer, pelos momentos de liberdade e sonhos compartilhados. Em especial, agradeço ao amigo Luiz Gehlen, alguém que me alegra em qualquer circunstância só pelo fato de existir.

À família gaúcha, Maria do Carmo Dias, Isabela Dias e Fabíola Leandro, pela acolhida amorosa.

Ao meu grande amigo Luan Nesi, por tudo o que aprendemos e fomos juntos, pelo respeito e admiração que levamos conosco.

Por fim, agradeço à Lorena que iniciou este percurso e à Lorena que o finda. A pesquisa no Brasil enfrenta uma das suas maiores crises, se não a maior. A dificuldade de fomento que existia, agora toma novas formas que silenciam, limitam e desqualificam a educação em todos os níveis de ensino, de modo a resguardar a ela o lugar pífio de agente doutrinador. Chegar até aqui me faz olhar para frente com a certeza de que há de existir força e muita coragem para dar os próximos passos sem hesitar.

RESUMO

Esta tese tem como objetivo ser um exercício de visão comunicacional acerca da constituição da efemeridade enquanto qualidade tecnocultural. A partir de um desenho investigativo composto pelo Método Intuitivo Bergsoniano, pela Arqueologia da Mídia pelas Constelações Benjaminianas, dividimos nossa ação em duas partes centrais: a viravolta e a reviravolta. Na primeira, desempenhamos um olhar arqueológico sobre o objeto, entendendo-o enquanto devir, e buscando em outros contextos temporais, pontos relativos a acontecimentos, dispositivos e experiências, com vistas à construção de uma camada ampliada do *corpus*, chamada por nós de morfogênese do presente. Avançando para o que chamamos de camada focalizada do *corpus*, referente ao contexto contemporâneo, foi possível desempenhar o procedimento da escavação sob três aplicativos em especial, *Instagram*, *Facebook* e *Snapchat*, em busca de formações condensadas do objeto. Após um sobrevoo abrangente sobre todos estes aspectos constitutivos do objeto, criamos quatro constelações distintas, Olhar do Outro, Marcas do Tempo, Disfarces do Presente e Paradoxos, nas quais foi possível mostrar as principais vias de edificação das imagens efêmeras, bem como apontar os construtos que a constituem. Ao final, constatamos que a imagem efêmera se manifesta por meio de *imagens-fluxo* e *imagens-espectação*, duas propostas conceituais entregues com a tese e que reverberam a nossa visão ampliada sobre a imagem que a entende enquanto virtualidade capaz de se atualizar de variadas formas e em múltiplas plataformas. As audiovisuais nos deram base alargar o nosso espectro de observação, revelando-nos aspectos do objeto incrustados tanto nas superfícies lidas tradicionalmente como imagéticas (fotografia e vídeo) quanto nas experiências de ação nos aplicativos (fluxos de uso). Por fim, na etapa da reviravolta, voltamos ao virtual que nos impulsionou no início da pesquisa, para repensá-lo a partir das condições da experiência tidas com os objetos e chegamos ao conceito de *imagicidade efêmera digital*, uma qualidade complexa que congrega essencialmente os modos de usos e estéticas identificadas por nós enquanto precípuas da efemeridade.

Palavras-chave: Efemeridade; Imagicidade; Audiovisuais; *Stories*; Tecnocultura.

ABSTRACT

This thesis aims to be an exercise in communicational vision about the constitution of ephemerality as a technocultural quality. From an investigative drawing composed by the Bergsonian Intuitive Method, by the Archeology of the Media and by the Benjaminian Constellations, we divide our action into two central parts. In the first one, we take an archaeological look at the object, understanding it while becoming, and searching in other temporal contexts, points related to events, devices and experiences, with a view to constructing an enlarged layer of the *corpus*, called by us as morphogenesis of the present. Advancing to what we call the focused layer of the *corpus*, referring to the contemporary context, it was possible to perform the excavation procedure under three platforms in particular, *Instagram*, *Facebook* and *Snapchat*, in search of condensed formations of the object. After a comprehensive overfly on all these constitutive aspects of the object, we created four distinct constellations, The Look of the Other, Marks of Time and Control, Disguises of the Present and Paradoxes, in which it was possible to show the main ways of building ephemeral images, as well as to point out the constructs that constitute it. In the end, we find that the ephemeral image manifests itself through images-flow and images-speculation, two conceptual proposals delivered with the thesis and that reverberate our expanded vision about the image that understands it as virtuality capable of updating itself in various ways and in multiple platforms. Audiovisualidades have provided us a broadening of our spectrum of observation, revealing aspects of the object embedded in both traditionally read and imaged surfaces (photography and video) and in action experiences in platforms (use flows). Finally, in the second stage of the method, we return to the virtual one that impelled us at the beginning of the research, to rethink it from the conditions of experience with objects and arrive at the concept of ephemeral digital imagery, a complex quality that essentially congregates modes of uses and aesthetics identified by us as the preeminent of ephemerality.

Key-words: Ephemerality; Imagery; Audiovisualidades; Stories; Tecnoculture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Nu Descendo uma Escada, nº 2	46
Figura 2 - Duchamp descendo a escada.....	47
Figura 3 - Imagem-fluxo.....	56
Figura 4 - Imagem-espectação.....	56
Figura 5 - Mapa <i>Instagram</i>	61
Figura 6 - Projeção de Linearidade	62
Figura 7 - Grid Imagético	63
Figura 8 - Story.....	64
Figura 9 - IGTV	66
Figura 10 - Mapa <i>Facebook</i>	67
Figura 11 - Mapa Snapchat.....	68
Figura 12 - Olhares	71
Figura 13 - O Balcão	73
Figura 14 - Diana descansando após seu banho	75
Figura 15 - Frank Underwood olha par a câmera.....	79
Figura 16 - Sequência de telas iniciais IGTV	80
Figura 17 - Chuvisco televisivo ou efêmero?.....	81
Figura 18 - Escolhendo o canal	82
Figura 19 - Exibição final.....	82
Figura 20 - Stories Luísa	84
Figura 21 - Mapa Constelacional 1	87
Figura 22 - Cabeçalho <i>Instagram</i>	90
Figura 23 - Rodapé <i>Instagram</i>	90
Figura 24 - Cabeçalho <i>Facebook</i>	91
Figura 25 - Política de Privacidade.....	92
Figura 26 - Filtros de manipulação.....	93
Figura 27 - Balões genéricos de filtro	94
Figura 28 - Filtros atuais.....	94
Figura 29 - Elementos Fixos e Condicionais.....	97
Figura 30 - Marcação de tempo.....	99
Figura 31 - Zona Fixa Stories	100

Figura 32 - Zona Fixa Stories <i>Facebook</i>	100
Figura 33 - Print expandido	104
Figura 34 - Stories	106
Figura 35 - Stories <i>Facebook</i> , Snap Snapchat	107
Figura 36 - Marca temporal 1	108
Figura 37 - Marca temporal 2	108
Figura 38 - Marca temporal 3	108
Figura 39 - Stories <i>Facebook</i>	111
Figura 40 - Montagem espacial	112
Figura 41 - Interface Stories Itaú	114
Figura 42 - Sticker Itaú	114
Figura 43 - Interface Celular Itaú	115
Figura 44 - Movimentos Horizontais	116
Figura 45 - Stories na Televisão	117
Figura 46 - Boomerang da Alice	118
Figura 47 - Stories da Alice	118
Figura 48 - Mapa Constelacional 2	119
Figura 49 - Peixe com pelos	121
Figura 50 - Stories Modo Retrato	124
Figura 51 - Espelhamento.....	124
Figura 52 - Espelhamento do Eu	125
Figura 53 - Dados contextuais e seus graus de ludicidade	127
Figura 54 - Enquete Stories	128
Figura 55 - Filtro Arco-íris	129
Figura 56 - Filtros Snapchat	130
Figura 57 -Filtros de Tratamento.....	132
Figura 58 - Mapa Constelacional 3	133
Figura 59 - Seta Anti-horário.....	137
Figura 60 - Arquivo morto	138
Figura 61 - Destaques <i>Instagram</i>	141
Figura 62 - Lembranças <i>Facebook</i>	142
Figura 63 - Lembrança do <i>software</i>	143
Figura 64 - Lembrança de Postagem	144

Figura 65 - Lembrança de interações	145
Figura 66 - Mapa Constelacional 4	146

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
1.1	UNIVERSO TEMÁTICO	1
1.2	DESENHO EPISTÊMICO-METODOLÓGICO E PROBLEMATIZAÇÃO	9
1.2.1	Como vemos a imagem.....	16
1.3	GUIA DA TESE	19
2	INDICAÇÕES METODOLÓGICAS	21
2.1	MÉTODO INTUITIVO	22
2.1.1	Colocando à Prova.....	26
2.2	ARQUEOLOGIA DA MÍDIA	29
2.3	CONSTELAÇÃO BENJAMINIANA.....	31
3	ARQUEOLOGIA: UMA ESCAVAÇÃO DOS DISPOSITIVOS DE REGISTRO DA PASSAGEM DO TEMPO	35
3.1	O PAPEL DA MATÉRIA ENQUANTO VEÍCULO DE REGISTRO.....	36
3.1.1	Escavação – Saltos e encontros no solo.....	38
4	LABORATÓRIO EFÊMERO: ESCAVANDO MATERIALIDADES	48
4.1	LABORATÓRIO EFÊMERO	48
4.2	CONHECENDO OS AMBIENTES	51
4.3	IMAGENS E DIMENSÕES	55
5	CONSTELAÇÕES.....	70
5.1	O OLHAR DO OUTRO	71
5.1.1	A descoberta do olhar	71
5.1.2	O olhar enquanto fonte de sentido	72
5.1.3	O olhar televisivo inspira o olhar da imagem efêmera.....	77
5.1.4	Construto de contato visual	85
5.2	CONSTELAÇÃO MARCAS DO TEMPO E DE CONTROLE.....	87
5.2.1	Marcas na Dimensão Reservas.....	90
5.2.2	Dimensão Passagens – <i>Stories</i> e <i>Snap</i> s	102
5.3	DISFARCES DO PRESENTE	119
5.3.1	Contrato de crença	119
5.3.2	Espelhamento do eu.....	121
5.4	PARADOXOS	133
5.4.1	Do submundo das imagens ao Olimpo – Arquivos Mortos e Destaques ...	135

5.4.2	Lembranças Programadas.....	142
6	REVIRAVOLTA: EFEMERIDADE, IMAGICIDADE EFÊMERA DIGITAL E CONSIDERAÇÕES DE PASSAGEM	147
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	161

1 INTRODUÇÃO

1.1 UNIVERSO TEMÁTICO

“Nada dura na cultura da tecnologia¹”

(ZIELINSKI, 2006, p. 18).

Talvez um dos grandes desafios diante de qualquer investigação científica seja encarar a realidade de que os objetos de pesquisa não estão soltos no mundo, esperando para serem descobertos, pelo contrário, eles nem se quer existem, até que o pesquisador os crie. Esse grande aprendizado foi conquistado em múltiplas experiências que compuseram os ciclos do doutorado, dentre os quais destacamos os encontros do Grupo de Pesquisa TCAv (Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design), as orientações, as aulas em disciplinas cursadas, em especial a de Pesquisa em Audiovisual e Arqueologia da Mídia, territórios nos quais tivemos a sorte de vivenciar *insights* individuais e coletivos de natureza única. Sendo assim, este texto é o começo da etapa final de um caminho que buscou avidamente pela criação do objeto, por um modo de pesquisar e, principalmente, pela criação de um modo próprio de escrita e de composição textual, capazes de organizar o fluxo de vivências concentrado em nossos corpos ao longo destes quatro anos.

Sendo assim, este texto se organiza com o intuito de relatar a criação do nosso desenho investigativo, a construção dos posicionamentos epistemológicos, das experiências empíricas e teóricas com os métodos e os procedimentos metodológicos, bem como, os apontamentos e os resultados do processo de pesquisa. Nossa proposta é que a tese seja um exercício de visão comunicacional acerca da constituição da efemeridade enquanto qualidade tecnocultural, apreendendo seus modos de agir espalhados por temporalidades, traçando uma espécie de morfogênese do presente. Através da Arqueologia da Mídia fizemos um recorte empírico composto por duas camadas, uma *ampliada* e outra *focalizada*, com vistas a entender as manifestações da efemeridade em contextos tecnoculturais distintos. Na primeira camada, escavamos modos de agir mais basilares, relativos a acontecimentos, dispositivos e experiências, dispostas em outras temporalidades que não a contemporânea. Na segunda, fazemos um trabalho de escavação restrito a imagens efêmeras digitais atuais, na busca por entender como se dão as construções técnicas e estéticas da qualidade efêmera, em superfícies fortemente ligadas à novas concepções sobre o tempo *na* e *da* imagem.

¹ Contribuição teórica de importância pontual, não relacionada ao uso do método intuitivo e do conceito de duração.

Nosso impulso de pesquisa veio do contato com uma tendência imagética em específico, que nos fez pensar sobre o estabelecimento de um possível regime que cria e incita um modo de perceber a passagem do tempo e registrá-lo, um modo efêmero. Ainda no início do curso, em 2015, acompanhamos a gradativa solidificação dessa tendência comunicacional que presava por uma produção de conteúdo acelerada, feita, principalmente, a partir de dispositivos móveis e que ficou conhecida como *Stories*. O acompanhamento constante da sua constituição e dos usos feitos a partir dela, levou-nos a entendê-la enquanto um produto midiático próprio do nosso tempo, com potência para revelar aspectos essenciais da forma de comunicar contemporânea. As imagens produzidas sob este guarda-chuva, apresentam como característica essencial um tempo de vida útil demarcado, podendo durar até 24 horas. Com a consolidação desse formato e o maior engajamento dos usuários, essa tendência se alastrou e passou a integrar uma fatia importante do universo das redes sociais, instaurando uma forma particular de produzir e consumir imagens, que nos interessa apreender.

Tendo esse objeto como o grande convocador de reflexões, começamos a olhar para o espectro teórico na tentativa de começar a criar um universo temático capaz de, em um primeiro momento, acomodar estas imagens em um centro, cercando-as com possibilidades problematizadoras. Foi assim que nos deparamos com o prognóstico de Jean Baudrillard (1995), feito em meados de 1980, sobre o que ele chamou de êxtase da Comunicação. Tratava-se de um cenário a ser alcançado quando o foco das atenções sociais passasse dos grandes personagens midiáticos, para sujeitos comuns e suas operações cotidianas, tensionando modos de comunicar já consolidados. Segundo o autor, a estabilização e o gradativo consumo dessa angulação comunicacional estariam ligados ao movimento tecnológico de expansão dos dispositivos de visibilidade, que se realizaria com a proliferação de telas alocadas em diversos pontos espaciais das cidades, cada uma desenvolvendo um papel mediador frente a quantidade expressiva de informações geradas por estes novos produtores.

O prognóstico de Baudrillard (1995) pode ser visto como um diagnóstico coerente com uma parcela importante do regime comunicacional ocidental que, segundo J. Macgregor Wise (2012), foi impulsionado pela dissolução dos polos produtivos únicos de informação e, por consequência, por uma dispersão das vozes ativas. Essa configuração encabeçou a produção de um volume expressivo de dados gerados por sujeitos “comuns”, não integrantes do cenário midiático hegemônico, e que constituem grande parte do fluxo da internet hoje. Esse montante significativo, que tentaremos demonstrar por meio de informações quantificadas posteriormente no texto, advém de um processo gradual de criação de vínculo entre humano e

máquina, como previsto por Baudrillard (1995), e que se realiza a partir do cultivo e estímulo de um desejo em particular, o de estar ininterruptamente conectado. Essa ligação tem como foco a promoção da expansão desses indivíduos através da comunicação, dando vida ao que Wise (2012) chama de *contato perpétuo*, um vínculo que mantém as tecnologias muito próximas aos indivíduos, funcionando quase como extensões do homem, como McLuhan já pensava em 1964.

A intensidade das palavras utilizadas nesse conceito (contato perpétuo) foi algo que nos impressionou logo de partida, já que o significado de perpétuo é exatamente algo que dura e que tem sua continuidade estendida ao eterno e, de fato, uma das coisas que pode ser vista como duradoura na paisagem comunicacional, não só contemporânea, mas de outros contextos tecnoculturais, é a relação entre homem e tecnologia, homem e técnica, enquanto que os produtos desse enlace são feitos, paradoxalmente, para não durar, para desaparecer.

Por meio dessa ligação, os sujeitos são convidados a entrar em uma incansável corrida por territórios e iniciativas que possibilitem a expansão dos seus modos de ser e estar no mundo, seja por meio da expansão de suas memórias, pela expansão de suas vozes, pela expansão do corpo em sua totalidade. Nessa esteira de possibilidade ampliadoras, os serviços de armazenamento e compartilhamento de informações foram uns dos que mais precisaram se desenvolver para acompanhar a radicalidade das transformações viabilizadas pela hipermobilidade da comunicação ubíqua (SANTAELLA, 2013). A possibilidade de produzir conteúdo e de torna-lo público por meio de um mesmo dispositivo e de em um curto período de tempo acabou impulsionando o que Wise (2012) chamou de “agora compartilhado”, um *construto de temporalidade* comum às novas mídias, engendrado nos meandros da constituição da instantaneidade dos processos comunicacionais, como moeda de grande impacto comercial e social. Em outras palavras, há um nicho mercadológico interessado em produzir e incentivar o consumo informacional que possua essa característica, essa tendência singular, que demarca o interesse intenso pela temporalidade dos acontecimentos, pela proximidade com um possível presente e pela volatilidade da informação.

O fortalecimento do “agora” enquanto um construto essencial de diversas esferas da produção digital, catapulta uma circulação de informações cada vez mais pautada em práticas subjetivas, principalmente quando falamos na esfera imagética, uma das que mais condensa a overdose informacional que nos interessa circundar com a tese. Para termos uma ideia quantificada dos resultados desse tipo de comunicação, coletamos alguns dados referentes à

internet no ano de 2014² que nos mostram o quanto se produziu, tomando como ponto de observação o sujeito comum: a cada minuto desse ano, os usuários do *Facebook* compartilharam cerca de 2.5 milhões de conteúdos, no *Instagram* foram postadas perto de 220 mil fotos, enquanto que os usuários da Apple fizeram o download de mais de 50.000 aplicativos neste mesmo período de tempo. No ano seguinte, em 2015, segundo Limer (2013, apud BEIGUELMAN, 2015, p. 66)³, também a cada minuto, “100 horas de vídeos foram enviadas ao YouTube, e aproximadamente 27.800 novas imagens foram postadas no *Instagram*”. Pode-se dizer que estes dados estão desatualizados, mas se a intenção é promover uma ideia de quanto a produção de informações é gigantesca, já o fizemos, pois, mesmo lendo-os em 2019, cinco anos depois, estes números já são de difícil visualização total. Ainda assim, atualizamos os dados em outra dimensão do prisma, a dimensão do consumo e expectativa, no ano de 2019: a média diária do volume de vídeos assistidos no *Facebook*, é de 8 bilhões; a mesma média é válida para os usuários do *Snapchat*, uma rede social que já está entrando em desuso; no *Instagram*, há por volta de 3 bilhões e meio de *likes* todos os dias, e a imagem que mais concentra estas interações possui mais de 50 milhões de curtidas⁴.

É essencial esclarecer que esse conjunto de informações equivale somente à produção considerada amadora, se a relacionarmos com as mídias ainda lidas como hegemônicas, configurando apenas uma nuance do fluxo de dados digitais. Além do que Baudrillard ensaiava acerca da explosão produtiva baseada em informações ligadas a indivíduos “comuns”, em específico, temos a expansão de outro tipo de produção digital, advinda das obras institucionais, de cunho científico, jurídico, médico, entre outros⁵, que também circula no contexto tecnocultural, mesmo que pareça distante do espectro de consumo. Abby Smith Rumsey (2016), historiadora americana, insere-nos no debate sobre a produção de dados herméticos e o quanto eles estão expostos a ruídos. Na pesquisa que deu origem à obra *When We Are No More*, Rumsey constrói um debate acerca dos modos de conservação informacionais e o possível legado que as gerações seguintes terão com o modelo de armazenamento de dados digitais que temos hoje. Com o intuito de ilustrar suas preocupações, Rumsey apresenta alguns casos sobre

² Dados retirados da matéria *The Data Explosion in 2014 Minute by Minute*, disponível em: < <https://aci.info/2014/07/12/the-data-explosion-in-2014-minute-by-minute-infographic/>>.

³ “Every minute, 100 hours of video are uploaded to YouTube, and 27.800 photos are uploaded to *Instagram*”. Tradução nossa.

⁴ Dados retirados do site de pesquisas Brandwatch, disponíveis por: < <https://www.brandwatch.com/blog/amazing-social-media-statistics-and-facts/> >; < <https://www.brandwatch.com/blog/Instagram-stats/> >. Acessados em 17/02/2019.

⁵ Apesar de não trabalharmos diretamente com este tipo de produção de informação, trazê-la no texto foi uma estratégia para ilustrar minimamente o montante e a potência informacional da qual estamos falando.

a produção deste tipo de informação, não amadora, como o *Square Kilometre Array* (SKA), o maior radiotelescópio do mundo, que possui capacidade de produzir até um exabyte de dados por dia, aproximadamente o montante resultante da internet em 2000. Estamos falando aqui de uma capacidade informativa que, mais uma vez, nem conseguimos mensurar ao certo, e o radiotelescópio é apenas uma iniciativa científica, dentre muitas que produzem dados que são armazenados totalmente por meios digitais.

Como estes dois âmbitos da produção informacional contemporânea se relacionam com a temática da efemeridade? Mesmo com toda a promessa de precisão científica que envolve os dados do radiotelescópio e os dados técnicos e herméticos da esfera institucional de produções, junto com o que é produzido em ambientes não científicos, existem riscos que rondam todo este conteúdo. O reconhecimento de que o terreno digital é movediço, e que a instabilidade faz parte do contexto, foi um dos primeiros passos que direcionaram as leituras da pesquisa da pesquisa e os movimentos de exploração do tema da investigação, de modo que, o fato de entender a internet e o meio como territórios efêmeros, nos quais uma das características fundantes é a *efemeridade*, foi central para as primeiras decisões de recorte da tese.

É interessante refletir sobre a necessidade de reconhecimento dos aspectos fundantes das mídias e, principalmente, pensar acerca do que todos estes eventos e características podem nos dizer sobre o imaginário tecnológico que estamos construindo, ainda mais quando estes questionamentos não estão presentes nos debates em um âmbito mais comum. Acreditamos que esta lacuna exista pelo fato de a ambiência digital carregar consigo fortes sentidos de seguridade, difundidos por meio da ilusão de que nossos dados estão muito mais seguros guardados em baús da web do que se mantidos em suas formas analógicas. Há uma atribuição apressada de poderes simbólicos às capacidades de armazenamento da internet e às lógicas de arquivamento comuns ao digital⁶, que se propagam também nos modos de enunciação do meio e dos serviços que estão imbricados a este processo. De acordo com a Gartner⁷, uma das empresas que lidera o campo de pesquisa em tecnologia da informação no mundo, em 2011, apenas 7% do conteúdo produzido por usuários de serviços em rede eram armazenados digitalmente, enquanto que em 2016 este número subiu para 36%, gerando uma diferença importante que passou de 464 gigabytes em 2011 para 3,3 terabytes de dados em 2016.

⁶ Fazemos a ressalva de que estas características possuem um grande papel social e várias competências inquestionáveis, mas, nossa intenção é problematizar esse estatuto e discutir acerca da qualidade frágil e efêmera constitutiva desse universo.

⁷ <http://www.gartner.com/technology/home.jsp>.

Esses números autenticam a efetividade das formas de enunciação destes dispositivos, revelando que o usuário está aderindo de forma intensa à proposta dos baús digitais. Se olharmos diretamente para os serviços de armazenamento em nuvem, por exemplo, buscando seus *slogans* e motes comerciais, veremos uma comunicação que agencia sentidos congruentes com a imagem de seguridade do digital: “O Dropbox simplifica a maneira de você criar, compartilhar e colaborar. Leve suas fotos, documentos e vídeos para qualquer lugar e mantenha-os em segurança”. Ou ainda: “O Google Drive é um lugar seguro para você armazenar todos os seus arquivos e acessá-los em qualquer *smartphone*, *tablet* ou computador”⁸. Além desses discursos já estabelecidos, que promovem uma ideia de seguridade absoluta dos serviços, lidamos também com as reverberações midiáticas destas informações presentes em matérias e listas dos tipos como “melhores serviços em nuvem disponíveis”, feitas periodicamente, e que fortalecem uma cultura sobre o digital que o coloca enquanto sinônimo de segurança informacional.

O fato de não refletir acerca da natureza das mídias, ou simplesmente, de seus modos de funcionamento, está diretamente ligado ao processo de naturalização das mesmas, como afirma Manovich (2001). Nos Estados Unidos da América, por exemplo, a rapidez com que as tecnologias são assimiladas pela população, as torna cada vez mais invisíveis e, conseqüentemente, não encorajadoras de um processo de reconhecimento e reflexão acerca das suas formas de ser e agir. Como elas já fazem parte da existência cotidiana destes indivíduos, acabam não exercendo mais um papel de dispositivo que precisa ser decifrado e observado mais atentamente. No âmbito do funcionamento das redes, o processo de entendimento e conhecimento fica ainda mais obscuro como explica Mitch (2003):

Se você deixar cair uma carta em uma caixa de correio, ela desaparece na rede até que apareça na caixa do destinatário, e se você enviar um e-mail, ele apenas se empacota na nuvem da Internet até que seja remontado após o recebimento. Obviamente é possível, em princípio, controlar precisamente as coisas através de redes em suas interfaces, mas, na prática, raramente nos preocupamos com isso. Nós experimentamos redes em suas interfaces, e só nos preocupamos com o encanamento por trás das interfaces quando algo dá errado (p. 15)⁹.

⁸ Informação retiradas dos sites oficiais das plataformas.

⁹ Tradução nossa: If you drop a letter into a mailbox, it disappears into the mail network until it shows up at the recipient's box, and if you send an email, its juts packets in the Internet cloud until it is reassembled upon receipt. Obviously it is possible, in principle, to precisely track things through networks at their interfaces, but in practice we rarely care about this. We experience networks at their interfaces, and only worry about the plumbing behind the interfaces when something goes wrong (p. 15).

Mesmo com o não conhecimento aprofundado acerca do processo de funcionamento e da instabilidade que ronda a internet, há uma intensa procura pela aquisição de dispositivos diferentes e de novas versões de aplicativos (*apps*), tornando-nos cada vez mais amalgamados aos serviços e às possibilidades digitais. Todavia, é no mínimo curioso que se tenha criado um conceito de vida útil curto para estes dispositivos, de modo que a sua troca é um importante agente de circulação de capital. Pensemos nos aplicativos presentes em *smartphones*. O sistema operacional *Android* adotou um recurso comercial executado de forma nativa por aparelhos vendidos a partir do ano de 2014, que atualiza de forma independente os *apps* presentes no aparelho. Em outras palavras, o próprio sistema toma decisões sobre usabilidade e se os usuários quiserem controlar o modo de execução dos serviços no aparelho, precisam configurar o *smartphone* para que o mesmo não aja “naturalmente” e descarte a versão instalada e a troque por outra. A obsolescência programada que, por muito tempo, foi restringida a dispositivos dotados de materialidades físicas de fácil acesso, como celulares, câmeras fotográficas, entre outros, passa a atingir também softwares.

Em contrapartida, intriga-nos que aos aplicativos, geralmente os que correspondem ao nicho de produção de conteúdo, esteja estabelecida uma vida útil curta e frágil, passível de trocas rápidas, enquanto que, paradoxalmente, para a maioria das produções resultantes destes serviços (as imagens, os vídeos, os textos, dados de uma forma geral) não é comum termos esta delimitação de tempo de utilidade, pelo contrário, os dados possuem uma promessa de eternidade marcante, deixando a informação digital protegida por um escudo que aparentemente as mantém acasteladas de qualquer ação exterior que possa lhes causar algum dano. As iniciativas de armazenamento em nuvem são serviços que exemplificam este paradoxo, pois estão, a cada dia, sendo substituídas por outras, ou, simplesmente, por versões mais recentes delas mesmas (não duram), enquanto sua matéria prima, o conteúdo que dá sentido a ela, permanece com uma aura de seguridade. A incessante de troca e a não permanência tanto dos artefatos quanto dos dados, estão acontecendo nestes territórios e passando despercebidos, de modo que, iniciativas que se apresentam de fato como efêmeras, que se vendem desta forma, são encaradas como novas e revolucionárias, mesmo que sejam parte de algo que se faz presente em todo o ambiente digital e fora dele, como mostraremos na tese.

Diante desse cenário, percebemos que há um interessante universo pesquisável. A suposta seguridade que circunda a internet e as produções digitais é, na verdade, uma visão mascarada sobre os produtos digitais, como propõe Wendy Chun (2008), e é constituída por uma promessa de eternização, criada e alimentada pelo contexto/ambiência à qual estamos

ligados. Sendo assim, a percepção da instabilidade do ambiente e da iminência da perda de informações não é um ato tão simples já que, a todo instante, deparamo-nos com os modos de enunciação da cultura digital, que agem na consolidação de um *construto de seguridade*, de zona de certezas, onde possamos despejar nossas preferências, nossos anseios, nossos relacionamentos, nossos produtos criativos, de forma aparentemente mais eficaz do que se estivéssemos lidando com as possibilidades analógicas.

Frente a isso nos perguntamos, até que ponto a garantia de um futuro no qual tenhamos acesso às informações de hoje depende do que armazenamos digitalmente? Façamos uma reflexão simples, se pensarmos nos achados arqueológicos mais antigos da história humana, ligados ao processo comunicativo – as peças cuneiformes pré-históricas utilizadas para a escrita, que remontam há 5.000 anos atrás – temos ainda maneiras de decodificá-las. Para isso, precisamos estar familiarizados com a língua ou o dialeto com o qual estamos lidando para que esta informação possa ser não só armazenada, mas também útil para quem a busca. Isso ocorre principalmente pelas peças cuneiformes serem um sistema de registro que não só resiste às intempéries do tempo, em condições controladas, mas por serem superfícies que não dependem de um terceiro elemento, de nenhuma máquina, para terem suas informações decodificadas (RUMSEY, 2016). Em contrapartida, os dados digitais dependem essencialmente de hardwares e softwares para serem decifrados, elementos que, por si só, são passíveis de deterioração em diversos níveis: dos próprios meios de armazenamento (*data rot*), dos links de busca que podem desaparecer, tornando-se permanentemente indisponíveis (*link rot*), e a degradação e subutilização de softwares (*bit rot*).

Sendo assim, os fenômenos de instabilidade são uma realidade iminente e podem atingir dados comuns como fotos e vídeos de usuários e até mesmo sistemas institucionalizados, como aconteceu com o do Supremo Tribunal dos Estados Unidos da América. De acordo com um estudo feito em Harvard, em 2013, 50% dos links ligados ao site da instituição foram quebrados e se tornaram indisponíveis¹⁰. Essas informações nos convocam a perceber que a ambiência do digital nos insere em um estado de alerta constante camuflado em estratégias que nos lembram de que não podemos esquecer, seja o que for, ao passo que não nos estimulam a lembrar. Prova disso é deixar para os indivíduos a alternativa quase que literal de “salvar” seus dados ao invés de apenas armazená-los, como de fato acontece (BEIGUELMAN, 2015). É necessário salvá-los do que (de quem) exatamente?

¹⁰ Informações retiradas da matéria Virtual memory: the race to save the information age, publicada em 19 de maio de 2016, no site da revista britânica Financial Time. Acesso em 24 de junho de 2016 e disponível em: <<https://next.ft.com/content/907fe3a6-1ce3-11e6-b286-cddde55ca122>>

Há que se dizer que mesmo diante deste panorama escorregadio é fato que os esforços de digitalização de materiais analógicos são crescentes e extremamente necessários tendo em vista tudo o que foi consolidado com a cultura digital. Hoje, para saber de algo, da existência de alguma coisa ou alguém, fazemos buscas na internet almejando descobertas. Agora, imaginemos se dentro de meio século não tivermos reforçado nosso empenho neste processo. Pode ser que inúmeras coleções, itens, não existam mais, e que fiquem, cada vez mais indisponíveis para o grande público. Desde que as civilizações passaram a registrar suas memórias em artefatos físicos, a capacidade humana de conhecimento teve grandes modificações positivas. A escrita e as tecnologias audiovisuais nos permitem conhecer um mundo que pode estar além do escopo das nossas próprias experiências cotidianas (RUMSEY, 2016) e isso, de fato, nenhuma outra esfera da vida nos permitiu viver.

Esse primeiro panorama traçado, corresponde ao nosso universo temático, construído por meio de uma visão ampliada dos interesses da pesquisa para que possamos, a cada capítulo, focar em uma ou mais facetas do objeto. Com este caminho, estabelecemos que a efemeridade é, essencialmente, parte fundante dos processos comunicacionais contemporâneos, devir que instaura e ressignifica modos de lidar com o registro de informações, tanto de cunho pessoal quanto institucional. Tentamos dar pinceladas introdutórias sobre a dimensão da seguridade das informações digitais e da escalada silenciosa da efemeridade que desemboca em plataformas contemporâneas que “assumem” essa qualidade tão camuflada ao longo da constituição do digital, e que nos dirigem, de fato, para uma vivência acelerada dos processos da vida e, consecutivamente, dos processos de produção de imagens. No tópico seguinte, fecharemos mais o foco, apresentando o recorte da investigação, bem como os elementos centrais da problematização.

1.2 DESENHO EPISTÊMICO-METODOLÓGICO E PROBLEMATIZAÇÃO

Em nossa pesquisa anterior (RISSE, 2014) trabalhamos sobre a questão da produção subjetiva oriunda de agenciamentos ligados à cultura digital. Como universo empírico tivemos uma amostra de 31 vídeos publicados no YouTube, cartografados em forma de um mapeamento dos modos imagéticos de atualização do que chamamos de *subjetividade publicizada*. Na ocasião, construímos uma teorização acerca do Capitalismo Mundial Integrado, etapa em que as formações de desejos extrapolam a camada material (posse), e chegam até as camadas mais íntimas dos sujeitos, cristalizando anseios subjetivos de outras ordens, como o exibicionismo,

o compartilhamento de vivências, a publicização da esfera privada. Como marcos teóricos tivemos Guattari (2011, 1992), enquanto autor central sobre a produção de subjetividade e a escolha metodológica da Cartografia, ao lado de Kastrup (2007), bem como Paula Sibilia (2008), fonte do debate acerca das práticas de produção de si em redes. Com esse estudo foi possível construir um terreno conceitual de importância para a pesquisa atual, e observar que desde lá havia o desenvolvimento de uma temática de investigação que pôde ter continuidade no presente estudo, mesmo que esteja sendo maturada a partir de outras lentes e perspectivas. O que queremos dizer é: observamos uma constante que dura em nossas indagações, nos interesses de leitura e no processo criativo de produção textual e problematização, que se relaciona com o enlace dos objetos de pesquisa com a observação atenta dos estágios, contextos e temporalidades nos quais estão embebidos.

Descobrimos que o reconhecimento dos fenômenos de interesse como sintomas, ou facetas de épocas, não se configura como um passo da investigação, apenas, mas sim como um norte que convoca autores, teorias e métodos que nos ajudam a edificar a pesquisa. Sendo assim, nossa problemática está calcada em uma visada fenomenológica, que busca reconhecer os modos de manifestação de um fenômeno, realizando-se por meio de uma montagem de fragmentos, de fagulhas fundamentais para a iluminação mais profícua da natureza do objeto, sempre com uma visada relacional. Por esse motivo, nunca foi nosso desejo apreender a efemeridade, enquanto uma característica isolada, mas sim como um devir presente nos processos constitutivos dos modos de ser e estar no mundo.

Disto isto, é importante esclarecer que essa tendência epistemológica, de olhar o fenômeno em perspectiva relacional com uma época, não precedeu o nosso momento de encontro com os empíricos e o despertar para a visualização da proposta da pesquisa, como que em uma tentativa de encontrar um objeto capaz de “segurar” esse posicionamento, pelo contrário. A possibilidade de conexão entre esses elementos aconteceu de forma orgânica, justamente por ser parte de como constituímos nosso lugar de fala, sendo quase uma manifestação do devir questionador que se encontra em ação dentro de nós¹¹.

Delimitamos então que é no âmbito da produção dos sujeitos comuns e de instituições, da expressiva relação homem-máquina, da natureza do imaginário digital e dos modos de lidar com a passagem do tempo que a problemática desta pesquisa se constitui, como uma tentativa

¹¹ Sobre essa tendência falaremos no próximo tópico, quando apresentaremos algumas indicações de estratégias metodológicas com relação à imagem, com os conceitos/proposta de agir arqueológico (FISCHER, 2015), *medium-de-reflexão* (BENJAMIN, 2006), alegoria (FLUSSER, 2008).

de pensar uma especificidade do contexto tecnocultural caracterizado pelo que Omar Calabrese (1988) chamou de Neobarroco: um panorama polifônico, descentralizado, no qual temos contato e dispersão de linguagens, mixagem de elementos e, uma saturação de informações que acabam agenciando os modos pelos quais lidamos com a experiência do tempo.

Por tecnocultura entendemos a perspectiva que se interessa pelo contato osmótico entre tecnologia e cultura que, segundo Fischer (2013, p. 51) “teria o papel de reforçar o processo de desnaturalização, ao convocar a exploração dos sentidos produzidos pelas entranhas dos aparatos como essenciais para a compreensão deste contemporâneo”. Ao contrário da área da Cibercultura, a visada tecnocultural não tem como foco estudar somente as tecnologias de ordem digital, ou ainda uma cultura oriunda dessa natureza, mas estabelecer questionamentos alimentados pelos seus dois componentes, tecnologia e cultura, de modo a abranger formações mais amplas e anteriores ao estágio atual da técnica. Sendo assim, o comprometimento com o reconhecimento de uma memória das mídias e com as suas respectivas especificidades, torna-se um parâmetro basilar para o seu exercício, o qual direcionou o recorte da tese, feito em dois módulos: *ampliado* e *focalizado*.

No primeiro, alargamos o espectro empírico para a entrada de experiências, dispositivos e imagens de outras temporalidades que não a contemporânea, que originam uma camada mais formativa da efemeridade, que corresponde a uma articulação dos nossos principais marcos epistêmico-metodológicos, a filosofia de Henri Bergson, a Arqueologia da Mídia e as Audiovisualidades. O entendimento de que o objeto de pesquisa, a efemeridade, constitui-se como duração, como uma virtualidade, oferta-nos a possibilidade de vê-lo enquanto multiplicidade, enquanto algo que possui modos de agir e que se realiza de formas diversas, *diferenciando-se de si mesmo* (BERGSON, 2006) ao passo que se movimenta. Por esse motivo, a efemeridade não é percebida aqui apenas como característica do imaginário tecnológico, criada por ele e enxergada somente quando nos referimos à velocidade e à volatilidade dos dispositivos e das produções digitais, mas sim como uma qualidade fundante que atravessa o meio em si e que se baseia na *diferença* para se constituir. A Arqueologia da Mídia e as Audiovisualidades são acionadas em congruência com a teoria bergsoniana como estratégias metodológicas e conceituais, para compor uma paisagem sobre as manifestações do devir do objeto, de modo a serem perspectivas para agir e teorizar, respectivamente. Com a primeira, buscamos por vestígios e cacos integradores do objeto, com vistas a uma construção empírica heterogênea, como propõe o Método Intuitivo¹², com a segunda, conseguimos alastrar o nosso

¹² Sobre a articulação entre Intuição Bergsoniana e Arqueologia da Mídia, falaremos no capítulo seguinte.

espectro de potências imagéticas, considerando o audiovisual também como um devir passível de atualização.

No segundo módulo, realizamos um exercício de verticalização arqueológica sobre objetos, no qual fazemos uso da escavação (entendida neste trabalho enquanto procedimento metodológico auxiliar) da qualidade efêmera em três iniciativas comunicacionais contemporâneas (aplicativos), de modo a tornar nossa ação arqueológica mais focalizada, como se, nesta etapa, estivéssemos diante de um só sítio arqueológico, no qual teremos contato com objetos de análise, ao passo que na primeira, estes sítios se multiplicam¹³. Como parte da escavação está o Laboratório Efêmero, experiência na qual coletamos materiais resultantes do uso dessas iniciativas em formato de vídeo, como uma estratégia para lidar com os desafios da natureza efêmera. A ideia é que, com a criação dessa espécie de ritual empírico, pudéssemos montar um ambiente controlado onde parte dos objetos do *corpus* pudesse ser retirada do seu fluxo para a análise.

Diante desse desenho de ação, a *diferença* constituiu-se enquanto um fator precípua da efemeridade, promovendo não só a multiplicidade das manifestações da nossa duração, pinçadas no módulo ampliado do *corpus* e observadas também nas escavações dos aplicativos, mas também um debate teórico ancorado na filosofia da diferença de Gilles Deleuze (2006), articulada fortemente com as contribuições de Henri Bergson. Esta corrente de pensamento é constituída a partir de dois eixos condutores, o metodológico e o ontológico. O primeiro se realiza na determinação das diferenças de natureza entre as coisas, passo essencial para o alcance do Método Intuitivo, a partir do qual se autentica na multiplicidade, na diferença entre os objetos, *a coisa* que estamos observando; já o segundo, dá-se na percepção da própria diferença como algo que possui natureza, permitindo ao sujeito lançar um olhar ontológico sobre ela. O que nos parece produtivo é pensar em uma articulação entre os dois eixos, de modo a executar o primeiro pela via metodológica empregada (Método Intuitivo) para chegarmos ao segundo, procurando compreender a *natureza da diferença* que se dá na tecnocultura, especificamente no âmbito digital, como elemento constitutivo do que entendemos por efemeridade. Percebendo neste aspecto uma potência problematizadora, lançamos a primeira pergunta de horizonte da pesquisa, uma indagação que ainda não é o problema de conhecimento da tese, mas que funciona enquanto um questionamento direcional, ou seja, impulsiona a investigação enquanto questão e enquanto objetivo específico:

¹³ O recorte ampliado se justifica pelo posicionamento epistêmico-metodológico da tese, indicado acima, enquanto que o segundo se dá pela consolidação destes três aplicativos enquanto ambiente emblemáticos da ação efêmera.

1) Qual a natureza da diferença que se estabelece como elemento constitutivo da efemeridade? / Apreender de que modo a diferença se estabelece como elemento constitutivo da efemeridade.

Assim como a *diferença*, as dubiedades observadas ao longo da construção do universo temático da pesquisa e do próprio objeto, que tanto nos fizeram sentir em um terreno movediço, foram vistas também no campo das problematizações, nos modos de como abordar o tema da efemeridade, que por si só, oferta várias entradas. Em nossas pesquisas para a construção do estado da arte, por exemplo, encontramos uma gama de trabalhos e obras que encaram a memória enquanto o principal agente constitutivo do digital, tendo um papel central nas práticas, produções e lógicas desse ambiente. Outras, em que o debate acerca da volatilidade da informação é apoiado por outras perspectivas como da identidade (CARVALHO, 2012), da performance (SENFT, 2015); ou ainda, estudos onde as problematizações seguiram focadas no tema da preservação digital (BEIGUELMAN, 2015; FISCHER, 2015), da sua constituição enquanto agente histórico (CRARY, 2013; 2012), (RUMSEY, 2016), da sua constituição enquanto elemento de subjetivação e de processos memoriais individualizados (PETRY, 2017), (SIBILIA, 2008), (FERRAZ, 2010), entre outros. Ao nos aproximarmos destes estudos, e de outros, encontramos impasses paradoxais comuns ao tema e que configuram dualidades como voyeurismo e narcisismo, privado e público, original e cópia, real e não real, espaço e tempo, poder e resistência, self e outro, humano e tecnologia, institucional e individual, sujeito e objeto, todas elas ratificando a contaminação da lógica binária, nativa do universo das máquinas que, por vezes, transborda para outros territórios em formas menos maniqueístas como as numéricas, e mais dialéticas, fazendo do nosso tempo e de espaços como a própria internet, regiões que abrigam tensionamentos dessas ordens (WISE, 2012).

Acionamos Beiguelman como um exemplo do ponto de vista de pesquisa direcionado para a memória. No texto *Corrupted Memories: The Aesthetics of Digital Ruins and the Museum of the Unfinished* (2015), a autora apresenta-nos uma problematização que parte de uma arqueologia da estética da memória no campo da arte, recuperando diversas técnicas e modos de representação memoriais datados da Renascença e do Egito Antigo, que já ensaiavam o enlace das práticas artísticas com a memória. A autora faz um movimento de escavação para dar luz à pergunta central do texto que é “qual a estética da memória na era da digitalização da cultura?”. Para ela, quase nenhuma palavra ganhou tanto o gosto popular quanto memória,

conceito que transitou do campo das pesquisas neurocientíficas e históricas, para se tornar um vocábulo norteador de aspectos básicos da vida cotidiana.

Sentimos que mesmo nestes estudos voltados para o tema da memória, sob propostas de armazenamento e de permanência, temos um terreno produtivo de leitura e de inspiração já que estes dois aspectos não configuram oposições ao nosso objeto, mas constituem uma zona permeável de problematização, onde um toca o outro, estabelecendo uma dialética. Sendo assim, inspirados pelos questionamentos de Beiguelman (2015), e sabendo da existência de uma potência na problemática da estética nas imagens da pesquisa, traçamos a segunda (2) pergunta de horizonte da tese, seguida do seu formato objetivo:

2) *Qual a estética das imagens efêmeras? / Apreender a concepção de uma estética efêmera.*

Ao olharmos para os objetos é importante apreender os códigos estéticos que os formam e que enunciam modos de agir da efemeridade. Padrões de montagem, escolhas cromáticas, escolhas de composição de quadro, estratégias de criação, são alguns dos aspectos a serem observados, de modo a entendermos de fato, de que superfície estamos falando. Após este reconhecimento é importante olhar para o modo de ser do objeto e, mais uma vez, alargar o espectro da nossa percepção para considerar imagem enquanto algo que não é apenas superfície, e sim aquilo que existe entre o nós e o mundo, entre o sujeito e o objeto.

[...] por "imagem" entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa - uma existência situada a meio caminho entre a "coisa" e a "representação" (BERGSON, 1999, p. 2).

Aproximamos da ideia central de pensar na ordem da *duração*, do que poderia ser visto como característica única da mídia, a visada das Audiovisualidades, uma perspectiva que vem sendo discutida pelo Grupo de Pesquisa TCAv antes mesmo da sua formação, em 2011, e que foi formulada a partir da aproximação e debate com uma série de autores que compõem o quadro teórico do grupo, como: imagicidade e cinematismo (EISENSTEIN (2002), duração e virtualidade (BERGSON, 2006), zeroidade (DELEUZE, 1988) e pós-mídia (GUATTARI, 1989). Como em produções anteriores (RISSE, 2016), destacamos o conceito de cinematismo como um bom exemplo de onde as audiovisualidades têm base. Diante do contexto soviético, Eisenstein pensou o que poderia ser visto como uma característica única do cinema, que o fazia

ser como era. Quando conhecemos este(s) elemento(s) único(s), sabemos que aquilo que vemos é cinema, não importa onde esteja, e quando esteja. Em outras palavras, o autor propôs que o cinema, assim como todas as coisas, teria essa unicidade em devir que poderia até mesmo anteceder-lo, estando presente em artefatos e experiências anteriores ao início da indústria cinematográfica. A máquina que conhecemos e que torna este cinema material, funciona como um suporte que atualiza o virtual cinematográfico, por isso a sua presença estaria aquém da materialidade. Logo, a imagicidade Eisenstein se coloca como um conceito que abarca o devir imagem, funcionando da mesma forma que o cinematismo, procurando pelas particularidades e elementos profícuos a ela.

A irredutibilidade da mídia, funciona como um princípio para estes conceitos para as Audiovisualidades, de uma forma geral. Entretanto, refletir sobre os agenciamentos e sentidos provocados pelo maquinário nos parece um movimento produtivo, já que o contexto midiático atual promove novos territórios de criação e de possibilidades imagéticas. Como as audiovisualidades são virtualidades, podemos pensar em algo próprio de qualquer mídia ou elemento que tenha potencialidades audiovisuais. Este é o caso de audiovisualidades de TV, conceito cunhado por Kilpp (2009) e que focaliza em uma forma imagética, buscando as regularidades que a caracterizam, neste caso, que dão vida ao televisivo. Por se tratarem de conceituações sobre o televisual podemos encontrá-las em outros espaços, diferentes da televisão.

Os homens de televisão e depois alguns núcleos de criação, situados aqui e ali, vêm experimentando as práticas expressivas que nos permitem perceber hoje claramente as regularidades discretas que caracterizam as audiovisualidades de TV: estão no ar programas, e outras unidades autônomas (promos, vinhetas, comerciais, clipes, etc.), novos e muito antigos, que, no fluxo, engendram o propriamente televisivo, de origem rizomática e que, desde o início da televisão, sempre existiu em potência ou virtualidade, como devir audiovisual de uma determinada e sui generis forma: a audiovisualidade de TV (KILPP, 2009, p. 09).

Logo, esclarecemos que a problematização sobre o suporte, sobre a mídia, não precede a constituição conceitual das audiovisualidades, mas sim, a sucede, tendo potencialidade para ser explorada em outros pontos, como o de buscar o que é próprio de uma mídia ou até de mesmo de pensar em como a diversidade de suportes, funções e possibilidades imagéticas permitem uma espécie de coalescência de formatos e conteúdos. Sendo assim, temos lastro teórico para encararmos enquanto imagem as superfícies fotográficas e videográficas, por exemplo, mas também outras a serem descobertas ao longo da pesquisa. Sabendo como se constitui o elemento propulsor do objeto (a diferença) e compreendendo as formações estéticas

das superfícies imagéticas abordadas, temos como entrar de fato no território da natureza das coisas e pensar no que poderia ser propriamente efêmero,

Diante desse cenário, construímos estas duas questões problematizadoras que pululam aspectos do universo mais imediatista do nosso desenho investigativo ao mesmo tempo em que contemplam camadas de outras temporalidades, colocando-se na esteira de pensamento de Siegfried Zielinski (2006). Diante de debate sobre a natureza do imaginário tecnológico vemos uma possibilidade de colocar em prática uma Arqueologia que componha uma *morfogênese do presente* acerca do objeto, buscando anacronicamente em dispositivos, eventos, experiências e regimes, outras formas e saturações da qualidade efêmera.

Por fim, ratificamos que, muitas vezes, ao escrever este texto, pensamos o quanto essa discussão parece embebida em um jogo de palavras, de conjunções como, todavia, por outro lado, em contrapartida e etc., peculiaridade que tornou o processo de escrita cambaleante, por vezes tratando do verso e outras vezes do anverso do tema. Acreditamos que o reconhecimento deste véu de sentidos escorregadios que encobre o objeto, já é uma forma acertada de ilustrar o que Zielinski chama de “potencial ilusionista da mídia” (2006, p. 19), uma característica que se evidencia pelas controvérsias da tecnologia e do seu uso, desenvolvendo-se nos pontos de “ancoragem e flutuação” que, segundo Raymond Bellour (1993, p. 214), tornaram-se sintomas da nossa própria história, inscritos nos jogos de transparência e opacidade incrustados nos produtos da tecnocultura.

1.2.1 Como vemos a imagem

No campo empírico, achamos importante traçar algumas estratégias além das metodológicas, para lidar de forma mais produtiva com o universo de observação da tese, principalmente por ele ser constituído por uma natureza desafiadora. Como falamos anteriormente, interessa-nos entender o objeto de pesquisa em uma relação contextual, apreendendo-o como parte de um regime, e encontramos na proposição benjaminiana de *medium – de – reflexão* uma inspiração para dar seguimento. Do alemão *reflexionsmedium*, o conceito de Walter Benjamin pode ser entendido como um lugar, coisa ou fenômeno, pelo qual temos a oportunidade de refletir sobre algo. Em outras palavras, seria um modo de transmitir algo, refletir acerca “de”.

Segundo Bortolini (2006, p. 19), esse conceito funciona como uma estratégia de uso de elementos que “favorecem o pensamento e a reflexão sobre acontecimentos de uma determinada época em seus múltiplos sentidos”. Logo, ele funciona como processo teórico-

metodológico e está presente em algumas obras do autor, focalizando objetos diferentes. Temos o exemplo da obra “O conceito de crítica de arte no romantismo alemão” (1993), na qual Benjamin entendeu tanto a obra de arte quanto a sua crítica como um *médium – de – reflexão* que abre espaço para o pensamento acerca da indústria cultural do século XIX e suas marcas profusamente impressas na metrópole parisiense daquela época.

O Projeto das Passagens (*Passagen-Werk*), por outro lado, reunia uma coleção de notas e registros de diversas linguagens sobre o cenário francês. De uma forma muito intuitiva, Benjamin (2006) observou que a chegada da modernidade em Paris implicou em modificações importantes na cidade percebidas na expansão territorial, populacional, dos postos de trabalho, e, principalmente, na consolidação do capitalismo, instituindo a produção de bens de consumo como uma das atividades centrais da época. O comércio têxtil tomou a dianteira no território manufaturado e, assim como outros campos responsáveis pelo giro da economia parisiense, necessitava de um espaço para a exposição de todos estes bens e assim estimular o mercado. Na busca pela construção de locais que ofertassem visibilidade e grande potência para exposição, foram criadas grandes galerias na cidade, territórios aos quais Benjamin chamou de *passagens*.

Essa ideia é amplamente apropriada na Comunicação e em outros campos, e não é nossa intenção afirmar que Benjamin se referia às passagens apenas como espaços de venda, precursores do que conhecemos hoje como lojas de departamento. As passagens são primariamente lugares de exposição de mercadorias produzidas pelo processo de industrialização, mas ao olhar novamente, Benjamin (2006) as entendeu como verdadeiros ambientes de transição de caráter ambíguo e alegórico, justamente por comportarem no mesmo lugar, locais de encontro (muitas das galerias tinham espaços de convivência como cafés e restaurantes), de distração e também moradias, visto que acima das construções haviam andares de apartamentos domiciliares. Logo, elas são muito mais do que galerias, “são, na verdade, símbolo de uma nova reconfiguração social fundamentada na transitoriedade e no movimento” (BORTOLINI, 2016, p. 20). Foi a partir desta criação que o autor conseguiu detectar miudezas de sentidos escondidas nos guetos das cidades, nas materialidades que edificavam a metrópole, nas pequenas práticas privadas que denunciavam a existência de um indivíduo desesperado pelo contato com o outro, diante do crescimento dos processos modernos de individualização. É a riqueza de detalhes que evidencia a efetividade do trato empírico.

Outro autor que nos inspira em como construir nossa visão sobre as imagens da pesquisa é o filósofo tcheco Vilém Flusser. Com uma *forma mentis* que evidencia seu poder criativo no exercício da escrita, Flusser carrega consigo, a qualidade de ofertar ao leitor um texto quase que intuitivo, que esmiúça elementos de natureza totalmente diferentes para alcançar a melhor forma de combinar seus argumentos. Isso se relaciona com a perspectiva fenomenológica do autor, que se caracteriza por uma espécie de comunicação tátil do pensamento, que busca traduzir, antes de tudo, suas ideias sobre o contato com os empíricos que movem suas produções. Suas estratégias discursivas são por vezes marcadas pela criação de metáforas e alegorias acerca do funcionamento de tais elementos, para demonstrar o seu arsenal de possibilidades sensoriais, de modo a ofertar ao leitor o máximo possível da experiência que é estar em seu contato.

Um exemplo ilustrativo desse modo de construir esta perspectiva é a obra *Vampyroteuthis Infernalis*¹⁴, publicada originalmente em alemão no ano de 1987, por Flusser, em parceria com o artista e biólogo francês, Louis Bec. Nesse escrito, Flusser não tem como objetivo central descrever zoologicamente este ser que, por mais incrível que pareça, é real e com uma natureza que não condiz com o que seu nome científico denota; mas sim utilizá-lo como parte de uma alegoria, recurso retórico explorado com maestria pelo autor em um grande estrato das suas produções, abordado também em obras gregas e redimensionado por Walter Benjamin.

A alegoria pode ser entendida como um conjunto de metáforas que pode ser acionado em pequenas passagens textuais, mas também através de perspectivas ampliadas do texto, sendo empregada em configurações maiores como expressões ou até em textos inteiros. No caso de Flusser, com a obra *Vampyroteuthis Infernalis* (1987), temos exatamente este uso expandido da alegoria, tendo como ponto de partida a protagonista do escrito, uma espécie de lula antípoda, habitante de territórios marítimos abissais e que possui uma morfologia curiosa, que lhe emprega a conotação vampíresca que faz parte do seu nome: pele de coloração avermelhada ou amarronzada, olhos relativamente grandes, se comparados ao tamanho de seu corpo, e uma membrana escura sobre o dorso, que lembra a capa comum em representações de vampiros. A intenção do autor em nos apresentar essa criatura é que, através dela, possamos nos encontrar com um outro modo de ver temas complexos como o do ser e estar no mundo, e o da morte, deixando em segundo plano contextos mais familiares e abordagens usuais sobre reflexões deste universo mais paradigmático. Assim, Flusser acaba aproximando seu texto do que Felinto

¹⁴ Essa obra e algumas outras ainda inéditas no Brasil estão disponíveis na íntegra ou parcialmente no repositório Flusser Studies. <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-vampyroteuthis-infernalis.pdf>. Acessado em 23/01/2017

(2009), chama de epistemologia fabulatória, na qual se busca promover “as núpcias da razão e da imaginação, lançando a seu objeto um olhar renovador e diferenciado” (p. 05).

A construção de um pensamento fenomenológico que se preocupa com a libertação do discurso científico por meio do uso de métodos, metodologias, estratégias discursivas e imagéticas que ajudem a mostrar ao máximo nas superfícies documentais o que estamos tratando, parece-nos um desafio criativo de ordem importante para o campo. Em outras palavras, a fenomenologia tanto de Flusser, quanto de Bergson preocupam-se em fazer uma profunda apreensão dos fenômenos, entendendo-os na sua natureza e trabalhando para que sua descrição e análise sejam capazes de ofertar, ao máximo¹⁵, tal encontro, ao passo que a perspectiva benjaminiana nos oferta uma visão relacional e múltipla dos objetos.

1.3 GUIA DA TESE

Criamos este tópico com o intuito de auxiliar o processo de leitura da tese, organizando de forma sucinta o que cada um dos capítulos resguarda. Ao todo, o documento se divide em seis capítulos. Esta introdução e o capítulo dois (Indicações Metodológicas), funcionam enquanto territórios formativos, nos quais apresentaremos as principais informações de ordem pragmática sobre a pesquisa, como a discussão acerca dos métodos e procedimentos metodológicos empregados: Método Intuitivo, Arqueologia da Mídia e Constelações Benjaminianas.

Os capítulos três (Arqueologia: uma escavação dos dispositivos de registro da passagem do tempo) e quatro (Laboratório Efêmero: escavando materialidades) correspondem ao movimento de viravolta do Método Intuitivo¹⁶ e possuem uma ordem mista, já que reúnem teorias que nos ajudam a problematizar o objeto, ao mesmo tempo em que já são exercícios analíticos e de ação da Arqueologia da Mídia e da Intuição. No terceiro capítulo começamos a colocar em prática o agir arqueológico (FISCHER, 2015), por meio da construção do *módulo ampliado* do objeto. Nesta etapa, damos início ao que chamamos de *morfogênese do presente*, onde traçamos cotejamentos de eventos, dispositivos e experiências, vistos como evidências de outras formas de lidar com a passagem do tempo e de comunicá-lo. Como forma de interligar períodos e contextos temporais de longa distância, adotamos a estratégias de *saltos* por temporalidades, como modo de transmitir o enlace entre passado e presente de maneira mais produtiva. Já no quarto capítulo,

¹⁵ Preocupamo-nos, sempre, em fazer essa ressalva pelo fato de entender que os fenômenos nunca poderão ser descritos na sua totalidade, justamente por serem da ordem da experiência. O que fazemos na pesquisa é uma tentativa consciente de espacialização do fenômeno, apontando sua natureza qualitativa e a limitação da linguagem.

¹⁶ Falaremos sobre esta etapa no capítulo seguinte.

temos o *módulo focalizado* da pesquisa, com uma escavação realizada nos três aplicativos que compõem a camada contemporânea do *corpus*, *Instagram*, *Facebook* e *Snapchat*, chamada por nós de Laboratório Efêmero. Nessa etapa procuramos relatar o nosso processo inventivo diante dos desafios de manejo dos empíricos, bem como as primeiras ações escavatórias mais pontuais.

Destinamos ao capítulo cinco (Constelações) a última etapa antes da reviravolta do Método Intuitivo, com a apresentação e desenvolvimento das quatro constelações criadas diante das informações coletadas tanto com o módulo focalizado da arqueologia, quando com o módulo ampliado, são elas: Olhar do Outro, Marcas do Tempo de Controle, Disfarces do Presente e Paradoxos. Ao final de cada uma delas, apresentamos um mapa contendo todas as imagens abordas, para que possamos vê-las, ao invés de apenas falar sobre elas. O capítulo 6 (Reviravolta: efemeridade, imagicidade efêmera digital e considerações de passagem) corresponde à etapa da reviravolta do método e às nossas considerações de passagem. Sendo assim, fazemos não só uma recuperação dos pontos mais importantes da tese, mas realizamos uma costura final que adiciona uma visão aprimorada sobre os processos desenvolvidos. Retomamos o virtual que começamos a pesquisa e o repensamos a partir das condições de experiência tidas com os empíricos. Deixamos para este espaço o relato mais aberto sobre a investigação, de modo que partes importantes dos bastidores do doutoramento sejam oportunamente compartilhadas.

Esclarecemos que ao longo do texto utilizamos o itálico como uma forma de destacar as proposições conceituais feitas por nós, bem como, assinalar os momentos em que aparecem algumas falas correspondentes às próprias imagens, como se pudéssemos dar voz a elas e expressá-las no texto. Além desse uso particular, o uso do itálico também foi acionado de acordo com as normas de formatação.

2 INDICAÇÕES METODOLÓGICAS

Este capítulo possui duas funções específicas, indicar o arranjo metodológico da tese, ancorado em três perspectivas: Intuição, Arqueologia da Mídia e Constelação Benjaminiana; e retomar o processo de problematização iniciado na introdução, com a lapidação das questões de horizonte apresentadas, para que, a partir delas, e com a ação do Método Intuitivo, consigamos traçar a questão da pesquisa. Essa retomada é importante pois as duas perguntas de horizonte, apresentadas na introdução, servem especificamente como questionamentos que circundam o objeto e que nos moveram em direção à constituição dos objetivos da pesquisa. Já a questão da tese, configura-se como o problema de conhecimento a ser respondido ao final do processo da investigação, e como tal, recebe ação direta das escolhas metodológicas, essencialmente do Método Intuitivo.

Feitas as explicações de ordem mais organizacional, apresentaremos a primeira escolha metodológica da tese, o Método Intuitivo. Nossa intenção é que ele seja encarado como uma metodologia guarda-chuva, que nos dará um lugar de fala e, por consequência, suporte para esquematizar o processo de pesquisa, indicando os modos de lançar as perguntas, traçar o *corpus*, e condições para fazer escolhas mais precisas acerca dos outros procedimentos metodológicos que nos ajudarão no objetivo central da tese: desenvolver a nossa proposta conceitual sobre efemeridade, autenticando-a nas condições de experiência com os objetos.

O segundo item tem como base a Arqueologia da Mídia, que funcionará também como uma perspectiva epistêmico-metodológica que nos ajudará a montar um universo de ação diante do nosso objeto. Ao lado dela está a escavação, procedimento auxiliar e mais pontual a ser desenvolvido nos dois módulos organizacionais dos objetos: *ampliado* e *focalizado*. O primeiro funciona como um exercício de exploração e busca no tempo por objetos, eventos e técnicas, que nos revelem aspectos sobre os modos de agir da efemeridade em outros contextos tecnoculturais. Desse movimento sairá a parte *corpus* correspondente à camada mais formativa do objeto, do que chamamos de *morfogênese do presente*. O segundo módulo se dá em uma ação mais direta na materialidade, uma escavação, em busca de estéticas, modos de agenciamento e práticas incrustados no que entendemos enquanto imagem.

Por fim, temos o terceiro item, a Constelação Benjaminiana. Constelar significa eleger afinidades em busca da constituição de um mapa que consiga mostrar os aspectos fundantes de cada configuração montada. Do nosso processo arqueológico, sairão as linhas de diferenciação

do nosso objeto (Método Intuitivo)¹⁷, e a partir das suas leituras e análises, surgirão pontos luminosos que, diante de combinações pensadas por nós, poderão mostrar aspectos profícuos do nosso objeto. Essa escolha vem da matriz teórica benjaminiana e, assim como as outras, é uma aposta de experimentação metodológica que oferta ao campo a concepção de um desenho investigativo condizente com as necessidades do objeto, fazendo um trabalho de artesanaria intelectual (MILLS, 1975).

2.1 MÉTODO INTUITIVO

O Método Intuitivo foi proposto pelo filósofo francês Henri Bergson na passagem do século XIX para o XX. Na época, o cenário científico foi marcado, principalmente, por uma tendência positivista e cientificista, segundo a qual só eram considerados como parte do seu universo de interesse e legitimação, os estudos constituídos por dados empíricos observáveis e passíveis de mensuração (BERGSON, 1979, p. 8).

Com o intuito de corresponder às balizas impostas pelas ciências naturais, as chamadas ciências do espírito, posteriormente conhecidas como ciências humanas, começaram também a absorver e reproduzir técnicas e procedimentos que buscavam tornar quantitativos os dados que compunham suas pesquisas, e iniciaram uma forte corrente de objetivação de estudos e temas das áreas que até então, vinham sendo trabalhados a partir de métodos alternativos aos quantitativos. Não só o Método Intuitivo, mas a obra de Bergson e, em última instância, seu vitalismo, colocaram-se como propostas inovadoras e críticas a esse paradigma, ao passo que inseriram na realidade científica a percepção de que há fenômenos com os quais não se pode lidar de forma relativa e numérica, pelo contrário, só se pode construir uma abordagem genuína acerca dos mesmos, acionando outros territórios e ações. O autor era um entusiasta da conectividade com os acontecimentos, da confluência, renovando a ligação entre sujeito e objeto através do fluxo compartilhado, estabelecendo uma experiência mista entre matéria e espírito.

Talvez essa tenha sido a principal contribuição de Bergson para a filosofia, construir uma teoria e método que ajudaram a inaugurar uma nova forma de perceber e pensar os fenômenos, vendo-os não apenas com os olhos da inteligência, que fragmentam e espacializam, mas sim com outro sentido, que percebe o real como *mudança qualitativa* (BERGSON, 1979,

¹⁷ Faremos as entradas teóricas que explicarão estes movimentos no subcapítulo seguinte.

p. 10)¹⁸, a intuição. Sobre a inteligência, Bergson despendeu parte importante da sua problematização, situando e identificando suas formas de agir. Segundo o autor (1979), esta faculdade humana busca simbolizar, conceituar coisas e fenômenos e, desta forma, está fadada a permanecer no estrato das relações entre os objetos, e não consegue flunar no estrato essencial e próprio dos mesmos. Quando conceituamos, tornamos a coisa comum a uma porção de outras, pois cada conceito “retém do objeto apenas o que é comum a esse objeto e a outros” (p. 10). Esse mecanismo funciona de tal forma para que possamos entender as coisas do mundo a partir de processos de associação, nos quais percebemos o que há de parecido ou igual entre aquilo que empenhamos nossa atenção em conhecer e aquilo que já conhecemos, por isso temos comparação e associação, e não percepção absoluta.

Para exemplificar como a inteligência procede, Bergson utilizou vários exemplos, um deles feito por meio da metáfora do ato de conhecer uma nova pessoa. Essa experiência pode ser vivida de duas formas diferentes: a primeira seria conhecer a pessoa por meio do que terceiros nos contam sobre ela. Ao contar algo, utilizamos o artifício dos signos e símbolos para expressar aquilo que conhecemos, de modo que resguardamos para aquele que recebe a formulação, apenas o poder de comparação entre aquilo que escuta com o que já conhece sobre pessoas, em geral. Esses elementos nos colocariam “fora da pessoa”, pois, “apenas fazem conhecer dela o que tem em comum com os outros e que não lhe pertence propriamente” (1979, p. 20). A segunda forma seria conhecer, de fato, o que é propriamente dela, o que gera sua essência. Mas isso não pode ser percebido pelo exterior, pois é, por natureza, interior. Bergson afirma que somente a coincidência com a própria pessoa seria capaz de nos dar o absoluto sobre ela.

Outro exemplo para ilustrar a diferença entre conhecer o relativo e o absoluto se dá no ato de levantar o braço. Se o percebemos de dentro de nós mesmos, a percepção é absoluta, apenas o fazemos sem tentar decodificar os estágios e as formas a partir das quais ele se realiza. Por outro lado, exteriormente, fora do fluxo do fenômeno, a operação aparenta ter diversas etapas entre o ponto de início e o de chegada, constituindo uma paisagem típica composta por símbolos, que exprimem o ato para que a inteligência possa analisar. Trata-se de uma “peça de

¹⁸ Apesar de traçar apontamentos críticos acerca da limitação desta faculdade humana, a inteligência, Bergson também reconheceu essa forma de atividade intelectual como aquela que possibilita a ciência e a própria sobrevivência dos seres humanos. A inteligência se volta para a produção de símbolos e cálculos e para a criação de máquinas e utensílios, possibilitando ao homem o exercício de si como *homo faber*, que domina a natureza e a põe a seu serviço (BERGSON, 1974, p. 10)

ouro que a moeda jamais chegará a equivaler” (BERGSON, 1979, p. 20), é apenas uma tentativa de representação.

Outro exemplo e mais recorrente em discussões relacionadas ao campo das audiovisualidades, acerca do funcionamento da inteligência e suas limitações é feito a partir da aproximação com a sétima arte. Segundo Bergson (2010), o pensamento humano funciona por meio do mecanismo cinematográfico que, assim como o cinema, reconstitui o real por meio de instantes, através de fragmentos que são formas inacabadas da realidade, unidades que funcionam em função do espaço (espacialização), imobilizações de um fluxo. É neste ponto que a proposição de Bergson acerca da apreensão do real se dá, e que nos parece adequada para o que nos propomos com a tese. O absoluto das coisas e dos fenômenos só poderia ser dado e atingido com a intuição, pois é com ela que nos transportamos para o interior de um objeto.

Esse essencial e esse próprio é que interessariam àquilo que Bergson entende por metafísica: não a tessitura de abstrações, mas o mergulho – para além da teia dos simbolismos da linguagem – na intimidade do real concreto, o reúno da duração pura. Para isso torna-se necessário utilizar outra forma de abordagem e apreensão do real, que comunique diretamente a intimidade do sujeito, ‘o eu profundo’ – duração pura – com a intimidade no objeto concreto e singular, também pura duração (BERGSON, 1979, p. 10 – 11).

Essa abordagem de apreensão do real é o que Bergson chamou de intuição. Ao contrário da análise que multiplica os pontos de vista tentando completar a representação do objeto e que reduz a elementos já conhecidos, a intuição coloca-se no próprio objeto, ofertando ao sujeito que indaga a possibilidade de apreender sua característica única, que faz dele o que é.

Para Bergson a intuição é um ato do espírito, não de natureza instintiva ou irracional – como muitos querem – mas, de preferência, um ato supra-racional, um estado de graça, se quisermos, mas ao qual não se chega a não ser “mediante um esforço penoso, quase doloroso” (GALEFFI, 1961, p. 25).

Reiteramos, o vitalismo bergsoniano, ao contrário de outras vertentes, coloca-se como uma maneira de conhecer uma coisa no seu absoluto, não relativizando o objeto, procurando não se esconder atrás de símbolos e artificialidades, mas sim, “renunciando a tradução para que se possa obter o original” (BERGSON, 1979, p. 19). Em um primeiro momento, a utilização do Método Intuitivo pode parecer paradoxal e até mesmo impossível de ser realizada no campo acadêmico, tendo em vista a maneira como o conhecimento é construído e passado, principalmente por meio da linguagem escrita. Entretanto, Bergson faz algumas ressalvas

acerca do uso da inteligência e sobre a realidade das ciências para com a intuição. Sobre isso ele diz:

Certamente, os conceitos lhe são indispensáveis, pois todas as ciências trabalham geralmente com conceitos, e a metafísica não pode dispensar as outras ciências. Mas ela só é propriamente ela mesma quando ultrapassa o conceito, ou a menos, quando se liberta de conceitos rígidos e pré-fabricados para criar conceitos bem diferentes daqueles que manejamos habitualmente, isto é, representações flexíveis, móveis, quase fluidas, sempre prontas a se moldarem sobre as formas fugitivas da intuição (BERGSON, 1979, p. 25).

O que é válido, é entender que as palavras servem como esquemas, ou ferramentas que representam aquilo que se passa no âmbito da experiência. Saber dessas condições já é um passo em direção a um processo mais honesto e capaz de se aproximar ao máximo do que se pretende. Sendo assim, indicamos que a intenção com a utilização do método é apreender a duração do nosso objeto, criando uma proposta conceitual sobre ele tendo como base a experiência. Destacamos que como resultado dessa ação metodológica, Bergson se debruçou sobre algo que ficou durante muito tempo sem observações mais verticais e que era absolutamente qualitativo, o tempo. Ao contrário de uma visão positivista sobre ele, o autor pensou-o através da duração, uma perspectiva que o entende em blocos que se separam entre presente, passado e futuro, mas sim através da experiência de um tempo móvel, que não permite intervalos entre as temporalidades, pelo contrário, um instante está ininterruptamente ligado a outro, prolongando-se, dando vida a um *continuum* de mudança (DASMASCENO, 2016). Este fluxo que torna os tempos únicos é a duração, uma “criação contínua, jorro ininterrupto de novidade” (BERGSON, 2006, p. 11), *diferença*.

Aqui temos a chance de retomar a primeira questão de horizonte da tese (*qual a natureza da diferença que se estabelece como elemento constitutivo da efemeridade?*) e seu respectivo objetivo, e conecta-los com o nosso lugar de fala do Método Intuitivo. A intenção de investigar a natureza constituinte da diferença que move o nosso objeto está justamente em entender que o fluxo digital e o fluxo das imagens que nos interessam, têm por desejo primordial a aproximação com o fluxo do real bergsoniano, contado através das suas próprias lógicas efêmeras. Por atuar de maneira espacializada, a configuração inteligível do real replica a continuidade da diferenciação (2006, p. 29) de uma forma particular, que queremos apreender. Em um primeiro momento, já é possível dizer que essa dinâmica artificial do real, já está superando os erros de decalques temporais sincrônicos, ou causais, experimentando formas de promover a coalescência de tempos, como veremos nos outros capítulos.

Em uma tentativa de explicar ao que o Método Intuitivo se dedica, de maneira mais direta, buscamos pela experiência de pesquisa de outros leitores de Bergson e nos deparamos com a definição de Damasceno (2016, p. 60), segundo ele, trata-se de “apreender um determinado fenômeno reconhecido na experiência vivida, observar como ele se diferencia, como se contrai e se distende no tempo real”. Sendo assim, nossa proposta é reconhecer na experiência a qualidade efêmera, identificar e autenticar suas variadas formas de agir e entender as formas pelas quais ela dura em iniciativas espalhadas em diversas camadas temporais. Para alcançar essa proposta metodológica guarda-chuva, é necessário seguir algumas regras que o método nos apresenta, tendo em vista a angulação da problematização para um foco intuitivo.

2.1.1 Colocando à Prova

Com o objetivo de repensar as questões de horizonte, apresentadas na introdução deste documento, e recolocá-las, fazemos uso da sistematização do Método Intuitivo, feita por Gilles Deleuze (1999), que consiste em três regras essenciais para colocar à prova os problemas lançados, visando sua melhor elaboração. A preocupação em criar as perguntas adequadas, vem da potência problematizadora do método, que encara o momento da indagação como essencial para que se alcance um resultado. Ao conseguir formular um problema especulativo, ele já está com grande parte da sua tarefa realizada, ou ainda “um problema, tendo sido bem colocado, tende por si mesmo a resolver-se” (p.21). Sendo assim, recuperamos as perguntas de horizonte, para que possamos demonstrar como elas deram luz à concepção do problema de pesquisa, são elas: *qual a natureza da diferença que se estabelece como elemento constitutivo da efemeridade? Qual a estética da qualidade efêmera?*

A proposição de colocar à prova nossos questionamentos já é a realização da primeira regra do método que é: “aplicar a prova do verdadeiro e do falso aos próprios problemas, denunciar os falsos problemas, reconciliar verdade e criação no nível dos problemas (DELEUZE, 1999. p. 8)”. Após esse primeiro passo, entramos na regra complementar que diz respeito aos equívocos que podem ocorrer e desvalidar um problema diante do Método Intuitivo, tornando-o falso. Segundo Deleuze (1999), essa situação pode acontecer em dois casos, ou ainda, os falsos problemas podem ser de dois tipos: "problemas inexistentes", que assim se definem quando seus próprios termos implicam uma confusão entre o "mais" e o "menos", ou no investimento argumentativo do “não ser” de algo; e "problemas mal colocados", que assim se definem quando seus termos representam mistos mal analisados.

Retomando as questões de horizonte, podemos dizer que nenhuma delas foi lançada pensando na comparação quantificada entre objetos e na negatividade dos mesmos, buscando entender o que eles não são. As perguntas que tendem a esses núcleos argumentativos são falsas para a intuição, justamente por não contribuírem com a proposta central do método que é conhecer uma coisa em si, conhecer sua duração. Ao dizer o que ela não é, por exemplo, estamos apenas subtraindo algo de um todo que nem ao menos estamos nos esforçando para conhecer e apreender.

Em um exercício de demonstrar como esses tipos de proposições operam, criamos duas questões com o viés quantificador dos problemas inexistentes, são elas: a tendência *Stories* é mais efêmera que outros formatos comunicacionais? Ou ainda: As imagens efêmeras não são superfícies de importância nos estudos sobre arquivo e memória? No primeiro caso, temos uma pergunta que funciona por meio do argumento de grau, onde pergunta-se se temos um efeito de tal coisa a mais em um lugar do que em outro. Trata-se de um problema não existente. Ao lançar um olhar intuitivo sobre essa pergunta, teríamos como resultado o entendimento de que cada formato comunicacional possui a sua natureza e que a duração da efemeridade é que se diferencia de si, evidenciando-se nesses espaços, de modo que a comparação daria lugar a uma pergunta direta sobre a qualidade. No segundo caso temos uma questão de enfraquecimento do objeto por conta da subtração que a negatividade implica, somada à geração de uma formulação que possui como resultado uma dicotomia entre sim e não, configurando mais um equívoco. O modo intuitivo de formular seria perguntar que superfícies são essas.

Sobre o segundo tipo de falsos problemas, temos então os mistos mal colocados, ou seja, tentativas de conectar objetos que diferem de natureza e que não tenham um ponto de intersecção para fazer do misto uma articulação natural. O misto corresponde a esse encontro e compartilhamento vital que Bergson afirma estar em todas as coisas, já que elas possuem dois modos, um de ser e outro de agir. Partindo disso, a intuição se encontra envolta por dualidades como matéria e memória, matéria e espírito, entre outras, mas não como coisas separadas, mas sim como conexões. Sendo assim, o processo de criação do misto é decisivo pois precisa conter elementos de naturezas diferentes sendo pensados através de um devir. Logo, precisamos identificar de que virtualidade ele está partindo para que se possa traçar os pontos de contato. Pensemos no seguinte exemplo: casacos e calças, dois objetos que, em primeiro momento são de naturezas diferentes. Ao lançarmos uma pergunta bem colocada, podemos pensar nesses dois elementos como parte de uma virtualidade maior, roupas, tornando-os diferenciações, tendências do devir roupa. Eles continuam sendo de naturezas diferentes, mas com um ponto

de conexão que se estabelece no *entre* e que permite que o misto seja formulado. Outro exemplo: banana e maçã. São diferentes, não podem ser conectadas arbitrariamente. Mas, quando as olhamos por meio da duração fruta, elas acabam se tornando um enlace, formas diferentes de frutas, tudo por conta do modo como colocamos o problema. No nosso caso, a *efemeridade na tecnocultura* é a duração, a virtualidade que atravessa os nossos objetos que são de naturezas diferentes.

Dando seguimento à sistematização de Deleuze (p. 14), partimos para a segunda regra: “lutar contra a ilusão, reencontrar as verdadeiras diferenças de natureza ou as articulações do real” e sua complementação: “o real não é somente o que se divide segundo articulações naturais ou diferenças de natureza, mas é também o que se reúne segundo vias que convergem para um mesmo ponto ideal ou virtual”. Essas duas proposições são relativas a uma parte mais pragmática do método que corresponde aos momentos da *viravolta* e *reviravolta*. No primeiro, ao fazermos as divisões referentes ao misto e às tendências de diferenciação, teremos um universo composto por objetos que diferem por natureza, multiplicando os atos da intuição e reforçando sua potência. Após esse processo de ampliação, onde se seguem as linhas de diferenciação (objetos empíricos da pesquisa), é preciso retornar, é preciso fazer o movimento de “reviravolta”, convergir as linhas, o que consiste em depurar as condições dessas experiências particulares para formular uma nova imagem virtual do ponto de partida, para se recriar um monismo.

Desse modo, a expressão “acima da viravolta decisiva” tem dois sentidos: primeiramente, ela designa o momento em que as linhas, partindo de um ponto comum confuso dado na experiência, divergem cada vez mais em conformidade com verdadeiras diferenças de natureza; em seguida, ela designa um outro momento, aquele em que essas linhas convergem de novo para nos dar dessa vez a imagem virtual ou a razão distinta do ponto comum. Viravolta e reviravolta. O dualismo, portanto, é apenas um momento que deve terminar na reformação de um monismo. Eis por que, depois da ampliação, advém um derradeiro estreitamento, assim como há integração após a diferenciação (DELEUZE, 1999, p. 20).

A grande diferença é que, ao final, o monismo resultante estará fundamentado nos objetos, nas condições da experiência e assim teremos um “um conceito talhado sobre a própria coisa, que convém somente a ela e que, nesse sentido, não é mais amplo do que aquilo de que ele deve dar conta” (DELEUZE, 1999, p. 19 – 20), dando vida à terceira regra que consiste em “colocar os problemas e resolvê-los mais em função do tempo do que do espaço” (p, 30).

Introduzido esse processo, de como os problemas são colocados, chegamos ao momento do exercício de montagem do desenho intuitivo da tese: o misto da pesquisa é composto por *efemeridade na tecnocultura* e *imagens efêmeras do Instagram, Facebook e Snapchat*, dois

elementos de naturezas diferentes, centrais construção da questão fulcral da investigação, na qual, a imagem efêmera se dá no campo do agir do objeto, sendo buscada por nós em cada uma das escalas de ação (ampliada e focalizada), essencialmente nos três aplicativos citados. Dessa articulação lançamos o problema de conhecimento da pesquisa: *como a efemeridade na tecnocultura se atualiza em imagens efêmeras do Instagram, Facebook e Snapchat?*

As questões de horizonte não somem diante da composição do problema de conhecimento da tese, elas continuam estabelecendo uma relação de composição com este questionamento principal, comportando-se como pontes direcionais mais amplas da pesquisa. A Intuição permite a flexibilidade dos métodos, ou seja, prevê processos de ordem criativa, ao mesmo tempo em que demanda o rigor dos princípios, estabelecido pela provação dos problemas. Com essas bases já lançadas damos seguimento às outras indicações metodológicas da pesquisa.

2.2 ARQUEOLOGIA DA MÍDIA

A Arqueologia da Mídia é uma vertente de estudos relativamente nova e que ainda está em processo de estabelecimento enquanto possibilidade metodológica para a área da Comunicação. Isso significa que não temos disponível alguma normativa central sobre seu uso e sim, um grupo de pesquisadores que se debruça sobre o exercício da sua exploração. Todavia, é possível identificar algumas linhas de força que nos ajudam a pensar em uma lógica mais clara acerca do funcionamento deste projeto, que nasceu em núcleos de pesquisa sobre História da Mídia, sediados, na sua grande parte, em universidades alemãs e que hoje, tem suas fronteiras alargadas, estando presente em investigações anglo-saxãs, latinas e europeias. Erick Felinto (2011), um dos pesquisadores que trabalha com a perspectiva no Brasil, identifica que a árvore genealógica da Arqueologia da Mídia, está composta por traços de correntes variadas, como da teoria pós-moderna, do materialismo cultural, das teorias de gênero, da análise do discurso, dos estudos pós-coloniais e das noções de temporalidade não linear, construindo uma perspectiva múltipla, capaz de promover diversas experiências empíricas.

Segundo Huhtamo e Parikka (2011), Silveira (2011) e Fischer (2011), outros pesquisadores que dedicaram alguns de seus trabalhos à Arqueologia da Mídia, a aposta nessa abordagem está resultando em pesquisas de fôlego que trazem buscas por histórias alternativas das mídias, por experiências tecnológicas que fracassaram, por dispositivos que ficaram no esquecimento, e por outros aspectos que acabaram fundamentando um lado B dos fenômenos

mediáticos. Pensamos que esses eventos desconsiderados, presentes de forma fantasmagórica em arquivos oficiais ou espalhados por outras formas de arquivamento deslegitimadas, são rastros indispensáveis para se pensar os dispositivos midiáticos contemporâneos e contribuir para um entendimento sobre o presente. Além disso, o trabalho de recuperação e articulação destes elementos em um tecido discursivo se coloca como uma prática investigativa com potências tanto narrativas quanto epistemológicas, de modo a nos oportunizar reflexões sobre as memórias do mundo e o mundo das memórias – no nosso caso, em uma memória das imagens e imagens da memória.

Pelo fato da perspectiva arqueológica ter uma ligação muito forte com as dimensões temporais, ou seja, com mecanismos e configurações das mídias alocados em outros regimes e contextos, ela pode ser confundida com uma pesquisa histórica e continuísta sobre a mídia, quando na verdade, segundo Sobchack (2011), trata-se de uma *indisciplinada disciplina* que atua como uma prática *transhistórica* e investe em um trabalho anacrônico sobre os objetos comunicacionais, entendendo-os como integrantes de um processo de mudança e de diferença constante. Essa aposta nos parece frutífera e coerente com outros autores e perspectivas de pesquisa que compõem essa tese, no que tange às autenticações dos objetos enquanto portadores devires, qualidades essenciais, que existem independentes dos marcos já legitimados pela história, estando presentes em outros estágios do desenvolvimento humano sob outras formas, estéticas e sentidos.

Outra característica importante da perspectiva é apontada por Parikka (2017), quando advoga sobre uma possível resposta da Arqueologia da Mídia aos ímpetus investigativos que reincidem em uma propagação da lógica mercadológica das tecnologias, que estabelece níveis de fascínio pelo novo. Desse modo, o desejo pelo início dos fenômenos, pelo surgimento de “novidades” é algo que a arqueologia não se propõe a fazer, pois entende os objetos por ordem de ação múltiplas, e não necessariamente sucessivas, com inícios demarcados. Michael Foucault (2014), filósofo que produziu no campo epistêmico-metodológico em função do que nomeou de Genealogia, amplia esse debate e encara o cenário como um sintoma do impacto da influência cristã na construção do conhecimento Ocidental, que acabou transferindo para diversos territórios o sentido sagrado da criação feita pela ação da mão divina, a única capaz de conceder condições para os acontecimentos. Nesse sentido, é como se um véu de perfeição e de beleza sacro fosse lançado na origem dos processos, justamente por ela, a origem, ser como tal e por não ter sido, ainda, danificada pela sua existência gradativa, pelo tempo. Desse modo, o olhar arqueológico e genealógico, buscam movimento, diferença, e são resultados de um

interesse persistente pelos “pormenores” erigidos e ignorados pela história, pela escavação dos *bas-fond* e pela iluminação de outras formações discursivas. O que se faz e, sobretudo, o que se pergunta, quando se aposta nessa visada tem a ver com o que Zielinski (2011, p. 40) indica: “derivações, desdobramentos, movimentos labirínticos, ruas sem saída, interrupções de processos”.

Diante desse panorama de partida, buscamos autores e perspectivas que nos ajudassem a enxergar de forma mais clara as possibilidades desse exercício e encontramos, mais uma vez, nos estudos de Fischer (2012, 2013, 2015) um ponto de ancoragem. Em sua pesquisa acerca das enunciações e construtos de memória na web, o *agir arqueológico* foi acionado enquanto um conjunto de ações direcionado aos empíricos, e realizado da seguinte forma: em um exercício de flânerie, o autor fez o que chamou de “vasculhar a web”. Esse passo consistiu na busca por rastros sobre interfaces, na retirada destes achados do seu fluxo natural, por meio do uso de ferramentas como a “captura de páginas estáticas e capturas em formato audiovisual” (2015, p. 91), para a formação de uma espécie de arquivo acerca do tema. O nosso caso se assemelha no âmbito da proposta, pois entendemos que o agir arqueológico se dá como um trabalho de investigação, onde se buscam por pistas que deem acesso à outras formas de perceber o objeto e de cria-lo. Sendo assim, o desenvolvimento da nossa proposta no campo prático se deu a partir do que Huhtamo (1997) chama de *escavação*.

Vamos pensar nessa prática como uma busca em um sítio arqueólogo que, no caso de Fischer (2013), foi a internet e no nosso caso, deu-se em dois terrenos, um ampliado e outro focalizado: o primeiro montado a partir de debates e, principalmente, exposição do modo de existência de artefatos e técnicas relacionados ao registro da passagem do tempo e suas formas de comunica-la; e o segundo, montado em um âmbito contemporâneo, buscando no universo das novas mídias a constituição do que entendemos por imagem efêmera. O Laboratório Efêmero se destaca enquanto o principal exercício de escavação da pesquisa, no qual pudemos estabelecer nosso próprio *agir arqueológico* sob os objetos coletados e assim, desenvolver o projeto analítico e constelacional da tese.

2.3 CONSTELAÇÃO BENJAMINIANA

As constelações, em um âmbito mais geral e comum, são vistas enquanto conjuntos, agrupamentos de estrelas e corpos celestes identificados e nomeados pelo homem. O fato de ter um sujeito que desempenhe o papel organizacional e criativo diante destas formações é

essencial para o entendimento do ato de constelar, pois trata-se do gesto de olhar para algo que já está lá, existindo no mundo, e dar um sentido a ele, compondo-o. Ao longo da história, a observação atenta do céu se consolidou como uma prática que trouxe retornos efetivos às civilizações que a dominavam, até que se consagrou como uma das primeiras descobertas que podemos chamar de técnicas científicas da história. Ao identificar regularidades no comportamento das estrelas visíveis, podiam-se formar padrões sobre o que se via de tempos em tempos em certas regiões do céu e atribuir sentidos, interpretar e criar esquemas relativos aos comportamentos celestes. Diante do desenvolvimento dessa e de outras técnicas, o homem conseguiu decifrar e sistematizar parte importante da ligação complexa existente entre a ação das estrelas e alguns fenômenos da Terra, sendo objeto essencial para que pudessemos conhecer o comportamento das marés, as épocas propícias para o plantio e a colheita de culturas específicas, além de ser essencial para a criação dos calendários baseados no posicionamento lunar e solar.

O uso desse conhecimento enquanto uma escolha metodológica tem inspiração em Walter Benjamin (1984), autor que olhou para as configurações espaciais e para a observação técnica das mesmas, e criou uma das suas principais obras e conceitos, que gira em torno da tarefa ideal do historiador-narrador. Segundo o autor, esse intelectual deveria investir em um modo alternativo de coleta e manejo com os vestígios, um modo constelar, segundo o qual se erigiria uma nova historiografia. Valores como multiplicidade, mobilidade e regaste, seriam importantes na constituição de uma prática alternativa não totalizante sobre o passado que coletaria fragmentos de outros contextos temporais para que que pudessem servir como faróis, constelações que iluminariam a compreensão mais efetiva sobre o presente.

Otto e Volpe (2002) nos esclarecem que a tradução do termo alemão *Konstellation* para as línguas latinas, implicou em um ruído, posteriormente solucionado pelo próprio autor com a retradução e a substituição pela palavra *Sternbild*. Qual a diferença entre elas? Com a segunda temos a ideia de ‘imagem de estrelas’, ao invés de ‘conjunto de estrelas’ apenas, o que dá à prática constelacional a possibilidade da criação de sentido, e a atribuição de poder ao sujeito que olha e que coloca um centro criativo nestes esquemas resultantes da leitura das imagens. Diante dessa reformulação estamos lidando com imagens e com um tempo anacrônico que as envolve por natureza, constituído pela memória e pelo porvir entrelaçados em uma mesma superfície, como nos diz Didi-Huberman (2006). Na prática esse anacronismo se estabelece de duas formas, a primeira pelo conceito de *imagem dialética* e a segunda pelas lógicas de construção de um mapa constelar.

Sobre a primeira, trata-se de um conceito oriundo do de Constelação e que se relaciona com aquelas imagens ou experiências imagéticas que conseguem em um só lampejo, fazer contato com um momento perdido, ou ainda que conseguem dar conta de uma presentificação da ausência, sendo capazes de estabelecer um laço próprio com o passado. É como se tivéssemos em um mesmo lugar a ação coalescente de tempos múltiplos, podendo operar através de pedaços de ruínas e vestígios que reconstroem algo, em uma única imagem constelacional, em uma única imagem de estrelas, pois, imagem é aquilo onde, à maneira de um relâmpago, o acontecido se une ao agora numa constelação” (BENJAMIN, 2006, 576).

Sobre a segunda forma, o mapa constelar, podemos dizer que ele age por um sentido anacrônico e não corresponde com perfeita exatidão ao que acontece no espaço, pelo contrário, é mapa não é cópia, e sim criação. Além disso, Benjamin considerou aspectos de ordem natural sobre o universo sideral, de modo que constelar também implicaria em conceber as diferenças temporais existentes entre os corpos celestes e o nosso planeta e as estrelas, provocadas pela grandeza da distância entre o tempo em anos que a luz demora para chegar à Terra. Como esse tempo atinge a casa do milhar, o que se enxerga no céu hoje não são exatamente representações diretas do que está lá, no espaço, mas sim outras coisas. Tratam-se de imagens de corpos que podem não mais existirem, sendo como rastros de estrelas já mortas, ou em processo de desaparecimento, mas que ainda brilham para nós por conta da questão da diferença de espaço, mas também de tempo. Por esse motivo, falamos que se trata de uma presentificação da ausência, de uma composição entre passado e presente que encontra uma maneira de dar-se a ver em eventos, acontecimentos, objetos, ideias emblemáticas, que são o foco da constelação¹⁹.

Em suma, a ideia de constelação benjaminiana pode ser entendida então como a construção de um mapa móvel que daria sentido a uma série de objetos, estabelecendo zonas de contato entre eles (*pontes interseccionais*) de modo a construir uma paisagem, mas, essencialmente uma imagem destes aspectos. Como faremos uso da Arqueologia da Mídia para encontrar as estrelas, ou seja, para encontrar iniciativas e dispositivos imagéticos que nos ajudem a entender o trajeto de constituição da efemeridade como qualidade midiática, buscaremos elementos de tempos diversos, com potência para reluzir um passado que segue

¹⁹ Deleuze e Guattari (2011), são autores que também trabalham na perspectiva de criação de mapas, especificamente, mapas cartográficos que versam de forma semelhante sobre a não correspondência absoluta destas criações com a realidade. Segundo eles, esse seria um esforço de apreensão do rizoma através da produção de um decalque e não de mapa. Sendo assim, o pensamento rizomático de Deleuze e Guattari, encontram na obra de Benjamin um espaço de muita confluência, apesar das suas diferenças epistemológicas. As cartografias desenvolvidas pela dupla de autores, seguem seis princípios de ação, nos quais ficam evidentes as potências de criação destes mapas, de modo a não os reduzir a modelos fixos, mas sim, abertos e indicadores da multiplicidade dos fenômenos.

durando em imagens contemporâneas. As constelações, localizadas no capítulo 5 deste documento são, na sua totalidade, imagens dialéticas do nosso tema de pesquisa. Elas abrigam os pontos luminosos descobertos ao longo do nosso caminho de pesquisa.

3 ARQUEOLOGIA: UMA ESCAVAÇÃO DOS DISPOSITIVOS DE REGISTRO DA PASSAGEM DO TEMPO

As pedrinhas dos colares se põem a rolar, soltas dos fios tornados podres, e a formar amontoados caóticos de partículas, de quanta, de bits de pontos zero-dimensionais. Tais pedrinhas soltas não são manipuláveis (não são acessíveis às mãos) nem imagináveis (não são acessíveis aos olhos) e nem concebíveis (de calculus = pedrinha), portanto, tateáveis pelas pontas de dedos munidas de teclas. E, uma vez calculadas, podem ser reagrupadas em mosaicos, podem ser “computadas” formando então linhas secundárias (curvas projetadas), planos secundários (imagens técnicas), volumes secundários (hologramas) (FLUSSER, 2008).

Este capítulo tem como objetivo apresentar o nosso objeto de pesquisa, a efemeridade na tecnocultura, a partir de um ponto de vista perspectivado, um posicionamento que nos permite vê-lo enquanto portador de passado e memória que, no nosso caso, acaba por romper o presente na forma de imagens efêmeras. Nossa ação em torno dessa existência é de tentar autenticar o seu processo constitutivo por meio da apreensão de alguns de seus modos de agir, já que seu modo de ser se revela também por meio dessas configurações. Para realizar parte desse processo de autenticação, fazemos uso da estratégia do “agir arqueológico” (FISCHER, 2015) que funcionará a partir das contribuições de Rumsey (2016) e Flusser (2008), no que tange às inflexões da produção tecnológica em prol do registro da passagem do tempo. Os dois autores possuem uma produção bibliográfica distinta uma da outra, se levarmos em consideração seus objetos, mas o que os uniu enquanto teóricos dessa etapa da pesquisa, foi sua visão amplificada, que consiste em olhar o objeto como parte de um sistema de poderes, desejos e ações mais abrangentes, tirando-o do isolamento, integrando-o e oportunizando uma apreensão mais verticalizada do mesmo.

Nossa discussão começa pelo debate da importância da matéria para a construção do sujeito histórico, passando por experiências como as pinturas rupestres, peças cuneiformes, papiros e técnicas mnemônicas. Em confluência com cada um destes pontos, trouxemos à tona a temática da espessura histórica, da ponte sinuosa entre durabilidade e abundância informacional e da perda da memória com a fetichização e terceirização das possibilidades de lembrança.

3.1 O PAPEL DA MATÉRIA ENQUANTO VEÍCULO DE REGISTRO

Em certa ocasião de 2016, ouvimos que a criação do politeísmo funcionou enquanto uma expressão social diante de períodos de crises ou de grandes incógnitas da existência coletiva. Deuses da história grega e romana, por exemplo, podem ser vistos como protótipos de soluções para obstáculos que as civilizações encontraram há séculos, e que, ainda hoje, sobrevivem, mas de formas diferentes e acompanhados de outras criações, como a tecnológica, enquanto modos alternativos de alcances ao que o humano ainda não conseguiu atingir por ele próprio. Aristides Alonso (2016), pesquisador brasileiro na área da Comunicação e produtor dessa fala²⁰, nos traz uma interessante visão acerca da transferência de poder que acontece entre o humano e as divindades e também entre o humano e o maquínico, que nos parece válida desenvolver aqui.

Segundo o autor, somos, por natureza, a espécie da contestação, a espécie que encontra racionalmente caminhos para transpor barreiras importas pelo fluxo da sua existência, e evoluir suas capacidades. Essa característica não só de ordem sociocultural, mas é de ordem biológica e se encontra no funcionamento de um aparelho lógico da mente conhecido como Revirão, mecanismo movido por polaridades, que consegue espelhar dados exteriores ao corpo, que se apresentam de acordo com as vivências, mostrando-nos possibilidades de avesso. Esse é o princípio da catoptria, em grego *katoptron* (ALONSO, 2007), que nos permite conceber realidades além do que nos é apresentado no aqui e agora. Sendo assim, podemos dizer que nos deram olhos para vermos nossas limitações, para que, ao identifica-las, criássemos mecanismos, técnicas, para tentar contrapô-las, superá-las. Por que depositar em nós mesmos as nossas crenças? Por que não voar como os pássaros? Por que não mergulhar como os peixes? Por que vivenciar e não deixar para outro alguém parte dessa experiência? Por que selecionar o que queremos guardar, se podemos guardar mais do que o mínimo?

O ímpeto contestador humano engendrado no esquema do Revirão está presente até mesmo nos textos bíblicos. Em gênesis, Adão e Eva são recebidos no paraíso por Deus e lá são avisados de que podem comer livremente de qualquer um dos pomares do jardim do Éden, desde que não comessem de uma árvore em especial, a do conhecimento. Guiados pela curiosidade e pela concepção do que seria o avesso, o contrário da ordem de Deus, ultrapassaram a barreira demarcada e deram início às suas vidas como mortais. Destarte, é

²⁰ Palestra concedida no III Simpósio Internacional de Tecnologias e Cultura Contemporânea - Artecnologia, evento realizado no Rio de Janeiro, de 24 a 26 de novembro de 2016.

possível dizer que a contestação se constituiu como uma característica de grande importância para o processo evolutivo da humanidade e das tecnologias, já que, a partir dela, conseguimos impulso para transpor as impossibilidades sentenciadas a nós pela nossa própria natureza, produzindo projetos de contrapartida (como os deuses), técnicas e tecnologias diversas como as aéreas, as náuticas, as de registro, entre outras.

A superação da morte, sempre foi uma sentença a ser perseguida e superada, de modo que tentou ser sanada pela transcendência de vivências promovida pelas técnicas coletivas de registro, pela partilha de experiências, que faziam da matéria um lugar de acesso e extensão do interior. Logo, não podemos falar em registro, gravação, sem falar em onde, no que se grava, sem falar de quando o homem começou a engatinhar em direção à sua constituição como sujeito histórico, há 40 mil anos, ainda na pré-história, nos termos de Flusser (2008), voltando seu olhar para os elementos além do seu corpo, para a matéria. É assim que a escavação se coloca nessa tese, como uma alternativa de acessar iniciativas que revelam a relação do homem com técnicas de registro e, conseqüentemente com a efemeridade, já que o registro é um ato de resistência sobre a sua ação.

Segundo Rumsey (2016), o ato de gravar se configurou como uma atividade intimamente ligada aos instintos de coletividade da nossa espécie, de modo que, o *Homo Sapiens*, carrega consigo características evolutivas que perpassam o pensar em comunidade e a valorização da presença do outro como artifício importante para a sobrevivência. Foi a partir dessa particularidade que se desenvolveram capacidades de compartilhar excertos das experiências, para que o outro pudesse, minimamente, fazer parte destes acontecimentos individuais. Se olharmos para o Homem Neandertal (*Homo Neanderthalensis*), uma espécie extinta, veremos que ele apresentava uma formação morfológica que favoreceu a sua permanência em ambientes frios, como a estatura pequena e a grande massa corpórea que possibilitava a resistência às baixas temperaturas. Além disso, essa espécie possuía um crânio achatado e narinas avantajadas, que promoviam uma maior umidificação e aquecimento do ar inspirado, traços fundamentais para a sua sobrevivência. Por outro lado, essa espécie possuía uma lacuna de habilidades no campo coletivo, da alteridade, campo estritamente ligado à memória social e que, de acordo com Rumsey (2016), compôs parte importante da sua sentença de extinção. Isso se dá pelo fato de o compartilhamento de vivências ser, naquela época e até hoje, uma forma de resistir às dificuldades, dando ao coletivo a possibilidade de aprender com experiências individualizadas.

Sendo assim, o ímpeto de contestação humano moveu práticas como o compartilhamento de vivências que se estabeleceram, essencialmente, através da descoberta da *matéria* enquanto veículo viável para o desenrolar da superação de crises e obstáculos apresentados às civilizações. Pensar sobre o registro da passagem do tempo e sobre a participação dos dispositivos e técnicas envolvidos nesse processo, parece-nos uma estratégia essencial para abarcamos os modos de resistência aos desafios que a efemeridade propôs ao longo do tempo. No tópico seguinte, entramos de fato no exercício de escavação no qual demonstraremos como este ímpeto de contestação se realiza através do que Zielinski (2006) chama de *potencial ilusionista da mídia*. Através de uma trajetória que, por vezes, parece ir e voltar, propusemos a realização de *saltos* temporais elencados estrategicamente para dar a ver uma primeira configuração de acontecimentos que juntos emanam aspectos e reflexões e questionamentos que cercam o objeto de pesquisa.

3.1.1 Escavação – Saltos e encontros no solo

Voltemos nosso olhar para a primeira etapa do nosso caminho, o processo de abstração da tridimensionalidade cunhado por Flusser (2008). No período que antecede a invenção da escrita, a pré-história, temos o desenvolvimento de um sujeito que, diante das suas experiências, realiza o primeiro movimento importante com relação a sua constituição enquanto *fazedor* de imagem: ao vivenciar os acontecimentos, ele abstrai da realidade a circunstância, indo do concreto para abstrato por meio da concepção processual das vivências e, posteriormente, as transforma em cenas nascidas das suas próprias mãos. Flusser (2008), nomeia este regime imagético de *magia*, correspondente a etapa do desenvolvimento da cultura ocidental onde o homem pensa em função das imagens, dando a elas todo o poder de farol diante das possibilidades de entendimento do mundo. Podemos localizar esse momento nas produções milenares da região de Lascaux, na França, conhecida por sua multiplicidade de imagens gravadas em rochas do complexo de grutas que compõem o local. Os produtores dessas imagens ainda não partilhavam da consciência histórica como conhecemos hoje e, como tal, não entendiam suas imagens como resultado da ação simbólica de outras, pelo contrário, para eles, elas eram resultado direto da sua vivência com o concreto, e tinham como objetivo transmitir o que elas representavam no regime mítico.

Nesse contexto, no primeiro nível da história da fabricação imagética, que compreende as ações produtivas exclusivas das mãos, convocamos um debate acerca da dimensão mítica que engloba a criação dessas imagens. Diante de um emaranhado novelo de situações do

cotidiano do sujeito pré-histórico, uma escolha muito pontual era feita para que dessa diversidade de acontecimentos, objetos e experiências, pudesse surgir *uma* imagem a ser transposta para a superfície. Esse processo de escolha, certamente não era resultado de uma reflexão profunda acerca das cenas – como até hoje, de certo modo, é, principalmente no terreno da comunicação efêmera – mas sim, um sintoma de uma relação com a técnica ainda preliminar, que configurava uma percepção do tempo expandida e alargada, com um terreno de ação simbólico, agenciando a produção de superfícies imagéticas com uma espessura histórica avantajada, capaz de conter em potência, outras experiências com as quais aquele sujeito se deparava.

Diante dessa primeira inferência, façamos um primeiro salto em direção ao contexto contemporâneo e pensemos na tendência imagética que nos trouxe até aqui. Estamos diante de uma imagem que não mais se realiza pelas vias da unicidade, como as imagens tradicionais (FLUSSER 2008), mas que possui em devir a sucessão, que tem como centralidade a evocação de outros exemplares de si, para que se realize na diferença, na quantificação e na espacialização, possuindo outra espessura histórica, mais fina e permeável quando comparada à espessura das produções pré-históricas.

A ideia de espessura histórica foi apresentada a nós pelo pesquisador brasileiro, Cézar Guimarães, na Semana da Imagem em 2016, e desde então nos levou a pensar sobre essa espécie de “adição” dimensional à imagem. Ao fazer isso não podemos cair no erro de pensar em termos quantitativos, entendendo espessura como algo que possui tamanho – um falso problema –, mas sim, concebê-la enquanto portadora de *potências experienciais* (GUIMARÃES; LIMA, 2015), a partir da qual o debate imagético pode ser construído. Observando o nosso universo de observáveis, perguntamo-nos, como pensar em profundidade histórica quando nos deparamos com imagens que foram feitas para sumir? Que não possuem, em uma primeira instância, o desejo de posteridade. Podemos dizer que as imagens efêmeras contemporâneas, tendem a subverter a lógica do arquivo ao consolidarem o esvanecimento da materialidade por serem, por natureza, código, trânsito, propositalmente pensadas e feitas para um desaparecimento iminente (24 horas), instaurando experiências que não se criam mais com parâmetro de durabilidade, mas sim de existência, pura e simples.

Essa reflexão nos transportou para o contexto das imagens tradicionais e da linguagem escrita, em 3.000 A.C, feitas por povos localizados na Mesopotâmia, através de um artefato, classificado como o mais antigo e importante para a história da escrita, as peças cuneiformes. Essa invenção, surgiu da necessidade da existência de algo que servisse como comprovante das

transações comerciais realizadas entre comunidades e civilizações. Como o papel ainda não havia sido inventando, nem ao menos, seu antecessor, o papiro, foram desenvolvidos objetos de barro e argila, nos quais eram inscritos símbolos que evidenciavam os processos comerciais realizados, as trocas de grãos, animais, óleos e etc.²¹

A primeira inflexão na história que Rumsey (2016) aponta, a invenção da escrita, surge inicialmente com o desenvolvimento das estratégias de registro de teor mais administrativo, comercial, para posteriormente chegar até a escrita reconhecida como um sistema de símbolos datada de 3.500 A.C.²², feita com grifos em também tabuletas cuneiformes de argila. A lógica de gravação era feita inicialmente na vertical por conta dos tipos de utensílios utilizados, mas com o aperfeiçoamento das ferramentas, chegou-se a um modelo de estilete conhecido como cunha que facilitava o processo de escrita na horizontal e a variação de signos. Por serem comumente feitas de barro e de outros materiais terrosos, as tabuletas foram superfícies de registro eficientes, já que eram materialidades que cumpriam muito bem o papel de dar durabilidade às informações.

A técnica mais usada para garantir a permanência dos dados era o aquecimento das peças em fornos, visando uma inscrição das informações cada vez mais intensa. Esse manejo em altas temperaturas foi, em um primeiro momento, apenas uma técnica para o registro, mas com o passar do tempo, tornou-se uma forma eficiente de arquivamento. Em situações de risco, como invasões bárbaras e constantes ataques de civilizações inimigas, essa capacidade se tornava um mérito, já que incêndios eram as estratégias de combate mais comuns, enquanto tentativas tanto de atingir os oponentes, provocando suas mortes, e quanto de atingir a destruição material das cidades e civilizações e, conseqüentemente, da memória social. O que os oponentes não contavam, era que estas materialidades não sucumbiam aos incêndios, pelo contrário, tornavam-se mais efetivas no seu propósito de registro.

Diante desse cenário, propomos mais um salto de temporalidades: uma questão muito comum no uso e desenvolvimento das tecnologias informacionais é o problema do armazenamento e, embora esse pareça um tema distante do contexto da invenção da escrita, a

²¹ Essas peças demarcam, mais uma vez, a importância da percepção da matéria como um grande agente de mudanças históricas, já que foi a partir da introdução dos objetos no escopo da experiência em relação ao tempo, que pensar em registro foi possível.

²² Há uma gama de culturas que não tinham desenvolvido até então um sistema baseado em símbolos e na escrita, mas que criaram outras maneiras de construir um estrato memorial de densidade. Além da memória dos corpos, a memória biológica, era comum a utilização de danças, sons, rochas e de produtos resultantes de atividade manuais que carregavam consigo códigos. Os Incas, por exemplo, desenvolveram padrões de bordados com pelo de lhama que funcionavam engenhosamente como tecnologias de registro.

overdose documental que enfrentamos hoje reverbera aspectos de outros momentos de crise com relação à quantidade do que se produz em termos informacionais. A invenção das peças cuneiformes e da própria escrita, foram exemplos efetivos de atos contestatórios aos problemas de cunho pragmático enfrentados pelas civilizações do mundo pré-histórico. O fato é que, após o uso desses dispositivos e da sua proliferação, uma outra crise se instalou, a dos sistemas de armazenamento e preservação, já que não haviam espaços e mão de obra suficientes para tomar conta dessa valiosa e espaçosa produção. Essa é uma realidade muito semelhante ao problema de gerenciamento do *Big Data*, tão falado hoje, onde tem-se um montante de dados sendo gerado a cada instante, sem que tenham um destino de usabilidade claro, nem profissionais e técnicas capazes de fazer uma decodificação em massa²³.

A criação de estratégias de organização de informações na pré-história se deu de forma lenta, sendo nutrida pela natureza contestadora dos sujeitos que Alonso nos fala (2007), de modo que, ao se deparar com o estabelecimento de um aglomerado de problemas, havia uma postura ativa e engenhosa que catapultava a criação de novas possibilidades de solução. Embora a interação entre estes dois polos, do problema e da solução, tenha sido naturalizada e pareça dar vida ao fluxo natural da nossa constituição enquanto sociedade, é a sua consolidação que cria o que Rumsey (2016, p. 22) chama de *looping da inovação técnica* e que impulsiona as criações de tecnoculturas.

Em um espaço de 300 anos, as tecnologias de registro tiveram importantes viradas nesse *looping*, e uma evolução de grande escala iniciada com a superação da gravação das informações em materiais terrosos, como o barro e argila, para o desenvolvimento de um sistema alfabético complexo e de uma materialidade mais leve e de manejo mais simples, o papiro. De acordo com Rumsey (2016), essa superfície era oriunda de uma planta abundante nos pântanos próximos ao Rio Nilo, que permitia um avanço considerável no âmbito do armazenamento de informações em relação às peças cuneiformes, pela textura flexível e pela efetiva aderência à tinta. Com essas características que propiciavam o uso, esses materiais ganharam espaço ao passo que oportunizavam uma economia de trabalho manual e espacial, já que podiam ser enrolados e empilhados em diversos níveis, ao contrário das peças de barro.

Por outro lado – sempre há um outro lado, é a característica ilusionista das mídias (ZIELINSKI, 2006) se atualizando – ao trocar a superfície de registro, o critério da durabilidade foi deixado em segundo plano pela possibilidade de abundância e facilitação do processo de

²³ O caso do radiotelescópio SKA, citado na introdução deste texto, é um exemplo desse tipo de problema com relação à usabilidade e armazenamento.

criação, já que os papiros eram facilmente suscetíveis ao fogo e em várias ocasiões, eram utilizados como tochas, não possuindo os méritos de durabilidade presentes nas peças cuneiformes, por exemplo. No contexto contemporâneo, segundo Rumsey (2016), o investimento feito prioriza aspectos semelhantes: facilitar os processos de registro e criação, garantindo que a informação exista em primeiro lugar, mesmo que não se questione sobre o seu destino, sua durabilidade, estabelecendo mais um momento de congruência entre paradigmas de tempos distintos.

Avancemos para outro ponto, o contexto das técnicas de registro dos gregos, um povo conhecido por investir em estratégias originais para a garantia da conservação e expansão do conhecimento. Seu maior aporte estava no incentivo às práticas memoriais, também conhecidas como *mnemônica*, arte da memorização de grandes porções de conteúdo. Uma das táticas mais emblemáticas desenvolvidas por eles vem do mito do poeta Simónide de Ceos e o Palácio da Memória, no qual, estabelece-se o parâmetro da espacialização da mente e da informação como base para organização mental em experiências de rememoração. O ritual se resumia a olhar o que se queria memorizar, encarando as informações enquanto matéria, enquanto um objeto a ser guardado em um lugar específico em nossas mentes, assim como um livro é guardado em uma biblioteca, por exemplo. Agindo dessa forma, cada elemento seria agrupado por meio de afinidades elegidas por nós mesmos, em espaços designados, a fim de criar complexos prediais imponentes cheios de dados a serem acessados mentalmente por meio de uma visita, como as que são feitas em museus e, até mesmo em palácios, como o próprio nome da técnica indica.

Memorizar não era um ato enfadonho para os gregos, pelo contrário, era uma atividade de lazer na qual investia-se tempo constantemente. As realizações das atividades memoriais eram geralmente feitas em territórios propícios à concentração, como bibliotecas e espaços públicos onde se congregava do desejo de melhoramento do desempenho intelectual. Essa política de incentivos adotada, fundamentou-se em outras civilizações e localidades, sendo responsável pela criação de templos como a Biblioteca de Alexandria, e outros locais alocados em cidades como, Roma, Atena, Pérgamo, além da sua adaptação às pequenas coleções privadas que surgiram em famílias abastadas. Entretanto, a grande preocupação com a expansão e o possível deslumbramento com a escrita era de que houvesse uma perda constante de informações, ou, como Sócrates, profetizou, que houvesse a perda da memória. Ao passarmos para uma matéria inerte parte da nossa experiência “de quem seria a responsabilidade sobre ela e sobre o conhecimento?” (RUMSEY, 2016, p. 43).

Estamos diante de mais uma possibilidade de salto que atualiza a preocupação de Sócrates e aloca a pergunta de Rumsey no contexto da memória artificial e do que chamamos da terceirização da memória. Esse aspecto pode ser entendido como um fenômeno que tomou uma forma bastante potente com a consolidação das técnicas digitais e com a onda de serviços em nuvem. Nesses espaços, onde se delega informações de cunhos diversos para as máquinas, a indagação sobre o pertencimento e a seguridade da informação é totalmente pertinente.

O caráter efêmero que envolve nossos objetos está amalgamado ao engodo de ver memória onde temos sistemas de armazenamento e preservação, que, por consequência, possuem ligação direta com o ato de lembrar e não de esquecer. Ao contrário da memória artificial, a memória, como Bergson (2006) relata, não se comporta como um conglomerado de caixas nas quais podemos depositar lembranças para que depois possamos acessá-las arbitrariamente, na esperança de que elas nos tragam lembranças ou experiências próximas a elas. Pelo contrário, o cérebro trabalha para que nossa memória fique suspensa, de modo a acessarmos somente o que é necessário para agir no presente, nada mais, justamente por que seria impossível viver com todas as nossas lembranças vindo à tona.

Erroneamente o ato de apagamento está ligado ao esquecimento porque, ao contrário do que acontece na memória humana, ao armazenarmos uma fotografia, por exemplo, em algum baú digital, estamos contando com a possibilidade de revisita-la, mas também, de conseguir apagá-la, pois, parte do apelo da terceirização da memória está em conseguir, de fato, destruir uma informação, enquanto que, para a memória humana, esse ato é impossível de se realizar. A memória não está em algum lugar para ser procurada ou rastreada, ela é, de modo que não cabe ao indivíduo o poder de apagamento ou destruição da mesma. Quem nos ajuda a pensar e nos aproximar dessa esfera de discussão é a pesquisadora brasileira Maria Cristina Franco Ferraz (2010), que faz um mergulho na perspectiva Nietzscheana sobre o esquecimento e traz à tona ensaios do filósofo que problematizam a utilidade e a desvantagem do regime sincrônico e de causalidade para a vida humana e como o esquecimento é uma peça chave para a nossa sobrevivência.

Para exemplificar, convocamos aqui a retomada da autora sobre a abertura da segunda Consideração Intempestiva de Nietzsche, intitulada “Da utilidade e desvantagem da história para a vida”. O trecho escolhido é descritivo e conta a ocasião em que um homem observava atentamente um rebanho de ovelhas em atividade. Ao fazer essa parada, e olhar os animais, o homem percebe-os enquanto seres que desfrutam do presente. Saltitam, comem, andam, existem. Esse desprendimento e a capacidade de viver o instante, provoca inveja no sujeito que

observa. Em uma constatação interessante, a autora localiza e descreve este estado tão invejável do rebanho: os animais estão “atados à estaca do instante, nunca experimentam nem o tédio, nem a melancolia” (FERRAZ, 2010, p. 107). Mas, e o homem? O viver a-histórico dos animais toca-o profundamente, pois ele se constituiu como um ser que teve de aprender a conviver com a historicidade, tendo que passar por um processo de reconquista do esquecimento.

A imagem é vigorosa: por mais longe ou velozmente que ele corra, a corrente a que está aguilhoado sempre o acompanha. Com o passar dos anos, essas correntes tendem a se engrossar, ficando cada vez mais pesadas. Seu caminhar se torna então cada vez mais moroso. O homem, oprimido e triste, termina por curvar-se sob o fardo do passado (FERRAZ, 2010, p. 109).

As imagens efêmeras e as práticas que as envolvem são apenas um ponto, entre vários, que evidenciam um processo de ressignificação do esquecimento que o estágio da nossa tecnocultura nos colocou. Como veremos nos capítulos seguintes, há um intenso trabalho de criação de subjetividades fadadas a estados mentais efervescentes, acionados freneticamente por estímulos técnicos para consumir imagens e produzi-las, mas não para lembra-las de forma independente. Podemos dizer que a anacronia tanto das imagens quanto das experiências que se estabelecem diante delas, inaugura um tipo de espessura histórica como a da estaca do presente trazida por Nietzsche, que crava quantitativamente no tempo, promovendo a liquefação dos acontecimentos.

Em outra obra, *Genealogia da Moral* (1887), a interpretação de Nietzsche sobre o esquecimento é de que ele é um antídoto ao ressentimento e que, a partir da sua prática o sujeito poderia ter mais acesso à felicidade, à esperança e ao próprio presente, podendo vivê-lo sem as culpas do passado. É interessante notar que Nietzsche não vê o esquecimento como uma marca de deterioração, ou como sintoma da ação do tempo ou de outro elemento sobre algo. Ele não se oporia à memória, e nem se caracteriza pela *vis enertial* (a força da inércia), como algo que nos acomete e configura uma perda, como um objeto que sofre desgaste por um agente exterior passivamente, sem relutar. Como dito anteriormente, o esquecimento não seria uma falha na memória, mas sim uma atividade primeira, independente, segundo Ferraz (2010), que não apagaria elementos, mas “impediria a memória de fixar”. O esquecimento é classificado então como uma *força plástica* a partir da qual o sujeito abriria seu corpo para o novo, para a criação.

Fazer as pazes com o esquecimento, estabelecer uma ordem mais cíclica do que linear de decodificação, e encontrar outras formas de usar a matéria enquanto um veículo de registro e de expressão, são atos que nos colocam em direção ao que Flusser (2008) chamou de Pós-História, não só um contexto subsequente à história, mais sim o paradoxal encerramento e início

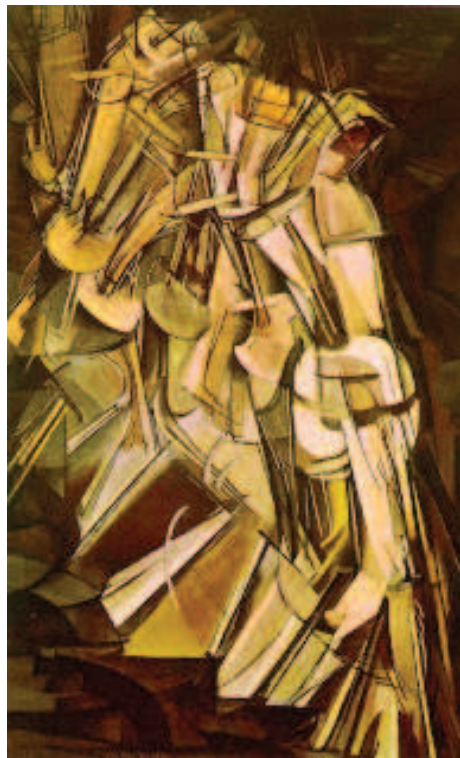
de um processo de esvanecimento da escrita, como descrito pelo modelo fenomenológico da história da cultura, colocado como nota de abertura deste capítulo: a imagem do colar nos permite ver com outras lentes esse processo, no qual a linearidade (linha), tão importante para a construção do pensamento ocidental, que liga, metaforicamente, cada uma das letras do alfabeto, que estabelece uma ordem causal nos eventos e, portanto, instaura consciência histórica, passa por uma deterioração, desmanchando-se e deixando totalmente soltos os elementos que eram presos a ela. As pedrinhas que rolam a esmo, transformaram-se e não são mais passíveis do toque, como já foram em um tempo. Podem ser acionadas por dispositivos mediadores, as teclas, com as quais é possível dirigir a formação de novos conjuntos de pedras que, por sua vez, podem ser enfileirados novamente no meio eletrônico e digital, para a formação de cenas. Essa alegoria corresponde ao surgimento das imagens técnicas e seu universo de possíveis, retomando, ou dando continuidade a uma era onde pensamos mais em função de imagens do que de textos, mais em função do tempo do que de espaço.

Propomos aqui um resgate do caminho escavatório feito até o momento, que diz respeito à constituição da matéria como elemento central do registro da passagem do tempo. Ao iluminarmos pontos da pré-história, da invenção da escrita e da cultura grega, convocamos o debate acerca de espessuras históricas diferentes, que incitam experiências que oscilam entre uma imagem que funciona sobre a égide da representação e da realização emblemática e mais solitária, e uma imagem que se relaciona de forma diferente com o real, e que possui a multiplicidade enquanto devir, inspirando um fenômeno de importância também quantitativa. A abundância gera uma espessura histórica que tende ao esquecimento, ao passo que converge para uma dinâmica digital que terceiriza as lembranças em função do armazenamento.

Destarte, perguntamo-nos como encontrar nas imagens esses aspectos e mecanismos de incitação à dispersão, e de esvanecimento e condensação das espessuras? A incursão sobre algumas obras artísticas nos ajudou a identificar que existem estratégias pontuais na superfície da imagem, que nos ofertam experiências dialéticas sobre tempo, espaço e natureza das mesmas. O primeiro artista que nos direcionou a pensar nos modos pelos quais é possível pensar processos de emulação, nesse caso, do movimento, mesmo que por meio de imagens estáticas foi Marcel Duchamp. Na obra *Nu Descendo uma Escada*, nº 2 (1912), Duchamp faz um trabalho de óleo sobre tela que evidencia sua visão vanguardista com relação ao que se desenvolvia na época com o Cubismo. Enquanto seus pares valorizavam as representações de diversos pontos de vista sobre uma única coisa, Duchamp investiu em apresentar um único ponto de vista ampliado em momentos diferentes.

O nu é composto por linhas abstratas que têm por função estética central a criação da sensação de movimento em uma linha descendente, como se um indivíduo estivesse realmente descendo uma escada. A obra de Duchamp muito se aproxima com as técnicas de cronofotografias, criadas por Étienne-Jules Marey, nas quais tiravam-se sucessivas fotografias de um ato ou gesto em especial, de modo que, ao final, tivéssemos um leque de imagens que ofertariam insumos para a análise do movimento de uma forma mais precisa. A decomposição do movimento era feita por meio desse congelamento e fragmentação provocado pela fotografia. Nas figuras 1 e 2, é possível ver a proximidade das propostas, onde a primeira é a obra de Duchamp e a segunda um projeto de cronofotografia de Eliot Eliofson, onde o fotografado é o próprio Duchamp.

Figura 1 - Nu Descendo uma Escada, nº 2



Fonte: Duchamp, 1912

Figura 2- Duchamp descendo a escada



Fonte: Eliot Eliofson, 1952

Notamos que os pontos que mais ofertam uma ideia de passagem de movimento são as articulações de cada um dos indivíduos. Os braços, o quadril, os joelhos e os calcanhares, funcionam como pinos ao redor dos quais o movimento se instaura, como uma ilusão ótica provocada pela incessante vontade do cérebro humano em dar continuidade às cenas, engendrando movimento. Ao olhar para as imagens efêmeras dos aplicativos *Instagram*, *Snapchat* e *Facebook*, perguntamo-nos que tipo de estratégias são utilizadas na sua constituição que criam sua estética, seu modo de funcionamento e que emanam os construtos que nos olham. Nosso desafio no capítulo seguinte é tentar pontuar algumas das estratégias presentes na imagem que nos interessa compreender.

4 LABORATÓRIO EFÊMERO: ESCAVANDO MATERIALIDADES

“O que é uma imagem? A múltipla proliferação de imagens no mundo contemporâneo parece – e esse é seu paradoxo – inversamente proporcional à nossa faculdade de dizer com exatidão ao que ela corresponde (ALLOA, 2015)”.

A frase de Emmanuel Alloa é um convite a pensarmos na urgência de uma problemática alternativa sobre a imagem, que não reincidenta sobre as mesmas perguntas e os mesmos posicionamentos de análise que se consolidaram diante de outras naturezas imagéticas e referentes a outros contextos tecnoculturais. Entendemos que o estatuto da imagem chegou a um ponto saturado de perguntas que estão mais interessadas em saber ao que a imagem corresponde, ou ao que ela representa, quando na verdade há um longo caminho ainda afaimado por questões diretas a ela, por indagações que escarafunchem o seu modo particular de ser e de agir. A perspectiva para olharmos as imagens contemporâneas precisa ser ampliada, abarcando as modificações súbitas comuns a este estágio da técnica, que podem gerar formatos novos, novas experiências produtivas, ou ainda recuperar tendências de outros contextos e trazê-las à tona enquanto protagonistas.

Ao sairmos de uma escavação que fez um debate ampliado sobre a qualidade efêmera, chegamos ao *módulo focalizado*, estrato no qual observamos a ação da efemeridade em um prisma mais pragmático, buscando entender suas reverberações nas lógicas de uso do *Instagram*, *Facebook* e *Snapchat*, bem como nas estéticas e nas ordens de montagem das imagens que eles entregam.

4.1 LABORATÓRIO EFÊMERO

A criação do que chamamos de Laboratório Efêmero, surgiu da dificuldade em captar e manter as imagens que seriam parte do processo analítico, disponíveis para a nossa observação. Como estamos lidando com materiais que, ou desaparecem após 24 horas, ou se modificam a cada atualização dos *feeds* ou dos aplicativos como um todo, como conseguiríamos inseri-los em algum sistema controlado que nos permitisse um manejo mais detalhado dos mesmos? Diante dessa dificuldade, optamos por realizar um exercício laboratorial na tentativa de construir práticas metodológicas voltadas a este problema em especial, ou seja, respondendo às perguntas que o próprio objeto nos colocou.

Para realizar esse exercício, tivemos como fontes de inspiração outros trabalhos que apresentaram, em algum nível, propostas metodológicas próprias, engendradas nas particularidades dos desenhos investigativos. Sendo assim, fizemos a leitura de seis teses nas quais encontramos visadas relacionadas à fenomenologia, cartografia, constelação e arqueologia (DAMASCENO, 2016; ROCHA PEREIRA, 2017; LOPES, 2014; MORAES, 2012; MONTAÑO LA CRUZ, 2012; TAROUCO, 2014). Ao nos depararmos com essas investigações, percebemos o quanto o relato dos processos particulares de encontro com os empíricos é valioso na construção de outras investigações, de modo que o “o como” poderia se estabelecer enquanto um grande norte metodológico para o campo, já que “o pesquisador faz as técnicas progredirem quando pesquisando ensina a outros sobre a pesquisa” (KILPP, 2013, p. 18).

O *Laboratório Efêmero* foi um conjunto de atividades realizado no Laboratório de Pesquisa Avançada em Comunicação e Informação da Unisinos (Labtics), no mês dezembro de 2017, que visou a captura e observação de imagens resultantes da experiência de uso dos três aplicativos do nosso modo focalizado da escavação: *Instagram*, *Facebook* e *Snapchat*. As atividades foram divididas em 10 visitas ao laboratório, nas quais pudemos não só ver as imagens, mas imobilizá-las no tempo e no espaço. Esse processo foi organizado em duas etapas, a coleta das imagens e a observação analítica das mesmas. Começamos pela primeira: conectamos o celular da pesquisa por meio de um cabo USB diretamente ao computador do laboratório, para espelhar a tela do dispositivo móvel na tela do desktop²⁴. Poderíamos ter feito a gravação de tela no próprio celular, tentamos por algum tempo, mas por uma escassez de aplicativos que fizessem a captura em boa qualidade e que não demandassem tanto do processador do aparelho, optamos por deixar essas competências para uma segunda máquina. Sendo assim, acionamos a ferramenta de captura de tela do próprio computador para que todas as ações realizadas no *smartphone* pudessem ser gravadas em formato de vídeo.

²⁴ É importante dizer que neste processo de espelhamento, não houve distorção, ou adaptação da imagem vertical da tela do celular para a tela retangular do computador. A disposição da tela foi mantida, de modo a não comprometer a experiência seguinte, de visualização das imagens capturadas.

Ao todo, as visitas nos renderam um material bruto de 50 vídeos²⁵, com durações até 15 minutos cada²⁶, nos quais temos o uso livre dos três aplicativos, sem foco em nenhuma funcionalidade em especial. Destacamos que o processo de captura desse material foi acompanhado de um diário de bordo, no qual anotamos nossas impressões sobre a experiência e sobre as imagens que estavam diante de nós. Dessas notas, recuperamos agora alguns aspectos referentes às adversidades e aos “erros” técnicos que surgiram no ambiente laboratorial. Ruídos, falhas de conexão à internet e falta de sincronia entre som e imagem, foram os principais problemas detectados por nós, formando o que conhecemos por gagueira do software (KILPP; FISCHER, 2013) e dos aparelhos que, apesar de afetarem nossos processos de captura, não deixamos fora dos vídeos finais. Além desses, o principal problema encontrado foi a paralização das funções do celular (trava), por conta do uso incessante dos aplicativos, simultaneamente. Tivemos alguns problemas com o som, pois algumas vezes a função silenciosa estava ativada, ou ainda, a função de captura de som do computador que gravava a tela estava direcionada para o microfone da máquina e não do celular, gerando vídeos sem nenhum áudio, ou ainda, áudios não correspondentes às imagens. Mesmo nesses casos, mantivemos os vídeos de captura para que tivéssemos em nosso leque de observação, materiais diferentes e que correspondessem à imprevisibilidade e instabilidade comum ao uso destes aplicativos e aparelhos.

Após a captura, chegamos à segunda etapa do processo, correspondente à observação atenta dos materiais dando seguimento às escavações. Com as imagens em mãos tivemos a chance de visualizá-las de formas diferentes das comuns, colocando-nos enquanto sujeitos que não mais conheciam-nas e que precisavam ser estrangeiros diante delas. Alguns autores como Flusser (2007) e Kilpp (2018) chamam essa quebra de padrão com relação aos objetos de ação metodológica de *desmagicização*, ou ainda dissecação. O objetivo é que desabitueemos nosso olhar, retirando as imagens do seu ambiente natural e colocando-as em outros, visualizando-as de formas distintas, retirando-as do fluxo, paralisando-as se necessário e colocando-as em outros fluxos, de modo a promover o desencantamento das mesmas (KILPP, 2018). Além dos esforços mentais para conhecer estas imagens, precisávamos de esforços de base pragmática e o Laboratório Efêmero foi o espaço no qual encontramos modos para isso.

²⁵ Todo este material está disponível para a checagem em um canal do YouTube criado especificamente para a pesquisa e que pode ser acessado através dos seguintes dados: login: Storiestese@gmail.com; senha: *Storiestese1*. Infelizmente, no processo de *upload* e liberação dos vídeos no YouTube, três deles foram retirados da plataforma por ferirem uma das diretrizes de uso, relativa aos direitos autorais de uma música que estava tocando em meio a *Stories*. Desse modo, 47 vídeos estão disponíveis para a visualização,

²⁶ Alguns vídeos possuem uma duração pequena ou por serem resultado de uma navegação limitada, pela ausência de conteúdo (caso que aconteceu algumas vezes com o *Snapchat*) ou pela ocorrência dos problemas técnicos assinalados.

O processo de desencantamento teve como norte uma visualização ostensiva das imagens, capaz de combinar a *flânerie* a um movimento de desmontagem das mesmas, inspirado em Didi-Huberman (2008). Para pensarmos em uma montagem das imagens, é imprescindível que pensemos no antes, em uma desmontagem, já que a existência independente das duas ações não é possível. Segundo o autor, a imagem por si só, é capaz de desmontar a história como um relojoeiro desmonta um relógio. A partir do desencaixe meticuloso, da desconexão das peças, a máquina para de contar o tempo, imobiliza-o para que se possa pensar na sua remontagem. No nosso caso, como a experiência de uso se transformou em vídeo, pudemos vê-la em um panorama, no qual tínhamos total poder de pausa, aceleração, ampliação, entre outras possibilidades que a imagem em um *player* nos dá.

O resultado²⁷ deste trabalho foi o aprofundamento nas particularidades de cada um dos três aplicativos, com um foco maior no *Instagram*, não só por ter sido um dos primeiros objetos que nos chamou atenção no início da pesquisa, mas por ser uma rede com expressividade tecnocultural e com a maior potência tensionadora da tese. Para termos uma ideia do seu alcance, O *Instagram* foi a rede social que mais apresentou crescimento desde o seu lançamento, chegando à marca de um bilhão de usuários ativos em 2018, desses, 64 milhões são brasileiros, colocando o Brasil no terceiro lugar do ranking de países que o usam²⁸. Além disso, as configurações de ação dos três aplicativos, mostraram-se próximas, de modo que verticalizar a observação no *Instagram* não nos trouxe perdas de caráter conceitual. Sendo assim, os aspectos sobre o *Facebook* e o *Snapchat* assinalados a partir de agora são as modulações mais importantes encontradas por nós, em comparação com a rede principal.

4.2 CONHECENDO OS AMBIENTES

Lançado em 2010, o *Instagram* nasceu como uma rede social que tinha como matéria prima a fotografia, em especial, uma fotografia caseira, produzida por dispositivos móveis e que carregava uma forte inclinação à estética vintage. No início, as imagens só tinham um ambiente para serem dirigidas, o *feed*, local que funcionava como um grande rolo de filme fotográfico exposto na tela do aplicativo. Com o tempo, e com a expansão do serviço e dos próprios dispositivos móveis, o ar amador das imagens passou a ser substituído por uma

²⁷ Além deste aprofundamento temos como resultado as quatro constelações da tese que começarão a ser apresentadas no capítulo seguinte, nas quais desempenhamos o papel de remontagem das peças, dando espaço para os pontos incandescentes encontrados no processo exploratório iluminarem o *todo* de cada cerne constelacional.

²⁸ Dados acessados em 15/01/2019. Disponível em: <https://www.brandwatch.com/blog/Instagram-stats/>.

fotografia mais profissionalizada, ou ainda, coerente com o desenvolvimento da técnica, com recursos de câmera e de edição mais avançados. Hoje, é notável que o serviço passou por um grande processo de modificação das suas funções, interface e produto, de modo que o fotográfico passou a conviver com a presença de outros formatos imagéticos, em especial o vídeo, que desde de 2013 foi liberado para usuários dos sistemas operacionais IOS e Android.

Depois da inserção do vídeo no *feed*, os recursos audiovisuais do aplicativo se desenvolveram gradativamente, até que, em 2016, foi feita a implementação do recurso *Stories*, uma aposta em conteúdo audiovisual efêmero, baseada em uma produção imagética feita para durar até 24 horas. No início, cada *Story* podia ter até 10 segundos de duração e tinha que ser feito de forma pausada, ou seja, com um sistema de captura fatiada do tempo. Até a última atualização acompanhada por nós²⁹, os *Stories* podem ter até 15 segundos de duração e não precisam mais ser feitos com a presença iminente do corte, pelo contrário, podem ser coletados em tempo contínuo e veiculados da mesma forma.

Os modos de captura de imagens do formato *Stories* foram os elementos que mais tiveram modificações desde o lançamento do recurso, inovando as formas com as quais os produtores podiam e podem contar suas histórias, indo além dos formatos tradicionais de fotografia e vídeo. Como o serviço já passou por inúmeras atualizações, reunimos os principais formatos observados por nós. Ao todo, contabilizamos 7 possibilidades de captação de informação: texto, ao vivo, normal, *boomerang*, *superzoom*, rebobinar e mãos livres.

- Texto – Trata-se do modo de captação e veiculação de formatos textuais. O aplicativo oferece um leque de fundos coloridos e fontes para que o usuário possa escrever suas notas e divulga-las;
- Ao vivo (*Live*) – Trata-se do modo de captação e veiculação ao vivo de imagens. Depois que um usuário começa a sua transmissão, está aberto a receber interações em tempo real, para que possa reagir a elas (ou não). Após a veiculação, o vídeo fica disponível para a visualização por até 24 horas, tornando-se um *Story* com um tempo de exibição maior do que o normal;
- Normal - Trata-se do modo de captação e veiculação em foto ou vídeo. A diferença entre este modo e o modo “mãos livres” é que, ao filmar, o produtor necessita estar com

²⁹ É importante dizer que o Laboratório Efêmero foi a forma de captura de materiais mais importante da tese, mas a observação dos aplicativos (flânerie) a precedeu e a sucedeu, de modo a inserirmos no debate estas modificações que surgiram depois deste período, apenas como uma forma de situar o leitor e a pesquisa em um cenário mais atual possível, com relação aos objetos.

o botão de gravar pressionado para que seja realizada a captura. Por este motivo, ele é mais utilizado para capturas fotográficas do que audiovisuais, onde apenas um toque na tela é necessário para a produção da imagem;

- *Boomerang* - Trata-se do modo de captação e veiculação de frames em sequência que geram uma espécie de *gif* do evento em foco, que se repetem por três *loopings* temporais, indo e voltando;
- *Superzoom* - Trata-se do modo de captação e veiculação em vídeo, com um movimento de câmera e trilha já condicionados pelo aplicativo³⁰;
- *Rebobinar* - Trata-se do modo de captação de vídeos que são veiculados de trás para a frente;
- *Mãos Livres* - Trata-se do modo de captação e veiculação de vídeos sem que o produtor precise manter pressionado o botão de gravar. Esse recurso é utilizado com mais intensidade pelos *Instagrammers* (profissionais que usam o *Instagram* como fonte de veiculação dos seus serviços), já que o ato de segurar o celular por um longo período, tendo que apertar o botão central de gravação, causa desconforto. Em outras palavras, esse formato possui a mesma funcionalidade em vídeo que o recurso “normal”, mas deixa indícios de que foi pensado diante da percepção da prática do aplicativo, de uma demanda dos usuários.

Além do *Stories*, o *Instagram* abriga o IGTV, recurso lançado em 20 de junho de 2018. Apesar de ter tido uma vida útil como um serviço independente antes de ser integrado ao *Instagram*, após a sua compra, o IGTV foi imediatamente inserido na interface do aplicativo, para que pudesse ser utilizado como uma extensão nativa dele. A ideia é que esta seja mais uma opção de produção de conteúdo audiovisual, com um diferencial, as imagens podem ter até uma hora de duração, no caso de usuários verificados, e de até 10 minutos para usuários comuns. Estas imagens, ao contrário dos *Stories* e das *Lives*, não estão fadadas ao desaparecimento passadas as 24 horas da sua publicação, pelo contrário, elas ficam ligadas ao perfil do usuário

³⁰ No lançamento desse recurso, os usuários tinham apenas uma opção, o zoom dramático que era composto por um movimento de três níveis de zoom na tela, acompanhados de sons de metais, que incitam o sentido de surpresa ou atenção para a imagem. Uma referência para o entendimento de que imagem estamos falando é a filmografia de Quentin Tarantino, com sua marca fílmica de dramaticidade com movimentos de câmera rápidos e sons como este. Posteriormente, a cartela se expandiu e ganhou mais três movimentos: *Batidas*, adiciona à cena uma música eletrônica, luzes e movimentos que simulam um ambiente dançante; *Programa de TV*, cria um efeito de vinheta arroxado que simula a trilha de finalização de cenas de novelas e filmes; e *Bounce*, efeito no qual a imagem e o som simulam efeitos de uma mola, lembrando as onomatopeias de desenhos animados ou produções cômicas.

no IGTV, podendo ser acessadas posteriormente, em uma lógica que se aproxima com a do YouTube.

O *Facebook*, segundo aplicativo da camada contemporânea do nosso *corpus*, foi lançado em 2004 e tinha como foco ser uma rede social pautada na criação de comunidades e relações, reverberando algumas práticas já conhecidas em redes anteriores como o Orkut e o Myspace, por exemplo. Assim como o *Instagram*, o serviço passou por modificações diversas focadas no design da interface e nas matrizes algorítmicas de busca, mas manteve suas características fundantes que giram em torno do funcionamento do *feed* de informações e do sistema básico de perfis que interagem uns com os outros, gerando o movimento da rede. Em 2012, houve a fusão entre *Facebook* e *Instagram*, como uma medida para unificar a ação das duas redes sociais mais expressivas em termos imagéticos da atualidade³¹, e em março de 2018, houve a remediação do recurso *Stories* para o *Facebook*.

Hoje, as duas plataformas se mantêm muito próximas uma da outra, mas com um sentido de ambiência que as difere. Enquanto uma tem seu foco no engajamento e uma leitura através das interações, a outra se movimenta através do conteúdo imagético em um primeiro plano. Os formatos de captura dos *Stories* no *Facebook* são bem mais reduzidos do que os realizados no *Instagram*. Ao todo, identificamos a presença de três: ao vivo, *boomerang* e normal, todos operando da mesma forma que no *Instagram*, com pequenas diferenças referentes à estética, tratadas por nós no próximo capítulo.

O terceiro aplicativo a ser trabalhado, o *Snapchat*, foi criado em 2011 por quatro estudantes da Stanford University, Evan Spiegel, Bobby Murphy e Reggie Brown. Disponibilizado gratuitamente pelas plataformas Android, Apple e Windows, o aplicativo começou sua trajetória ofertando um ambiente propício para a troca de mensagens em formato de texto, imagem e vídeo, com um apelo comercial voltado para o compartilhamento de informações íntimas, disponibilizadas a um público seletivo, por meio de uma espécie de *chat* privado³². Esse apelo se baseava na efemeridade das imagens que também sumiam dentro de um período de 24 horas. Com o passar do tempo, novas versões do aplicativo foram lançadas e este mote do segredo e da exposição seletiva das imagens e textos, acabou cedendo lugar ao argumento de compartilhamento de instantes (RISSE, 2016). A própria página de venda do aplicativo na Google Play traz como slogan a frase: “A vida é mais divertida quando você vive

³¹ Dados disponíveis em: <https://www.brandwatch.com/blog/Instagram-stats/> > , acessados em 15/01/2019.

³² O símbolo do aplicativo é um contorno em forma de fantasma, no qual o usuário pode inserir imagens. O fantasma faz alusão ao anonimato e à possibilidade de divulgar informações de cunho pessoal sem ser notado ou visto por muitas pessoas, já que o tempo de visualização das mesmas é reduzido.

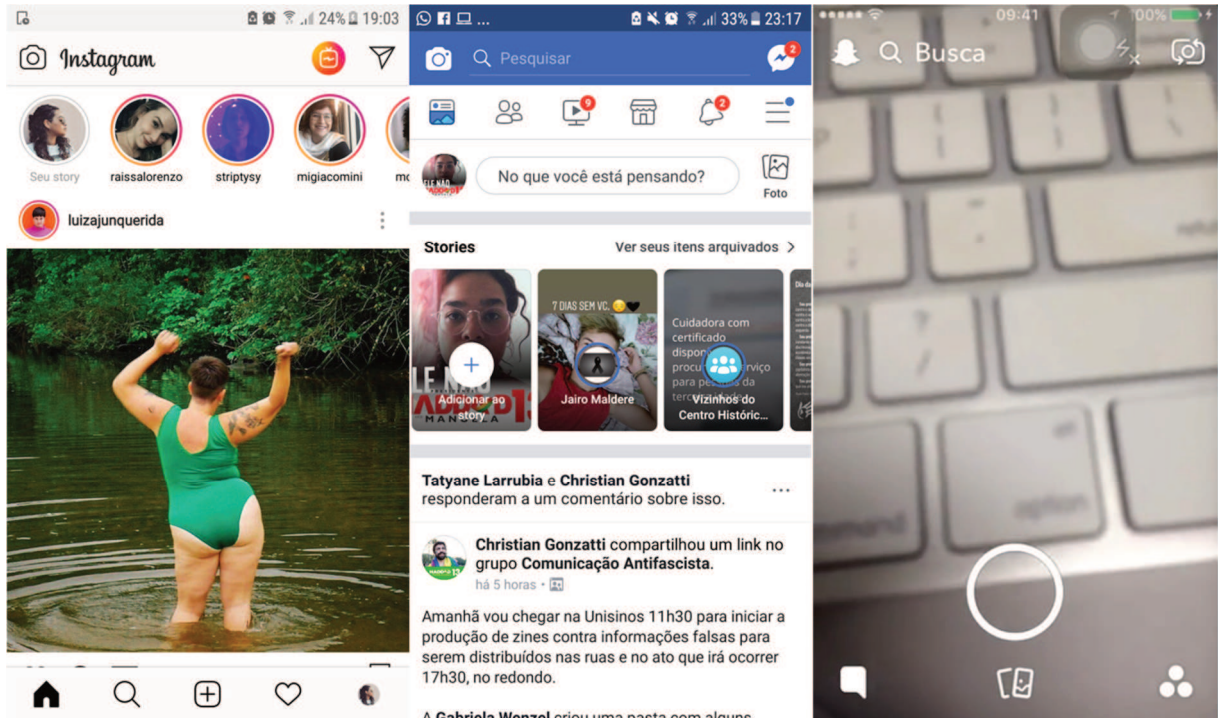
cada momento :) Bom *Snapping*”. Ao contrário do *Instagram* e do *Facebook*, este aplicativo só funciona por meio de imagens com um tempo de vida útil delimitado, não tendo outras opções de produção de conteúdo, como as postagens feitas para os perfis dos usuários, ou o IGTV, que permanecem armazenadas para a visualização ilimitada.

4.3 IMAGENS E DIMENSÕES

A partir do trabalho de escavação foi possível perceber que as lógicas de funcionamento dos aplicativos estão diretamente ligadas com o desenvolvimento da qualidade efêmera, variando suas formas e expressividade de acordo com cada um dos territórios de ação dos serviços. As pistas para essa percepção vieram à tona por meio de algumas marcas incrustadas na superfície das imagens coletadas, formas mais comuns de serem identificadas, e outras, que se manifestaram na opacidade da tela, nos modos do próprio software se comunicar. Não vamos dizer que estas marcas são discretas, pelo contrário, elas estão presentes, a todo o instante, na tela dos aplicativos, mas são de difícil reconhecimento justamente por estarem no estrato do hábito, por ficarem em um ponto cego se comparadas ao conteúdo exposto nas telas (KILPP, 2018). Estas configurações passam despercebidas por reproduzirmos um modo de visualizar as imagens que não está pronto para ver, realmente, o que nos olha, de modo a separar compulsivamente aquilo que é para ser visto e o que não.

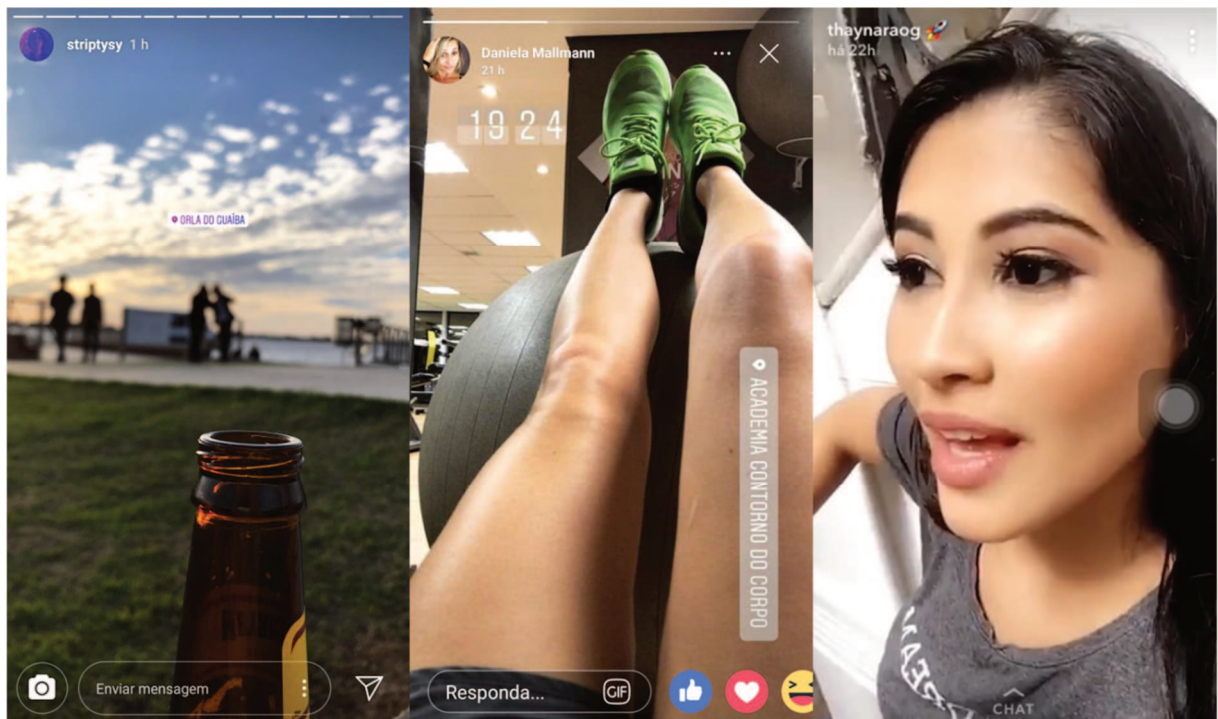
Os tratamentos conceituais dados aos termos imagem e interface são exemplos de uma espécie de *cultura de visibilidade* que cria *limbos imagéticos* nos quais parte dos agenciamentos de sentido ocorrem. Trazemos aqui dois conjuntos de imagens, constituídos por 6 capturas de tela, nas quais podemos ver em detalhe a ação do que nos colocou diante dessa problemática e que insere o debate da interface na tese. No primeiro conjunto, figura 3, temos as telas iniciais dos aplicativos *Instagram*, *Facebook* e *Snapchat*, respectivamente, enquanto na figura 4, temos imagens dos *Stories* e do *Snap* de cada uma das redes.

Figura 3 - Imagem-fluxo



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 4 - Imagem-espectação



Fonte: Elaborado pela autora

As imagens do primeiro conjunto, apesar de serem interfaces imagéticas criadas para que o software se comunique com o usuário e que reúnam os aspectos mais funcionais dos aplicativos, não são comumente vistas dessa forma. Podemos dizer que elas nem sempre são percebidas enquanto territórios imagéticos, de modo que, o que mais sobressai delas é o sentido de comando, de “menu” de ações a serem escolhidas para se chegar a algum local, pessoa, ou até mesmo um “portal”, onde para o usuário não importa muito como ele se constrói, mas sim a presença dele e o que se faz através dele. Isso acontece pela interface ser reconhecida enquanto uma mediadora apenas, e não, necessariamente, como uma imagem que media. Segundo Johnson (2001, p. 9), interface seria mais do que isso, ela seria “todo o mundo imaginário de alavancas, canos, caldeiras, insetos e pessoas conectados – amarrados entre si pelas regras que governam esse pequeno mundo”.

Para nós, a leitura de interface ganha outros contornos, que entendem este local não só como facilitador da comunicação entre dispositivo e usuário, mas como um lugar onde se cria uma imagem particular, instantânea, que se molda às ações do usuário, uma *imagem-fluxo*. Ao nomear esta imagem, estamos diante de uma concepção ampliada, que considera a formação de um audiovisual fora dos parâmetros tradicionais, alocando-o na interface, como aponta Montañó (2015). Fazemos esta proposta conceitual a partir das Audiovisualidades, a perspectiva que convida a pensar o audiovisual como devir, como uma virtualidade portadora de uma irredutibilidade a qualquer mídia, as transcendendo, podendo habitar estratos não reconhecidos, inicialmente, como audiovisuais (KILPP, FISCHER, 2010).

No segundo conjunto de imagens, por sua vez, temos uma outra configuração. Apesar de termos superfícies que trazem consigo traços funcionais como botões, caixas de texto, entre outros comandos básicos, geralmente associados ao que se entende como interface, não temos o reconhecimento destes componentes enquanto partes importantes da constituição dessas superfícies, sendo vistas primordialmente como imagens, pura e simplesmente, como janelas para o que o usuário produtor quer mostrar. Propomos chamar este tipo de superfície de *imagem-espectação*, uma imagem que está comprometida com as experiências de exibição e visualização, de modo a ofertar ao espectador uma composição mais limpa de tela, sem a presença de muitos pontos de informação que desviariam a atenção necessária para o consumo dessa imagem.

À *imagem-fluxo*, aproximamos o pensamento de Montañó (2015) acerca do audiovisual de interface, que não o vê enquanto território isolado e unidirecional, mas sim como parte de um ambiente projetado para congrega uma multiplicidade de fluxos que não se fixam na ideia

da projeção de algo, mas sim na formação de um território, que pode ser entendido, em um primeiro momento, enquanto mediador, mas também enquanto criador de experiências audiovisuais (como a *imagem-fluxo*), portadoras de três ordens de montagem distintas:

1. Espacial: este tipo de montagem é característica da construção da interface de territórios digitais por conseguir distribuir o tempo no espaço, de modo a possibilitar o uso da tela do dispositivo enquanto superfície que pode abrigar elementos em uma horizontalidade expandida, para além do que a imagem da tela em que estamos consegue nos mostrar. Essa expansão acompanhou a complexificação do uso dos dispositivos móveis, considerando a presença de abas e telas em ação além daquela que o usuário se depara ao olhar para o aparelho. A existência de várias imagens, justapostas e coalescendo de forma conjunta, geram uma montagem que reverbera aspectos de experiência em cada uma delas;
2. Temporal: este tipo de montagem antecede o audiovisual de internet e se baseia na lógica sequencial para se desenvolver. Era comum na formulação de interfaces que funcionavam a partir do sistema de *feed* controlado pela marcação temporal, no qual a sequência de exibição de conteúdo se dava de acordo com a dinâmica temporal sincrônica;
3. Temporal/espacial: este seria um novo tipo de montagem que agregaria aspectos das anteriores e acrescentaria os caminhos criados pelos *links*, colocando o usuário para “dentro” da imagem, inaugurando o que a autora chama de *montagem de imersão*.

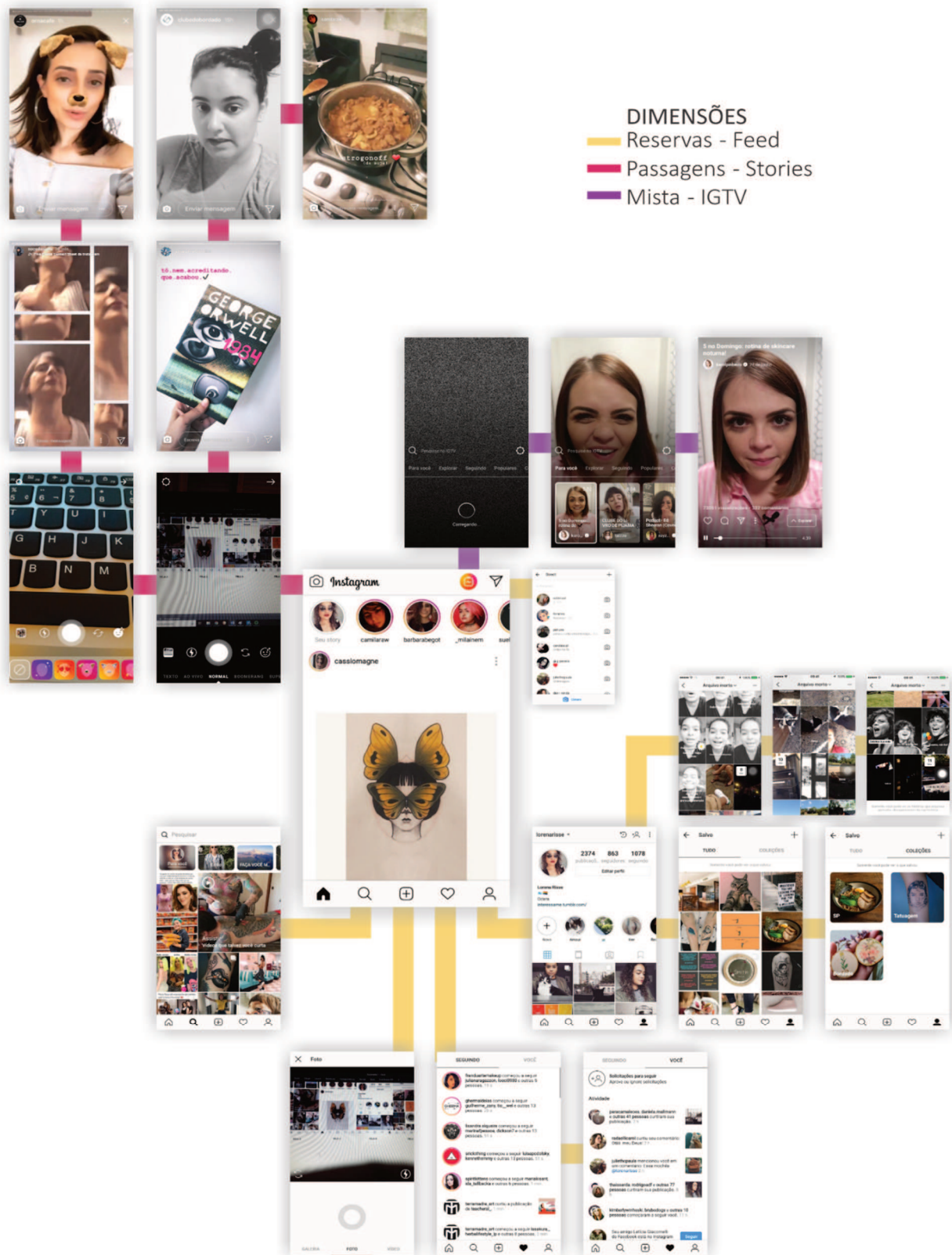
Diante do nosso objeto e dessa última ordem de montagem, percebemos que há a tendência de criar experiências de uso que acrescentam mais uma dimensão às telas, a profundidade. Esse acréscimo é explorado de forma precisa e demarca muito bem a diferença de natureza entre a imagem técnica desenvolvida para mídias digitais e a imagem tradicional e técnica nativas de outros contextos tecnoculturais. A diferença está no *touch screen*, na funcionalidade do toque, na entrada do caráter háptico como aspecto fundamental para a existência da imagem. Jean-Louis Weissberg (1993, p. 118) nos insere neste debate ao pensar em uma imagem que não mais demandaria apenas o olhar sobre uma representação de algo, mas que demandaria uma função, uma maior participação do corpo: “são imagens que não são feitas para serem vistas, mas para encadearem-se na ação”. Ao pressionar o dedo sob a superfície dos aparelhos, seja para acionar um vídeo, adentrar um *link*, ou ainda, acessar outras

camadas dos aplicativos, estamos diante de um ponto imaterial de passagem, de trânsito entre *dimensões*, como escolhemos chamar nesta pesquisa. Por meio das escavações foi possível perceber três territórios que se organizam de maneira proporcional aos sentidos de efemeridade que cada um deles é responsável por instaurar:

1. Dimensão de Reservas - Percebemos que, apesar de todos os fluxos e a presença da efemeridade enquanto uma qualidade essencial dos aplicativos, estamos diante de uma camada que possui como função principal garantir o armazenamento e a reserva das informações primordiais das redes, além de ter como matéria prima uma outra lógica de imagem que não é feita, necessariamente, para sumir, mas sim para durar diante das mudanças e instabilidades de cada serviço. Ela é composta essencialmente pelas telas que abrigam sistema de *feed*, o qual carrega consigo uma forte qualidade efêmera, ao passo que se renova a cada atualização de tela, mas que, ao mesmo tempo, congrega possibilidades arquivísticas e de permanência informacional de nível individual.
2. Dimensão de Passagens – Ao contrário da primeira dimensão, esta concentra sentidos de volatilidade e não permanência, por ser o espaço no qual tanto os *Stories* quanto os *Snap*s estão alocados. Como veremos nos mapas de telas, a seguir, ela está localizada em uma primeira ação de profundidade dos aplicativos, ou seja, está “dentro” da Dimensão Reservas e se expande a partir da liberação com o toque na tela. Em outras palavras, essa não é uma dimensão que se apresenta de forma imediata aos usuários, precisando ser acessada.
3. Dimensão de Temporalidade Mista – Esta dimensão é a única exclusiva de um dos aplicativos (*Instagram*) e compreende a ação do recurso IGTV. Assim como a segunda dimensão, essa também necessita de uma ação de acesso para ser liberada para os usuários, por estar localizada “dentro” da Dimensão Reservas. Neste território, encontramos audiovisuaisidades que conseguem mesclar sentidos da ordem efêmera e sentidos da ordem de permanência, comportando-se como um espaço de práticas intermediárias.

Para visualizarmos as três dimensões, organizamos três mapas, nos quais tentamos evidenciar a ação da profundidade enquanto estratégia organizacional dos aplicativos e a reverberação da lógica efêmera enquanto um norte organizacional das mesmas. O primeiro deles diz respeito à composição do *Instagram* e foi montado com algumas capturas de telas,

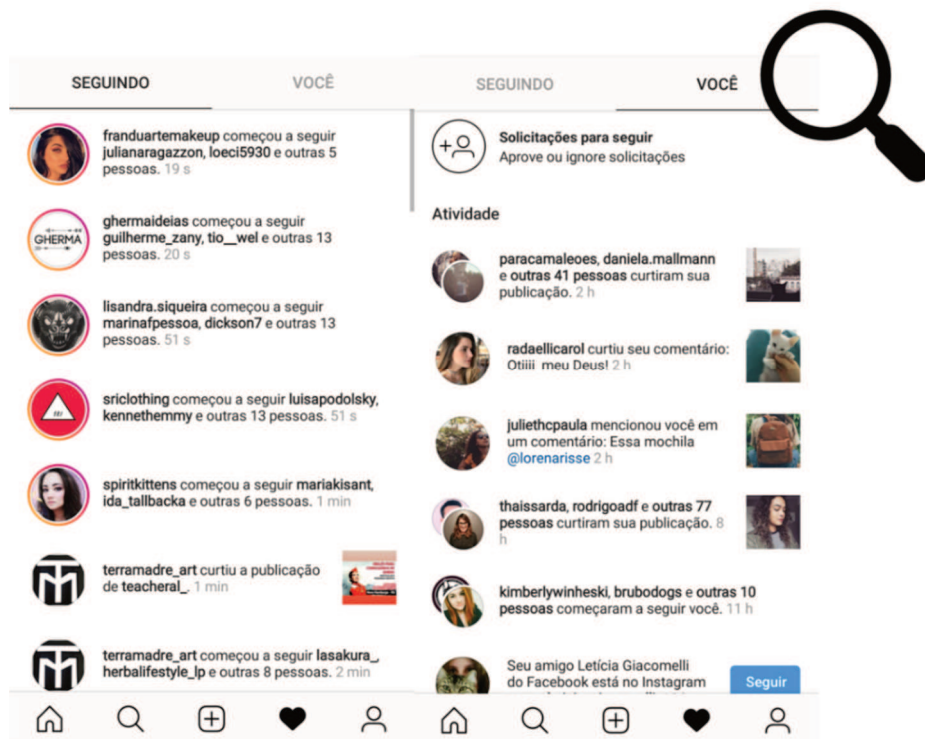
acomodadas em locais que fizessem menção ao seu “próprio lugar dentro do aplicativo”. O que queremos dizer com isso? Tentamos reproduzir os caminhos de ação possíveis do *Instagram*, tendo como ponto inicial a tela do *feed*, localizada no centro do mapa. A partir dela, todas as outras podem ser acessadas, assim como acontece no fluxo de uso do aplicativo. As dimensões foram identificadas por meio de cores, que aparecem enquanto pontos de ligação entre as telas, indicando o trajeto a ser feito para o alcance de cada uma delas.

Figura 5 - Mapa *Instagram*

Fonte: Elaborado pela autora

A experiência de montagem dos mapas nos permitiu fazer algumas inferências sobre como as estratégias de composição das *imagens-fluxo* e *imagens espetação*, de cada dimensão, desenvolvem-se. Como dissemos anteriormente, a Dimensão Reservas, identificada no mapa pelas ligações de cor amarela, trabalha com sentidos de armazenamento e permanência, aspectos que se conectam com uma lógica mais cartesiana dos espaços, de modo a tentar “domar” os fluxos mais ligados à efemeridade e à fluidez das informações. Na composição dos territórios, esses sentidos e lógicas se traduzem na forma de presenças textuais, ou seja, na inserção de áreas nas quais os textos são os elementos com maior incidência. Se olharmos para a parte inferior do mapa, notaremos a projeção da linearidade habitando, principalmente, as *imagens-fluxo*, correspondentes à tela de controle de interações, ampliada na imagem abaixo.

Figura 6 - Projeção de Linearidade



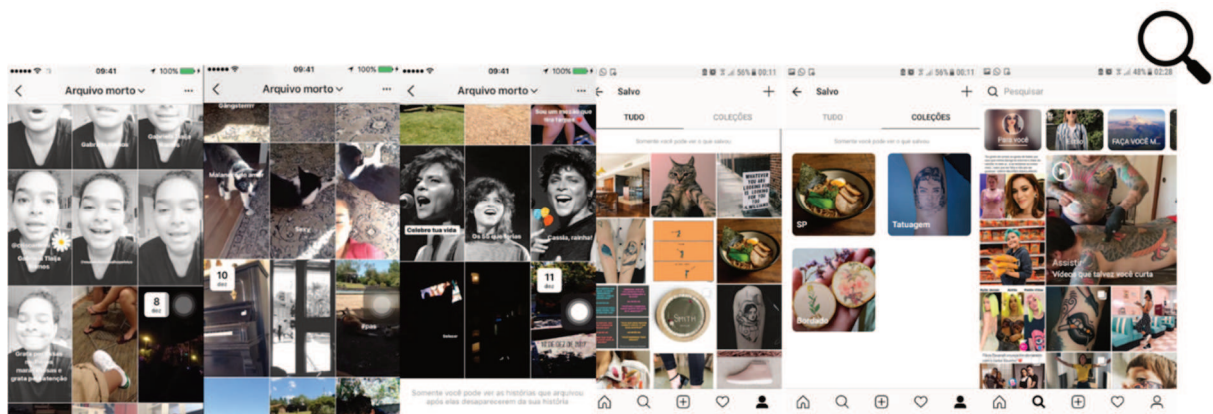
Fonte: Elaborado pela autora

Nos espaços onde não há tanta incidência da escrita, a tendência à linearidade se manifesta por meio da categorização das imagens, o estabelecimento de uma ordem causal e sincrônica visível nos modos de organização do aplicativo, presentes no *feed*, na tela de perfil, na aba Coleções, no Arquivo Morto, e na tela explorar³³. Chamamos atenção para as três últimas

³³ Algumas dessas telas serão retomadas e aprofundadas em outros pontos do texto.

(ampliadas abaixo), nas quais temos a presença do *grid* imagético, recurso que atua na composição dessas superfícies, utilizado para um maior alinhamento dos elementos, bem como acontece na aba explorar, à esquerda do mapa, espaço que consegue reunir e organizar informações sugeridas pelo algoritmo do *Instagram* para que o usuário possa sair do seu *cluster* de contatos e encontrar outros perfis e imagens que fogem, em parte, do domínio do usuário.

Figura 7 – Grid Imagético



Fonte: Elaborado pela autora

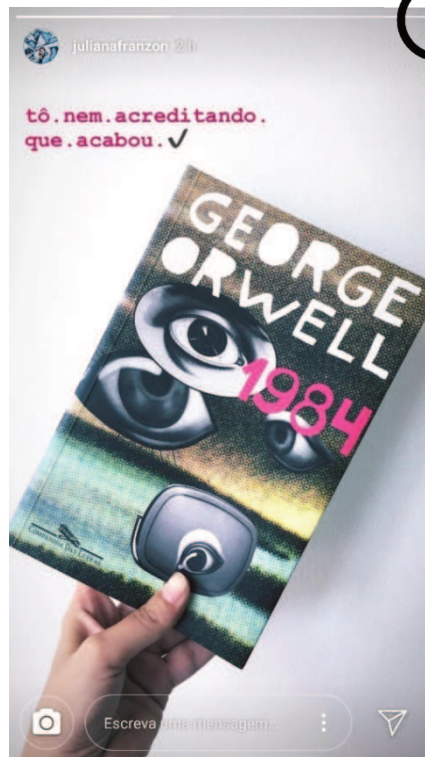
A presença de códigos textuais e da projeção de linearidade na organização das imagens estão sendo pensadas aqui por meio de Flusser (1985). Na escalada da abstração das imagens técnicas, o autor debate sobre como imagens técnicas – imagens produzidas por aparelhos – e imagens tradicionais – imagens não produzidas por aparelhos – se diferenciam a partir das suas formas de se colocar em relação ao mundo. Enquanto a segunda se propõe a ser uma janela para a realidade, sem a ação intermediária de um aparelho (caixa preta), a primeira se propõe a ser um conceito sobre o mundo, ou seja, uma construção imagética dele. Como as imagens técnicas dependem da ação de um aparelho para existirem, são atravessadas pelo componente que edifica a sua máquina criadora, a técnica, e por consequência, textos.

Aparelhos são produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado. Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais (FLUSSER, 1985, p. 11).

Sendo assim, os textos não possuem uma função de preenchimento de espaços, mas de ajudar a compor um ambiente regido por lógicas de cunho mais sincrônico, arquivístico e com sentidos de permanência. Nas dimensões que se seguem, Passagens e Temporalidade Mista, identificadas pelas cores rosa e roxo e onde temos sentidos basilares de efemeridade, fluxo e

anacronismo, temos uma configuração de tela que converge para estas mesmas ordens. A presença da *imagem-espectação*, por consequência, é maior, enquanto que aos textos são reservados espaços pequenos, apenas de identificação, sendo em algumas ocasiões, substituídos por ícones. Esses dois territórios estão “dentro” da Dimensão Reservas e são acionados a partir do toque. No caso da Dimensão Passagens, ela é acessada a partir da área reservada aos *Stories*, o *headline* de círculos localizado na região superior da tela inicial do aplicativo e central na composição do mapa. A disposição dos perfis do *Stories* convoca a ideia de janelas, janelas que são acessadas com o toque e que se abrem para a presentificação das narrativas. A composição dessa *imagem-espectação* é mais limpa e dotada de seis elementos principais, além da imagem base, como podemos identificar na figura abaixo: na área superior, a barra de contagem de duração³⁴, o nome do usuário, a marcação de tempo de veiculação da imagem; na área inferior, ícone de resposta por imagem, caixa de texto para retorno comentado e ícone de envio da imagem.

Figura 8 - Story



Fonte: Elaborado pela autora

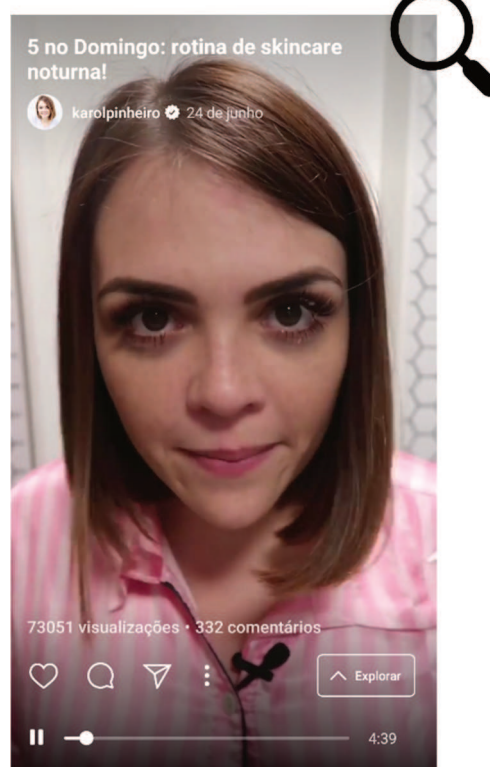
³⁴ Utilizado aqui como verbete e não como o conceito bergsoniano de duração.

Chamamos atenção para a constituição da barra de contagem de duração, uma linha horizontal que aparenta estar vazia, ou com uma cor quase transparente. Com o rolar da imagem, essa lacuna se enche pela chegada de outra linha, que a preenche. Essa é uma interessante representação da passagem do tempo, pois indica, a todo o instante que a imagem que estamos vendo é efêmera, de fato, e está passando, está se esgotando. No momento em que a barra estiver completa, o *Story* vai acabar, e então somos colocados diante da figura quase que simbólica de um tempo que se esvai, mesmo que esteja sendo preenchido por algo, como indica a barra. Talvez ele esteja sendo estopado pela exibição de algo, durando até que se esgote e renasça em outra peça, em um duplo seu, outra imagem.

Exibidos um atrás do outro, sem interrupção, os *Stories* são portadores de um fluxo que só pode ser pausado através do toque estendido do usuário na tela, ou seja, ele precisa pressionar pelo tempo que quiser pausar a imagem, caso contrário, qualquer toque além deste, só servirá para pular para a imagem seguinte ou anterior, do mesmo canal ou de outros. Como veremos no mapa referente ao *Facebook*, essa montagem permanece a mesma, com uma pequena diferença que está no fato dos *Stories* serem representados por uma *headline* de retângulos ao invés de círculos.

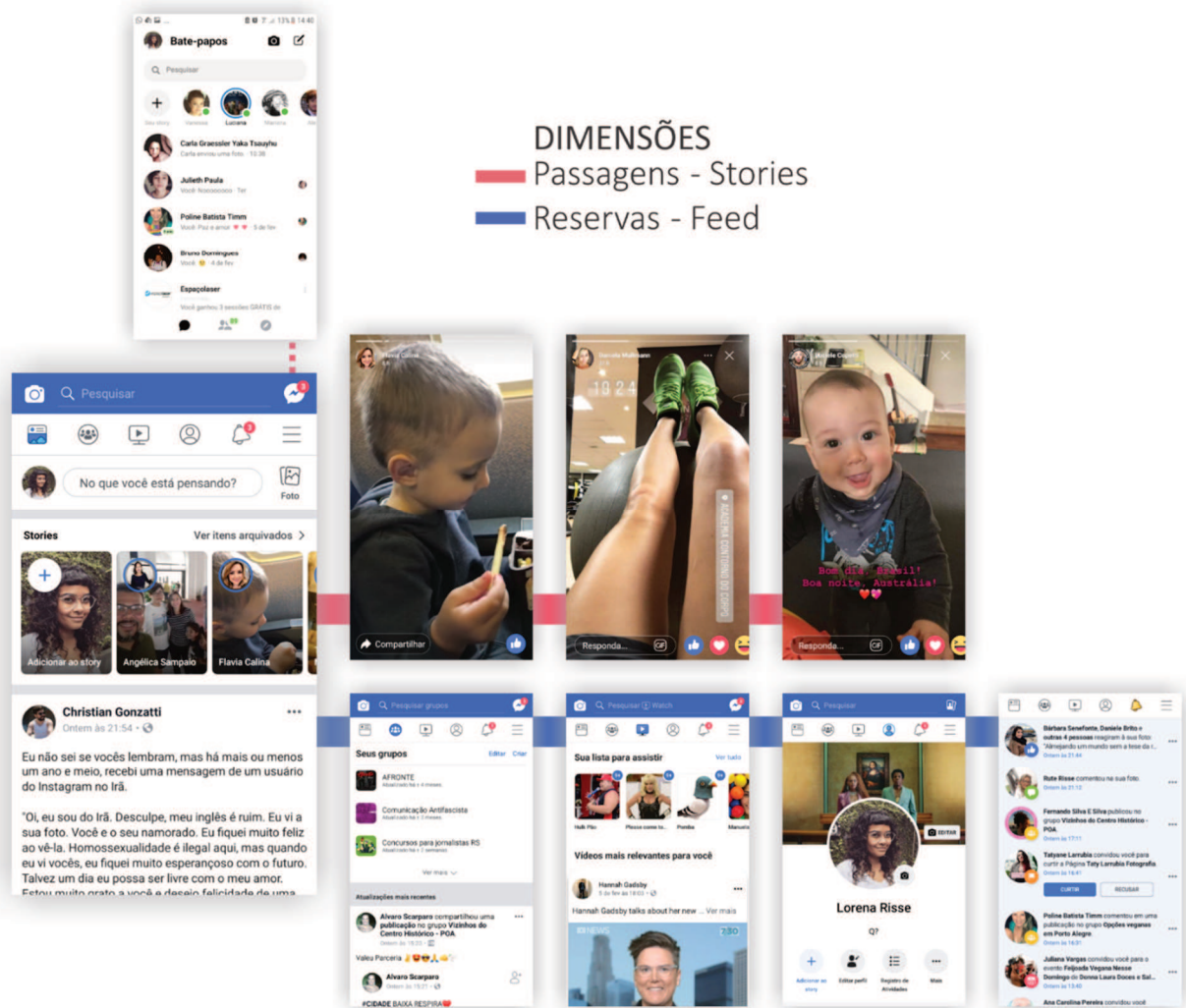
Já o IGTV, pode ser acionado pelo ícone laranja, localizado no cabeçalho superior da tela central do aplicativo, à direita e acima da área destinada aos *Stories*. Ao ser tocado, este ícone se abre para uma tela com um design de interface semelhante ao utilizado nos *Stories*: mais limpo, focado na especiação das imagens, ofertando uma usabilidade mais fluida, com a exibição de panoramas imagéticos com alguns acessos de interação integralmente focados, na sua maioria, em ícones.

Figura 9 - IGTV



Fonte: Elaborado pela autora

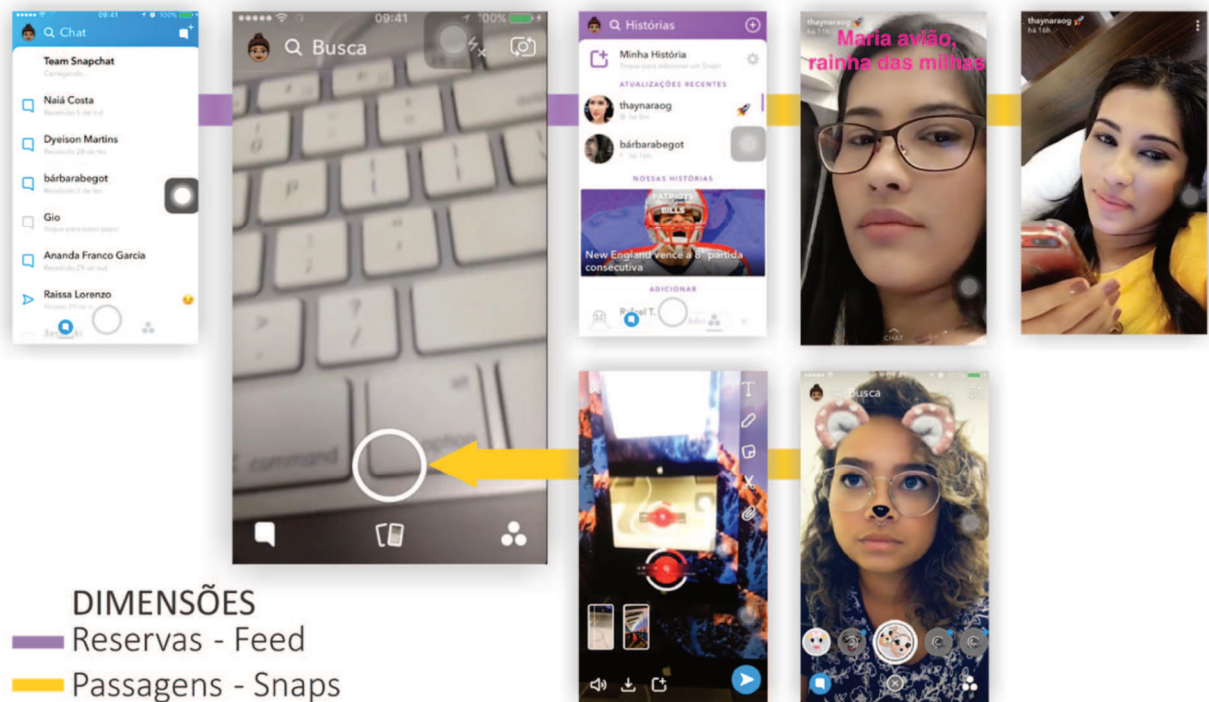
O segundo mapa nos mostra que, embora a composição de tela do *Facebook* seja semelhante a do *Instagram*, a organização do fluxo de uso é bastante diferente. Podemos ver uma maior presença de texto, uma projeção maior de linearidade que pode ser encontrada na parte inferior do mapa, com as telas de *feed*. Essa estratégia de montagem sucessiva se faz presente nos movimentos de passagem entre telas, que aqui, são possíveis em apenas um sentido, da direita para a esquerda, reverberando, mais uma vez, a lógica de leitura Ocidental, enquanto que no aplicativo anterior as possibilidades de fluxo aumentam por conta de uma maior usabilidade da profundidade.

Figura 10 - Mapa *Facebook*

Fonte: Elaborado pela autora

As propostas de *imagem-fluxo* e *imagem-espectação*, mantem-se as mesmas tanto na composição do *Facebook* quanto do *Instagram*, correspondendo diretamente às dimensões em que cada uma se encontra. Na Dimensão Reservas (compreende as imagens ligadas pelo conector azul), temos a formação de uma imagem constituída a partir da ação do usuário com relação ao aplicativo, tomando corpo ao passo que ele se movimenta curtindo postagens, comentando, compartilhando elementos, ao passo que na Dimensão Passagens (compreende as imagens ligadas pelo conector vermelho) temos uma outra lógica organizacional da imagem, mais ligada à expectativa das narrativas propiciadas pelos *Stories*. A diferença, nesse caso, está nos ícones de interação dos usuários, já que no *Facebook* temos as chamadas reações, comuns ao *feed*, transportadas para a camadas dos *Stories*. Sendo assim, o usuário pode apenas curtir, ou amar, ou rir, dar um “uau”, entristecer e enraivecer com a imagem.

Figura 11 - Mapa Snapchat



Fonte: Elaborado pela autora

No caso do Mapa do *Snapchat*, é visível que o aplicativo não prioriza a projeção de linearidade, como os outros, de modo que as telas são compostas, na maioria das vezes, por *imagens-espectação*. Esse fato não é apenas relativo ao modo de organização do aplicativo, ele nos revela o quanto este serviço prioriza a imagem, de modo a receber o usuário com uma tela de câmera. À Dimensão Reservas ficaram reservadas apenas duas telas, a do *chat* e a do *feed*, nas quais temos o mesmo padrão textual visto nos outros aplicativos. A Dimensão Passagens, por outro lado, é composta por todas as imagens restantes, duas oriundas dos *Snaps*, e duas oriundas da tela de captura da imagem, as quais também entendemos enquanto contidas nessa dimensão, justamente por só terem uma opção de destino, já que o *Snapchat* não armazena as imagens nos perfis dos usuários.

Como resultado dessa segunda incursão arqueológica, aproximamo-nos da nossa questão de horizonte sobre a estética das imagens efêmeras. Ao observar os aplicativos a partir de uma visão ampliada promovida pela montagem dos mapas, percebemos que há uma composição estética constituída pela presença de códigos que remetem à sentidos de permanência, reforçados pela presença de elementos de ordem cartesiana, como a projeção de linearidade com os textos, e a inserção de *grids* organizacionais para categorizar as imagens.

As vias interacionais também se organizam em estratégias calcadas nessa dualidade, com a presença de caixas de textos para receber os comentários e ícones para captar as reações.

De uma forma geral, o ponto mais importante dessa nossa incursão empírica foi a proposta de ver a interface enquanto parte de algo que não só media a relação entre usuário e software, mas que produz, de fato, uma experiência audiovisual, levando-nos ao conceito de *imagem-fluxo*, uma tendência que se realiza em grande parte na Dimensão Reservas dos aplicativos e que concentra os sentidos de permanência que os serviços precisam para a manutenção das informações base. Já a proposta de *imagem-espectação* nos abre para a concepção de uma imagem exemplar do fluxo efêmero, evidente não só na quantificação das imagens, mas também pela representação fatiada da passagem do tempo incrustada nas telas dos *Stories* e do IGVT.

5 CONSTELAÇÕES

O caminho-método é aceitar o inesperado, o não-saber, as dificuldades e as surpresas de pescar em águas turvas como experiência que se destina à observação dos fenômenos – experiências para ver (OLIVEIRA, 2014, p. 24).

Diante das paradas feitas no capítulo 3 deste documento, que evidenciaram um caminho percorrido pela qualidade efêmera, acrescidas da escavação de ordem mais pragmática das imagens coletadas no nosso Laboratório Efêmero (capítulo 4), criamos para nós um universo múltiplo de percepções que, ao passarem por um olhar não apenas arqueológico, mas também constelar, deram-nos a ver uma paisagem constituída por quatro territorialidades diferentes, quatro constelações. Cada uma delas concentra o que chamamos de *pontes interseccionais*, articulações entre afinidades eletivas que funcionam como cernes destes territórios, promovendo o alargamento da compreensão sobre o objeto, através da continuidade e aprofundamento da proposta de construção de sistemas que demonstram tanto pela via visual (mapas) quanto pela via analítica (desenvolvimento das argumentações) do que estes territórios se tratam.

Acreditamos que uma boa maneira de ilustrar este processo metodológico realizado até aqui é encarando as duas camadas escavadas até o momento como uma arqueologia macro dos processos ligados à efemeridade. Após essa visão, as formações das constelações seriam resultado de um processo inspirado na decantação, onde temos todos os elementos trabalhados envoltos em um mesmo sistema de observação e empiria, do qual teremos aspectos que, por meio do esforço constelacional, formariam combinações, capazes de condensar devires que “afundariam em direção ao fundo do nosso tanque” imaginário, ou ainda, decantariam, formando um território mais claro sobre os padrões e dinâmicas essenciais (brilhantes), e daqueles que se comportam como linhas de fuga, dando forma às quatro constelações criadas: Olhar do Outro, Marcas do Tempo e de Controle, Disfarces do Presente e Paradoxos.

5.1 O OLHAR DO OUTRO

5.1.1 A descoberta do olhar

Figura 12 - Olhares



Fonte: Elaborado pela autora

Essas imagens foram retiradas dos fluxos do *Instagram*, *Facebook* e *Snapchat*. Todas elas apresentam um código em comum, algo que dura ou que está presente em forma de potência: o olhar do protagonista. Nesses casos, o sujeito se posiciona diante do celular e fala diretamente para ele, com a face e os olhos voltados para a tela do aparelho e, em momentos alternados, para a câmera, como se estivesse passando uma mensagem direcionada, para *um* espectador, tentando manter um suposto *link* de olhar. Essa composição de cena e de performance diante da câmera são as que mais apareceram durante as nossas coletas de dados, mostrando-nos que o olhar se coloca como marca essencial das imagens feitas para sumir.

Dito isso, começamos a perceber e delinear esta constelação amarrando com mais um fio as articulações feitas até aqui. Descobrimos que a efemeridade está estritamente ligada aos processos da vida e que a ação humana em relação a ela se estabelece por meio do desafio da convivência e, muitas vezes, da tentativa de superá-la. A própria comunicação, como vimos no capítulo três desse trabalho, foi, e é uma forma de compartilhamento de informações, que se coloca como resistência com relação à passagem do tempo, no que tange à transferência de vivências e saberes.

A oralidade e a escrita foram técnicas que deflagraram efetivamente para o mundo exterior e material parte do que se vivia no mundo abstrato, das sensações e das experiências, e esse ímpeto de compartilhamento, que vem com a constituição do comunicar, leva-nos ao elemento central do estabelecimento do olhar enquanto qualidade pulsante do nosso debate, o *outro*. A percepção da alteridade, o direcionamento de parte das nossas ações para algo ou

alguém, constitui-se enquanto a *ponte interseccional* da montagem desta constelação, e é sobre ela que tentaremos estabelecer algumas das nossas principais articulações.

5.1.2 O olhar enquanto fonte de sentido

Nosso primeiro ponto da construção do olhar enquanto elemento que nos oferta uma potência problematizadora e que nos abre para a percepção das estratégias de sentido envolvidas nesse ato é a obra do pintor e artista gráfico francês, Édouard Manet. Conhecido por ser um dos precursores da pintura moderna, Manet apresentou ao mundo das artes pictóricas uma representação alternativa sobre a percepção, que se coloca como um dos centros de interesse do artista, sendo trabalhada em algumas de suas obras. Crary (2013), pesquisador do campo da História da Arte, desenvolveu um estudo de fôlego acerca da atenção enquanto uma espécie de pista, ou ato qualitativo, que revelaria aspectos sobre contextos e lógicas socioculturais que reconfigurou o *status quo* de vários períodos da história do Ocidente. Dentre os casos em que mergulhou cartografando evidências, momentos e personagens, estão algumas obras de Manet, que assumiram um papel de grande importância em suas investigações sobre regimes de visibilidade, reposicionando a figura do observador, libertando-o de um sistema clássico de visão e colocando-o enquanto elemento crítico.

Na obra *O Balcão*, produzida entre 1868 e 1869, temos uma composição que aloca 3 personagens em uma espécie de varanda, cada um com um posicionamento diferente, e, o mais importante, com pontos de vista e perspectivas de visão também distintas. Como é possível ver na figura 13, a tela de Manet se divide proporcionalmente em duas áreas: uma onde os troncos e os rostos dos protagonistas se encontram, e outra, à frente e abaixo dessa, onde o balcão se coloca. Embora o nome da obra já revele sua importância, a leitura da pintura poderia ser feita sem levar em consideração a segunda área, a da estrutura que compõe o balcão, já que geralmente um elemento como esse seria visto apenas enquanto um componente de algo muito mais importante, um coadjuvante que teria um caráter figurativo diante da área que abriga os sujeitos na imagem. A questão é que este item carrega consigo uma função crítica, simbólica: estabelecer um limiar entre mundos. Trata-se de um objeto agenciador, que tem como papel falar sobre o processo de suavização do limite entre o mundo interior dos personagens, do exterior, da rua e do que viria com ela.

Figura 13 - O Balcão



Fonte: Google Imagens³⁵

A leitura da obra feita por Crary (2013) abrange elementos espalhados pela superfície da tela, mas recai fortemente na constituição desta segunda área. Segundo ele, a concepção de externalidade que este elemento (o balcão) dá a ver é uma das marcas diferenciais do trabalho de Manet, pois, trata-se aqui, em última instância, de uma proposta de tornar evidente estes dois mundos, como se esses três personagens nos falassem sobre a diversidade das formas de olhar para além da interioridade, de sair do mundo mais introspectivo fazendo uso da percepção, da consideração da existência de algo diferente, de um *outro*, para o qual o sujeito se dirige com o olhar. Sendo assim, quando percebemos a diferença entre as três miradas dos protagonistas, a obra ganha um véu de sentidos que movimenta o debate acerca das estratégias de tensionamento do espectador, incrustadas na superfície da imagem. É nesse momento que acrescentamos nossa visão à análise de Crary, e chamamos atenção para um destes três personagens, a figura feminina sentada à direita da tela. Seu olhar encara algo, possivelmente um espectador, saindo da zona de visibilidade ofertada pela tela, e alcançando o fora de campo, acionando-o. Esse olhar, em especial, ajuda-nos a pensar sobre como a configuração deste ato atravessa importantes contextos tecnoculturais e acaba por recair em superfícies como as das imagens

³⁵

Disponível em: < <http://3.bp.blogspot.com/-nE6IrB2MB2g/T-o1TeOZBBI/AAAAAAAAABPg/tZeO41KComQ/s400/varanda1%5B1%5D.jpg> >. Acessado em 11/10/18.

efêmeras dos aplicativos da camada mais contemporânea do nosso *corpus*. Como vimos na imagem de abertura desta constelação, temos uma presença forte deste tipo de performance diante da câmera, de modo que o encarar a tela, conversar com os olhos fixados em um objeto que está além do espaço diegético, constitui-se enquanto uma tendência do nosso objeto.

Quando falamos em pinturas clássicas, por exemplo, temos exemplos de obras que retratam outras configurações de olhares, muitas delas criando uma aura de sigilo sobre a cena retratada, onde o espectador ganha um status de *voyeur* por estar em uma instância não concebida pelo protagonista, desempenhando um papel semelhante ao do sujeito que flagra algo olhando pela fechadura de uma porta trancada, que desvende algum segredo. O que destacamos aqui é, o que constrói essa aura de sigilo? Que elemento pictórico não aciona o fora de campo, e por consequência, o espectador da cena? Pensamos que o olhar como o performado pela figura feminina à direita no quadro de Manet, o olhar que encara o fora de campo, seja o grande ponto agenciador desse processo, de modo que o status de *voyeur* se estabelece justamente quando o olhar está perspectivado de outra forma. Em *Diana descansando após seu banho* (1742), do artista François Boucher, temos um exemplo desse tipo de aposta. Uma pintura figurativa, na qual temos uma composição de cena diferente da realizada por Manet, na qual vemos duas personagens envolvidas em seu mundo interno, no mundo criado entre elas. Essa introspecção é evidenciada pelo olhar das duas protagonistas, direcionado para dentro do campo pictórico, como mostrado na figura 14.

Figura 14 - Diana descansando após seu banho



Fonte: Banco comparativo de imagens Warburg³⁶

Com uma proposta detalhista, o pintor investiu na construção de uma paisagem, onde temos a presença de elementos ornamentais de montagem de cenário – vegetação, animais e objetos trazidos pelas protagonistas -, e a representação do ritual mítico do banho de uma deusa, dois aspectos que instigam contemplação, que demandam um olhar voyeurístico. O olhar que sai do campo pictórico, por outro lado, e que atravessa a superfície da tela encarando a existência de um fora de campo, instiga outros atos, configurando-se como uma pista importante tanto sobre quem está como produtor da imagem, quanto sobre quem a consome, já que uma ideia de espectador diferente passa a ser criada, somando outros sentidos ao de voyeurismo.

Outra camada de interpretação de *O Balcão* pode ser feita a partir do ponto de vista do *Zeitgeist*, ao que esta obra responde ou tensiona, com quais aspectos do seu tempo ela estabelece ligações. Na época da sua produção, Paris estava passando pelo processo de reconstrução liderado pelo Barão Haussmann, prefeito e responsável por uma das mais importantes mudanças arquitetônicas e urbanísticas da cidade. A principal modificação proposta por Haussmann foi a construção dos bulevares, modelos de construção em que as ruas e as vias de tráfego de pedestres eram ampliadas, para que se pudesse aproveitar ao máximo os espaços disponíveis. Os muros, elementos que ocupavam uma parte considerável da cidade, e

³⁶ Disponível em: < <http://warburg.chaa-unicamp.com.br/obras/view/3838> >. Acessado em 20/12/2018.

que se estabeleciam como reais limites entre a vida privada e a pública, foram derrubados e substituídos por essa nova proposta (os balcões), retratada por Manet. Como a maioria das intervenções urbanas com essa magnitude, a repaginação de Haussmann teve significados importantes nos modos de ser e estar na cidade, tanto na vida dos parisienses, quanto na vida dos sujeitos que transitavam como turistas.

Sem os muros, houve uma gradativa dissolução do limite da separação entre a casa e a rua, estabelecida por meio da via categórica do espaço, encontrando na materialidade dos bulevares uma forma efetiva de realização. Sendo assim, o balcão se situa enquanto um símbolo de passagem desses universos, e na obra, esse simbolismo aparece por meio das estratégias de criação de Manet. A geometria da balaustrada metálica, por exemplo, é lida por Crary (2013) enquanto um elemento arquitetural que apresenta diagramas, esquemas de composição, que têm por função representar um sistema óptico relacional com os três campos visuais insinuados pelas figuras humanas. O olhar de Berthe Morisot, figura feminina à esquerda do quadro, está congruente com o sentido das duas barras paralelas horizontais da balaustrada, indicando, ou replicando, o sentido que seus olhos estão tomando. As outras duas paralelas verticais apontariam para a orientação visual da figura masculina, enquanto que a barra situada entre as duas diagonais à direita, indicaria o posicionamento reto e direto do olhar da segunda figura feminina do quadro. Com isso, Crary indica que:

(...) seria possível considerar que cada unidade da balaustrada, com seu disco central, contém em si uma unidade modular de visualidade e que as diagonais paralelas são como um sistema que atravessa e entrelaça aquele outro modelo de autonomia autorreflexiva (CRARY, 2013, p. 111)

Evocamos o debate proposto pelo autor e, por consequência, a obra de Manet, para que vejamos o olhar enquanto uma pista, enquanto uma marca essencial para a constituição das imagens que trabalhamos na pesquisa. As estratégias de pensar em uma balaustrada de tal configuração, na disposição dos protagonistas da imagem parados nas posições em que estão, além de outros elementos que evidenciam questões que não a do olhar, são gatilhos de reflexão, expandidos pela noção de que a imagem não pode ser reduzida ao que nela é evidente ou visível, o sentido não se esgota no que é representado no quadro, mas é ampliado e, segundo Crary (2013) é duplo, pelo seguinte motivo: de um lado, há o visível, os sentidos trazidos dentro do quadro; de outro, e mais central na nossa discussão, há a noção da instância daquele que olha para ele, que não está representada no quadro, mas que “sem ela o arranjo topográfico deste último se tornaria absurdo” (p. 109). O que o autor quer dizer com arranjo topográfico é exatamente a criação da tela, as escolhas feitas acerca da métrica, coloração,

composição, realizadas para tensionar algo ou alguém, o espectador. E é aqui que a noção de alteridade, do outro, aparece enquanto um elemento importante para o nosso debate, pois a imagem efêmera contemporânea tem como marca de existência, ou ainda, marca criativa, a presença do outro, daquele que a olha, mesmo que em um estrato especulativo. Este aspecto está relacionado à “função” que a imagem assume. No caso dos *Stories* e dos *Snapshots*, temos uma vocação de ser trânsito, de ser troca, compartilhamento, de modo que quando estas superfícies são colocadas no circuito informacional, sempre se debruçam sobre a etapa seguinte do seu caminho de vida, sobre um sujeito, o próximo espectador, seja ele idealizado ou não, contido na diegese imagética ou não.

É certo que há inúmeros artistas e obras que se voltaram para produções que retratam perspectivas do gesto de olhar, nas quais o encontraríamos sendo reproduzido com formas e intenções diferentes das que estamos elencando aqui. Acionamos Manet justamente pela sua ação artística diante do tema da exterioridade e da consciência reconhecida da alteridade, que para nós funciona como o grande gatilho formativo dessa constelação. Para exemplificar o modo pensado por nós sobre a escolha dessa pintura, acionamos Kilpp (2009) e sua discussão sobre imagem especular, fazendo o mesmo exercício de recuperar obras como *As Meninas*, de Velázquez, e *A Arte da Pintura*, de Jan Vermeer. As duas obras são acionadas por conta da radicalidade inscrita nas suas realizações, expondo o tema do fora de quadro. A estratégia central utilizada pelos pintores foi a inserção de elementos como espelhos e jogos ópticos que revelavam, traziam à tona, esse componente da imagem, de forma a contar uma história que estaria além do quadro no sentido interpretativo, mas também no sentido “real”, mostrado na própria pintura. Essa aproximação ajudou a pensar acerca da natureza das imagens de TV, e sobre os aspectos especulares empregados nas imagens artísticas e nas imagens midiáticas. É importante frisar que quanto mais pudermos estabelecer pontos de contato entre imagens que diferem em naturezas, lidando com a heterogeneidade, mais possibilidades temos de conseguir dizer o que o nosso próprio objeto é.

5.1.3 O olhar televisivo inspira o olhar da imagem efêmera

Ao estabelecermos o olhar enquanto *ato qualitativo* presente nas imagens efêmeras, principalmente o olhar direcionado para a câmera, para o espectador imaginado, começamos a nos perguntar, que sentidos ele emprega à imagem? Na fotografia e na televisão, ele se configura enquanto um código comum dentro das respectivas gramáticas visuais, sendo central na construção de gêneros já consolidados como o retrato, e os programas televisivos de uma

forma geral. Esse tipo de performance é tão comum nesses dois ambientes que nem mesmo é questionado, ou melhor, visto enquanto um “modo de encarar” a câmera, um “modo de estar” nesse ambiente. Em outras palavras, o apresentador de um programa televisivo dominical, por exemplo, não o faz por querer alcançar uma ideia diretamente simbólica sobre o olhar (pode até querer, mas essa não é a regra), como foi o caso de Manet, mas o faz porque essa é a forma de ser nesse programa televisivo, essa é a forma normatizada da persona televisiva, aquela que se dirige ao espectador.

No cinema, mesmo no gênero documental, olhar diretamente para a câmera é algo que causa desconforto e que ainda é entendido como transgressor. O plano frontal, quando usado no produto cinematográfico, não é normalmente utilizado para mostrar alguém olhando para a câmera, mas sim olhando para outro ponto focal dentro do campo da imagem, geralmente estabelecendo uma relação de olhar com o entrevistador, ou com aquele que conduz sua fala. Quando há um enquadramento direto da face, há grandes chances dessa composição ser lida como parte de um efeito teatral, como o desempenhado na obra de Mèlies e de Syberberg, representantes do primeiro cinema e do cinema moderno, respectivamente. Ainda hoje, no cinema contemporâneo, esse código segue com o sentido transgressor e extrapola para outras áreas. A série americana *House of Cards*, criada e lançada pela plataforma Netflix, fez uso desse código em algumas passagens do seriado.

A trama é de cunho político, com uma quantidade elevada de termos técnicos e personagens, demandando uma atenção redobrada do espectador para que consiga acompanhar a tessitura dos acontecimentos. Quando Frank Underwood, um dos protagonistas, personagem interpretado por Kevin Spacey, entra em cena desempenhando este tipo de performance, encarando a câmera, é, na maioria das vezes, para explicar algum processo corrupto ao qual faz parte, ou para deixar claro que, mesmo rodeado de muitas pessoas e situações, estando passível à confusões, ele está a par de todos os fatos que estão acontecendo, como quem faz questão de dar a entender que está no controle e que sabe que não está sendo enganado. Ao olhar para a câmera, além de esclarecer o modo como seu personagem age diante da história, ele aciona o espectador, convidando-o a fazer parte da narrativa, enquanto aquele que o legitimará em tempos mais críticos do personagem.

Figura 15 - Frank Underwood olha par a câmera

Fonte: Google Imagens³⁷

Diante de todas essas imagens que diferem em natureza, cinema, televisão, pintura, *streaming* de vídeo, ainda encontramos o olhar enquanto elemento conector, e nas imagens efêmeras não é diferente, elas comportam aspectos como este e agregam outros ao leque. O desafio de estabelecer pontos de contato entre elementos heterogêneos está em identificar, criar as intersecções, os aspectos que duram. Nesse momento, as Audiovisualidades, e o conceito de televisualidades (KILPP, 2017) têm nos ajudado a estabelecer essas articulações. A proposta das televisualidades inicia com a ideia de que há um devir que se constrói nas experiências de sujeitos com telas, na multiplicidade e heterogeneidade que isso implica. Então, trata-se de pensar sobre uma cultura visual marcada pela presença desse elemento, que ao longo do tempo, passou por modificações intensas, deixando de ser uma superfície de representação, para ser algo que compõe a natureza da própria imagem e suas funções.

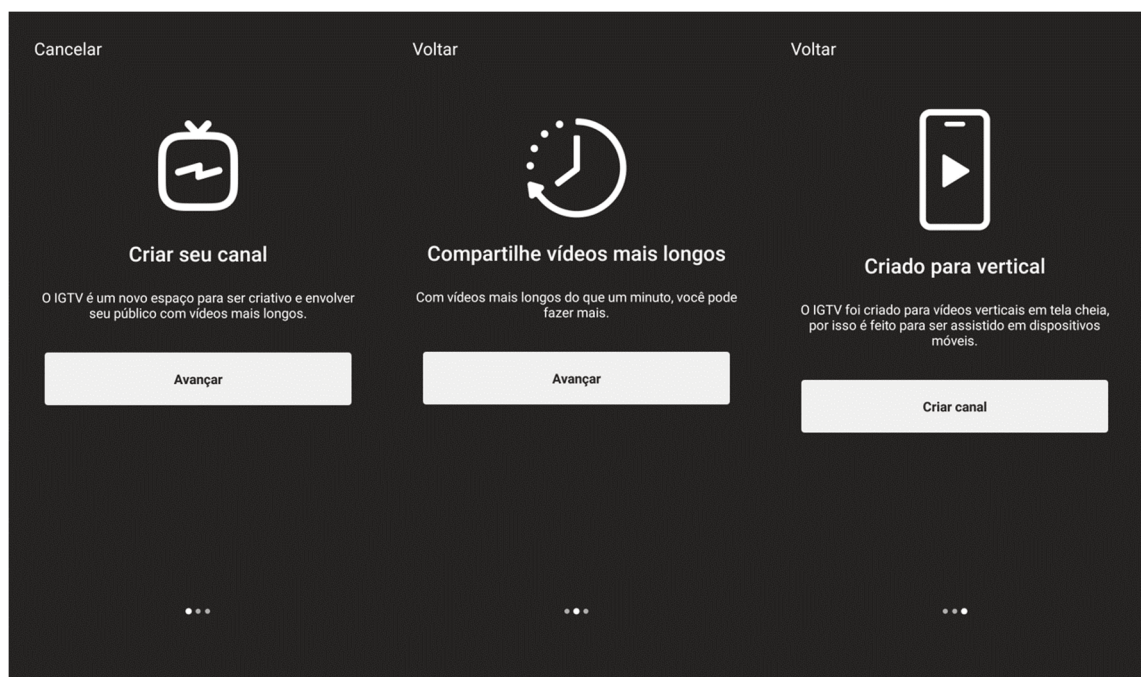
A televisão, enquanto mídia que conhecemos, é uma das que consegue concentrar de modo único essas tendências sobre o elemento tela e, mais do que isso, consegue produzir sentidos identitários próprios, os televisuais. Isso porque a mídia, qualquer mídia, é detentora de uma qualidade ontológica, que a faz ser o que é, e ser reconhecida como tal, e a televisão foi capaz de imprimir sua existência em ambientes midiáticos diferentes dos seus por natureza. A fala sucinta da autora sobre essa proposta é “a TV que nos interessa aqui é a que

³⁷ Disponível em: < <https://oligarquiapop.files.wordpress.com/2015/10/house-of-cards-4.jpg> > . Acessado em 20/10/2018

dura e devém como mídia. Essa TV que dura é, já, porém, uma atualização da tele-visão” (2017, p.03).

Sendo assim, consideram-se como televisualidades, estéticas e lógicas operacionais que mimetizam aspectos televisivos, de modo a levar a televisão, em devir para outros espaços midiáticos. Da mesma forma, no contexto contemporâneo, temos uma gama de outros dispositivos que compõem esse território permeável, permitindo experiências de troca, de habitats midiáticos plurais, promovendo processos de remediação e contágio entre as mídias, fazendo com que encontremos sentidos de televisão no celular, sentidos de vídeo no teatro, sentidos de imagens efêmeras na televisão e assim por diante. O IGTV, recurso do *Instagram* apresentado no capítulo anterior, é um exemplo da ação das televisualidades em espaços digitais. Após o seu lançamento, o usuário era levado a uma área especial, toda em preto, apenas com instruções em branco para que a atenção estivesse completamente voltada para essa espécie de tutorial de uso que esclarece que o foco das produções está em vídeos mais longos do que os aceitos nas Dimensões Reservas e Passagens e com o formato próprio, vertical, decisão que deu o pontapé inicial para subversão, de fato, das lógicas do que se entende por imagem “profissional”, ou ainda, imagens filmadas na horizontal, filhas de uma normatividade instaurada com o cinema.

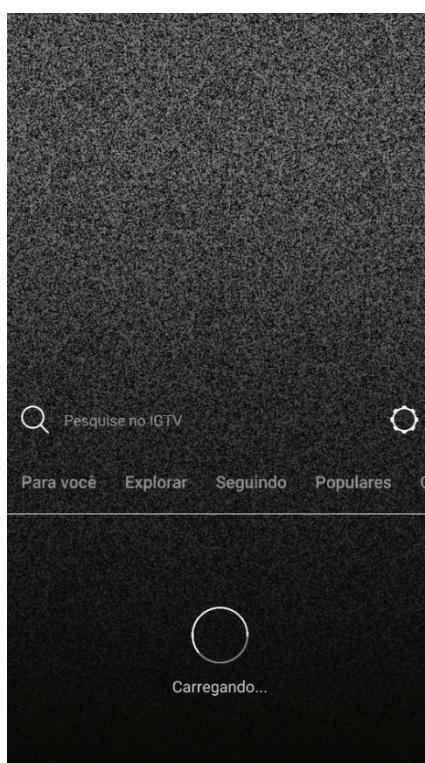
Figura 16 - Sequência de telas iniciais IGTV



Fonte: Elaborado pela autora

As imagens verticais surgem para que o usuário tenha uma superfície imagética totalmente adaptada para a tela do celular, ou melhor, totalmente feita para esse tipo de dispositivo, de modo que não seria mais necessária a movimentação do aparelho para conseguir ver a imagem em tamanho *widescreen*, pois este já seria seu formato oficial. Ao entrar de fato na dimensão do IGTV, o aplicativo inicia a sua forma de enunciação através de uma das maiores marcas televisivas que temos registro, uma marca originária dos primórdios do dispositivo e que funciona imediatamente enquanto código relacional: o chuvisco. Este elemento visual informa que o aplicativo está “procurando” algo, está em busca do sinal, sintonizando, e nos termos digitais, está *carregando*.

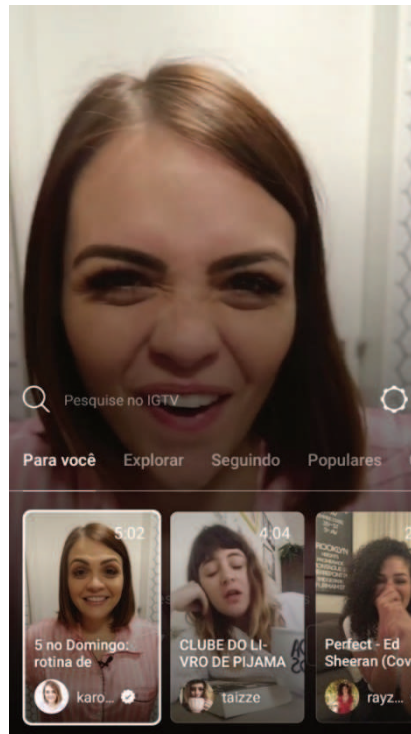
Figura 17 - Chuvisco televisivo ou efêmero?



Fonte: Elaborado pela autora

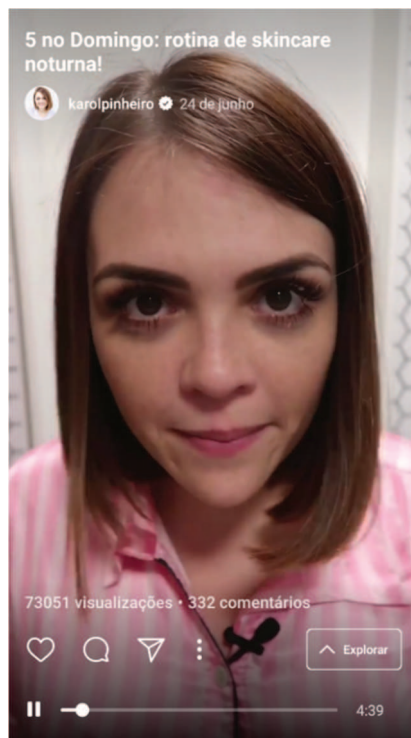
Logo após esse momento onde temos uma ação explícita dessa televisualidade (KILPP, 2017) somos apresentados às duas interfaces centrais do recurso. Na primeira, correspondente à figura 18, encontramos uma imagem que rola em plano de fundo, enquanto outras pequenas telas retangulares são disponibilizadas em um formato sucessivo que mostra miniaturas dos outros canais com conteúdo disponível para visualização. Na segunda, figura 19, encontramos a imagem já em seu formato de exibição final, com alguns códigos interacionais alocados nas áreas superior e inferior da tela.

Figura 18 – Escolhendo o canal



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 19 – Exibição final



Fonte: Elaborado pela autora

A experiência diante da figura 18 é semelhante a que temos com o *zapping*, principalmente com o zapear da TV paga, na qual podemos ver o que se passa nos outros canais sem precisar ir até eles, de modo que a imagem que escolhemos assistir se mantém na tela, enquanto informações sobre as outras são apresentadas por meio de um menu. Já a imagem ao lado, seria referente ao momento em que o espectador decidiu que vai assistir ao canal X – nesse caso, o canal da Karol Pinheiro – e a experiência tem início com a entrada das informações definitivas sobre “aquela imagem”, como o título, número de visualizações e comentários, tempo de duração e botões de interação, atribuindo à imagem que, em uma primeira instância mimetiza aspectos televisivos, aspectos profícuos de uma estética efêmera. Sendo assim, podemos dizer que uma imagem construída sobre este pilar formativo traz consigo marcas que evidenciam seu devir efêmero por meio da adição dos códigos interacionais, que situam essa imagem em um contexto de trânsito e que evidenciam a presença do software que as abriga. Desse modo, as superfícies adquirem uma camada além da contemplação imagética, agregando funcionalidades e principalmente, inserindo o espectador na sua realização.

Estamos diante de aplicativos que possuem uma natureza sincrética, onde as lógicas de outros lugares se encontram diluídas em aspectos como os citados anteriormente. Acreditamos que o caráter efêmero tem um papel fundante nesse ambiente “reciclável”, ou melhor, na construção de um ambiente que se coloca como coletor de cacos de muitos lugares, agregando aspectos que tensionam gêneros televisivos, cinematográficos, de audiovisuais de internet, entre outros, mas que também cria estéticas e lógicas próprias, facetas que estão além de uma composição de enquadramento, foco, cenário, por exemplo, contemplando práticas imbricadas nos processos digitais, que até o momento circulam entre:

- 1) Delimitação e exibição dos limites temporais estabelecidos na captura e veiculação das imagens;
- 2) Imagens compostas por códigos interacionais comuns aos ambientes das redes sociais, como comentários, botões de curtir e envio da própria imagem;
- 3) O olhar constituindo-se como um ponto relacional entre espectador e protagonista além dos códigos ofertados pelo software (tópico 2);
- 4) O som construído a partir de uma estética da informalidade;
- 5) Gestual informal, característica que permite enquadramentos menos sisudos, comuns na televisão, por exemplo, e mais adaptados ao que se quer compartilhar;
- 6) Formato de captura principal: *Selfie*.

Na figura 20 temos mais uma imagem que congrega estas características. Nela a protagonista fala, ainda sonolenta, da rotina que enfrentaria naquele dia. Ao apoiar a cabeça nas mãos e desenvolver sua fala de forma simples, Luísa desenvolve uma comunicação efêmera, na qual é permitido se mostrar dessa forma, despojada, sem maquiagem, com o rosto ainda inchado de quem acordou a pouco. O áudio acompanha este aspecto informal, abrigando pequenos ruídos provenientes do manejo do *smartphone*.

Figura 20 - Stories Luísa



Fonte: Elaborado pela autora

Podemos dizer que “o encarar a tela” de outras mídias como da televisão e do cinema ganha uma nova roupagem e novas características com o surgimento da *selfie*, lida por nós como um dos grandes pontos de efervescência da imagem contemporânea, no que tange às produções digitais. A fotografia de si é feita geralmente enquadrando o protagonista em um primeiro plano, justamente por ser o que a distância máxima alcançada pelo braço do produtor, com relação ao seu corpo. Ela funciona como parte de uma comunicação identitária, pois o rosto, seu elemento central, é o guia, um norte nas criações das relações. As *selfies* são detentoras de tamanha expressividade tanto por serem imagens que mostram feições de uma forma muito próxima e detalhista, quanto pelo fato de serem feitas pelo próprio protagonista, criando modos próprios de autoimagens.

Esse formato apareceu enquanto uma tendência fotográfica em um primeiro momento, mas logo se expandiu para a prática audiovisual. As *selfies*, ao serem também imagens efêmeras, são a última geração de imagens lançadas capazes de adicionar mais uma camada à ideia bartheana de que “toda fotografia é um certificado de presença”, (1984, p. 129), justamente por serem o que Pipano (2017, p.65) chama de “prática imediata da fusão do corpo e o entrelaçamento radical da experiência à sua reprodução”. Ela se torna a fonte de uma passagem do índice para o dêitico, onde temos, segundo o autor, uma convergência para os processos singulares, uma troca do particípio pelo gerúndio, de modo que não importa mais o ser ou o estar em tal local do mapa, mas sim, o sendo, o estando, de cada um dos indivíduos, de forma que a imagem de si, ganham a vocação de ser este espaço transitório, no qual, podemos nos conectar com uma outra realidade que não foi, nem é, ela *está sendo*, mesmo que só na dimensão temporal da imagem³⁸.

Diante do panorama traçado com essa constelação, perguntamo-nos, como o olhar se estabelece enquanto ferramenta ativa da construção de uma paisagem estética efêmera. Já temos pistas de que ela se constitui enquanto antropofágica, valendo-se de devires da tecnocultura audiovisual midiática, mas qual seria o seu construto mais emblemático?

5.1.4 Construto de contato visual

Partindo da centralidade das *selfies* no contexto de imagens ligadas entre si pelo ato de “encarar a tela”, chegamos ao construto essencial dessa constelação, o *construto de contato visual*. Para isso, fazemos novamente o exercício de criar pontes entre a imagem que nos interessa e outras. Retomamos o cinema e a televisão, nestes meios temos a impossibilidade de estabelecer o princípio do contato visual por não termos uma comunicação direta entre duas pessoas que estão separadas por um dispositivo. Essa limitação de ordem técnica é acompanhada pelo fato de estes dois meios não terem enquanto funcionalidade principal, estabelecer este contato entre sujeitos. No território das mídias digitais, não é diferente, para que o indivíduo 1 possa ver o indivíduo 2 olhando “para ele”, ele precisa olhar para a tela do dispositivo, para que possa visualizar o rosto do segundo. Ao fazer isso, deixa de olhar para a câmera do celular ou computador, por exemplo, que, respectivamente, daria ao indivíduo 2 a impossibilidade de ver o primeiro olhando-o. Em outras palavras, por uma limitação de ordem técnica (a câmera estar em um ponto diferente do espaço de visualização da imagem) não é

³⁸ A segunda constelação trará um aprofundamento maior deste aspecto.

possível estabelecer um *link* de olhares entre estes dois sujeitos que interagem por meio da imagem.

Damasceno (2015) explica que o olhar se constitui como elemento essencial na ligação entre dois seres em uma comunicação face a face, mas que em contextos digitais audiovisuais, por conta da limitação técnica que impossibilita o encontro, acaba sendo substituído por aspectos que independem deste elemento corporal. O que remanesce desta equação é a presença, é ela que evoca o que é necessário para compor essa lacuna estabelecida pela ausência. Machado (2007) chamou esse processo de esvaziamento e preenchimento *de sistema da sutura*, no qual há um jogo entre aquilo que é mostrado e aquilo que se incita a partir do visível, ou ainda daquilo que deixa de ser mostrado. Assim como destacamos acima, com Crary (2013), não está em jogo apenas o que é mostrado dentro do quadro, mas também aquilo que se cria na relação com ele.

A situação face a face oferta aos sujeitos a certeza da existência do outro e a possibilidade de ligação entre ambos. No caso das situações mediadas por experiências audiovisuais, como a dos aplicativos, não temos uma consciência total do outro, nem de uma relação com ele, porque essa certeza, em um primeiro momento, é impossível de se ter pelos cenários e realidades que as novas mídias ofertam. As únicas confirmações virão a partir da interação de resposta das pessoas, que podem vir por via textual, ou por vias imagéticas. Há casos em que os perfis nem aceitam interações vindas a partir dos *Stories*, apenas das zonas permanentes do aplicativo, como as imagens da galeria de fotos, que compõem o *feed*. O que resta a eles é construir um vínculo baseado na observação social “na tentativa de compreender o outro a partir da observação do seu comportamento”, como indica Damasceno (2015).

Essa ideia tem como base as contribuições de Schutz (1979), nas quais a esfera conhecida por “nós” pode ser de dois tipos diferentes: recíproca e unilateral, a primeira sendo aquela em que os dois sujeitos envolvidos estão conectados por meio da consciência mútua das suas existências, enquanto que a segunda, a consciência do outro é tida apenas por um deles³⁹. No caso da comunicação que se estabelece nos canais efêmeros, temos a presença dos dois tipos de esferas, mas tendo a primeira uma particularidade: podemos dizer que neste cenário a consciência mútua se transforma em pressuposição, em uma espécie de conjectura normatizada, onde se propaga a ideia de que sempre teremos um espectador, mesmo que, na pior das hipóteses, esse ser seja o próprio protagonista.

³⁹ Apesar disso, é importante dizer que um relacionamento unilateral pode se tornar recíproco à medida que o observador revele a sua presença para o observado.

O fato dos *Stories* e dos *Snap*s serem acompanhados de dados relativos à experiência de especiação que fazem emergir a figura do espectador com níveis de informações detalhadas, desloca-o de um patamar de *voyeur* que apresentamos no início dessa constelação, para o patamar de constituinte, de colaborador da imagem. Mesmo que ele não interaja com respostas engajadas como comentários ou curtidas, só o fato de estar ali, visualizando, já configura um ato participativo.

As imagens efêmeras de aplicativos de imagens feitas para sumir não querem estabelecer relações baseadas no pretérito, exibindo algo que não apresente mais possibilidades interacionais sobre este tempo evocado por elas, mas sim relações em um presente construído nos serviços, que incluem respostas a essa veiculação enquanto estiver disponível – dentro das suas 24 horas – instigando o espectador a fazer parte delas. Sendo assim, o *construto de contato visual* se consolida enquanto uma criação importante, de modo a estabelecer os vínculos e laços necessários entre observador e observado, para que as redes continuem se movimentando.

Figura 21 - Mapa Constelacional 1



Fonte: Elaborado pela autora

5.2 CONSTELAÇÃO MARCAS DO TEMPO E DE CONTROLE

Alguns dos elementos que compõem essa constelação e o que ela mostra, de uma certa forma, sempre estiveram presentes no nosso panorama de pesquisa, mesmo que de forma turva,

mesmo que ainda encobertos pelas limitações de cada uma das etapas dessa investigação. O fato deles terem sido identificados por nós desde o início, são um forte indicativo de que essas eram as formas mais evidentes pelas quais o nosso objeto agia, e que podíamos nos conectar com ele.

O método inscreve nas práticas da pesquisa a afecção: queiramos ou não, os objetos nos afetam, e isso ocorre porque há algo que compartilhamos com eles: uma duração. Há algo deles que dura como dura em nós, razão pela qual podemos conhecê-los de dentro – de dentro do nosso próprio corpo, corpo que é a imagem desde onde recortamos e percebemos todas as demais (KILPP, 2018, p. 19)

O que sempre nos afetou foi o tempo enquanto qualidade, apresentando-se como um elemento que permaneceu no processo de criação do projeto e da tese em si, e antes dela, durando na nossa trajetória acadêmica de formas distintas, aparecendo desde a graduação até o doutorado. O que nos interessava, em outros momentos, era como a imagem se estabelecia enquanto um artifício a ser buscado diante do desejo da exposição de si, do ímpeto de falarmos sobre nós mesmos, e nos deixarmos *ser* diante de algo, de um aparelho. Na pesquisa de mestrado⁴⁰ (RISSE, 2014), voltamo-nos para o YouTube e, essencialmente, para um gênero audiovisual que estava se tornando efervescente e rentável na plataforma, o *vlog*. Neste território, a imagem tem a incumbência de ser uma espécie de janela para o cotidiano, uma janela para que as performances da rotina pudessem ser vistas através dos sentidos do registro, mas também de algumas entradas de criação de imaginários imagéticos explorados através da montagem, do som e da estética destes audiovisuais. Nesta pesquisa, as imagens efêmeras e os elementos que as compõem, possuem marcas formativas próprias e precípuas da sua natureza, ao passo que também trazem consigo aspectos que vêm da prática audiovisual do YouTube, como a persistência do interesse pelo coloquial e pelos sentidos de amadorismo que aproximam os espectadores desse tipo de conteúdo e, no que tange ao aspecto técnico, a continuidade de um formato baseado no primeiro plano, focado na face daquele que fala, colocando em movimento um processo de remediação da *selfie* fotográfica para o produto audiovisual de que falamos na constelação anterior.

Diante dessa tendência, ainda nos interessa o resultado imagético desse *ser* que se apresenta diante da câmera, mas talvez não estejamos vendo mais tanta vazão no aspecto

⁴⁰ Podemos dizer que saímos de um marco teórico interessado nos processos de subjetivação e da exposição do cotidiano com Félix Guattari, Paula Sibilia e Fernanda Bruno, para um marco teórico que busca entender a audiovisualização dos processos, da efemeridade enquanto um construto que habita várias camadas comunicacionais, artísticas e tecnoculturais.

testemunhal dele, e sim, em algo diferente, no processo de crescimento e ressignificação do compartilhamento destes instantes e a volatilidade dessas informações. Ao lidar com as imagens de forma mais processual e analítica, percebemos que o que se movia dentro de nós era uma curiosidade sobre as experiências comunicacionais que exploram a cotidianidade da vida, do desenrolar da passagem do tempo diante da câmera, edificando formas de produzir a partir de instantes em que pausamos o exercício da vivência para lidar com uma possível construção deste momento pela via dos aparelhos. Embora saibamos que muitas dessas paradas podem não ser acompanhadas de uma reflexão crítica (nem precisariam ser) e de um reconhecimento de que há um cessar, mesmo que momentâneo, do fluxo dos acontecimentos, o que nos interessa é o lado comunicacional desse ato de suspensão.

As paradas diante das cenas podem ser feitas de diversas formas, uma delas é pelo ímpeto de registro, como dito anteriormente, outras para viver o registro de outra pessoa, e outras, as que particularmente nos interessam, para viver a junção do registro e do testemunho com o compartilhamento destes momentos. É como se cada um destes momentos tivesse potencial ou para serem “eternizados” na permanência da materialidade, nos casos onde o registro é a maneira a ser utilizada, ou “eternizados” em memórias além das nossas, memórias outras, alcançadas com a partilha desses instantes por meio de imagens. Entre estas possibilidades, o testemunho estaria presente enquanto uma forma de inspirar as imagens, funcionando da seguinte forma: *estou aqui, me veja estando aqui*.

Os elementos que falamos no primeiro parágrafo dessa constelação e que nos chamaram atenção desde o início dos trabalhos dessa pesquisa são liderados pela marca efêmera enquanto uma diretriz formativa imagética, capaz de produzir sentidos de temporalidades evidentes desde a característica vista enquanto diferencial dessa imagem com relação à outras: a sua duração⁴¹. O fato de um *Story* e um *Snap* se enunciarem enquanto imagens feitas para sumir⁴², acima de todas as suas outras possíveis funções, se dá pela via prática, ou seja, a imagem já “nasce” com um “fenótipo”, uma marca formativa que é o seu tempo de vida determinado pelo prazo de validade de 24 horas; e pela via abstrata, ou seja, há implicações desse aspecto formativo que reverberam no fazer imagem e nas práticas, e é sobre elas que tentaremos montar essa constelação.

⁴¹ Aqui utilizamos esta palavra como um verbete e não como um conceito bergsoniano, como em outros locais do texto.

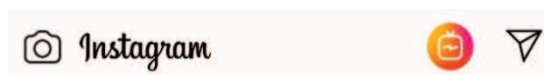
⁴² Embora saibamos que todas as coisas existentes no mundo irão desaparecer em algum momento, que o devir efêmero está espalhado e camuflado no fluxo das nossas ações, conseguimos perceber o que essas imagens fazem, *elas sequestram essa qualidade e a condensam-na, de modo a obter como resultado um sumo por si só efêmero*.

5.2.1 Marcas na Dimensão Reservas

Nesse primeiro tópico da constelação, tentaremos mostrar algumas inferências diante das superfícies imagéticas e das práticas, para que possamos entender e ver de forma mais aprofundada, como se organiza a ideia de Reservas e a sua relação com a qualidade efêmera, sempre entendendo os aplicativos enquanto iniciativas dotadas de memória e modos de enunciação específicos, muitos deles se materializando através das marcas incrustadas na camada de opacidade das telas, sendo “o modo que o meio quer ser percebido” (MONTAÑO, 2015, p. 73) e outras aparecendo de outras formas, menos convencionais. Além deste aspecto central, trazemos também reflexões acerca do desempenho das estratégias de controle dos aplicativos que também se evidenciam por marcas espalhadas nas interfaces e em modos de uso e funcionamento dos aplicativos.

Como ponto de partida, trazemos um conjunto de imagens, composto pelos cabeçalhos e rodapés do *Instagram* e do *Facebook*, correspondentes às figuras 22, 23 e 24, e que possuem uma localização estratégica no que tange ao design da tela e ao modo como elas se movimentam na mesma. Esses itens correspondem à primeira zona identificada por nós e recebem o nome de *zona onipresente de opacidade* por fazerem parte de um território totalmente fixo e de forte função identitária dos aplicativos. Independente dos atos de navegação feitos pelo usuário nesta página inicial, estes cabeçalhos e o rodapés sempre estarão presentes, não se movendo, funcionando como molduras limite.

Figura 22 - Cabeçalho *Instagram*



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 23 - Rodapé *Instagram*



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 24 - Cabeçalho *Facebook*

Fonte: Elaborado pela autora

Cada uma dessas áreas é composta por botões que levam o usuário a realizar alguma atividade dentro do aplicativo ou a se dirigir a alguma aba diferente da que está. Essa escolha de distribuição dos elementos na tela, como mostrado nas figuras acima, é muito próxima uma da outra, mostrando mais uma vez que eles funcionam a partir de lógicas semelhantes, já que estão sob o mesmo guarda-chuva de gerenciamento. A *zona de opacidade onipresente* nos revela, mais uma vez, algo importante sobre que tipo de comunicação se investe nestes aplicativos e o quanto eles querem ser detentores do que se cria dentro deles. A presença e o modo de funcionamento fixo destes cabeçalhos e rodapés, enquanto molduras fixas, atestam algo, dizem-nos o seguinte: “*entre essas molduras limites está o nosso espaço, o território do Instagram/Facebook, essas são as nossas práticas, essas são as nossas imagens, o nosso tempo*”.

A ação das molduras fixas dos aplicativos desencadeia dois processos de controle: *controle do usuário* e *controle da imagem*. O primeiro diz respeito aos modos pelos quais os aplicativos dirigem, demarcam e, de certa forma, cerceiam a movimentação do usuário, sugerindo atos, estabelecendo dinâmicas que geram caminhos viciados para uma maior permanência do usuário no aplicativo, ou nas abas que mais lhe convém. Já o segundo, diz respeito ao trabalho de criar um imaginário audiovisual tanto estético quanto prático, capaz de gerar um poder simbólico sobre as imagens, que funcionaria dentro e, principalmente, fora dos aplicativos, de modo que a função identitária, a todo o instante lembra o usuário de que ele está produzindo imagens e interações *no Instagram e no Facebook*.

Um exemplo prático sobre o modo de atuação do *controle do usuário*, é a marginalização e consequentemente, a ocultação de informações de cunho legal que envolvem o download e o uso dos aplicativos, como as políticas de privacidade e os termos de uso. Nesses documentos estão todas as diretrizes sobre o que os serviços podem ou não fazer com as informações publicadas pelos usuários e, comumente, são apresentadas de maneira abrupta e rápida na adesão do aplicativo, sem muitas possibilidades de diálogo ou de uma concordância mais consciente dos termos. No caso do *Instagram*, por exemplo, as diretrizes ficam disponíveis para leitura posterior à aquisição do aplicativo, mas ainda de forma marginal, em uma área totalmente periférica do serviço, como mostrado no caminho descrito pela figura 25. Nela

podemos ver que só chegamos aos termos depois de baixar a barra de rolagem por quase 30 itens, o equivalente a seis telas do aplicativo.

Figura 25 - Política de Privacidade



Fonte: Elaborado pela autora

O alvo do desempenho do segundo tipo de controle dos aplicativos, o da imagem, são as apropriações dos seus produtos por parte de outras mídias e meios. A estética das fotografias e vídeos que habitam o *feed* do *Instagram*, por exemplo, é uma das características que mais contamina outros espaços e, antes do recurso *Stories*, era o aspecto que mais sobressaía enquanto algo nativo do aplicativo. A imagem que chega a ser escolhida para habitar a Dimensão Reservas, tem, por obrigatoriedade, de passar pela janela de edição para que assim tenha “a cara” do aplicativo, de modo a impregnar essa superfície com mais sentidos de pertencimento, além do que as molduras limites já impõe.

As janelas de edição, por sua vez, são elementos que revelam um pouco mais sobre a prioridade dos aplicativos. No caso do *Instagram*, temos uma forte construção estética que dura ao longo dos seus oito anos de existência por meio dos filtros de manipulação das fotos. Eles começaram como formas práticas de traduzir a proposta nostálgica do aplicativo, de ser um portal digital para a prática fotográfica – que em meados de 2010 ainda era carregada de um sentido estético analógico, com a construção de álbuns e coleções fotográficas –, coerentes com o apelo vintage que o aplicativo investia. Os filtros variavam entre o acréscimo simples de uma borda preta, ou branca, que emulavam fotografias da *Polaroid*, até efeitos que imitavam “defeitos” das fotografias analógicas, com pontos de luz estourados ou marcas comuns que apareciam em fotos com problemas de “revelação”. Tínhamos ainda modos de cor que variavam entre algumas formas de colorido, algumas de preto e branco, e de sépia. Na figura 26, podemos ver à esquerda uma versão mais antiga do *Instagram*, com uma foto já publicada com bordas

pretas adicionadas, enquanto que à direita, em uma outra versão, podemos ver a imagem com um tratamento mais moderno, com a aplicação de desfoque localizado na área atrás do veículo e os filtros, logo abaixo, identificados por uma imagem genérica de árvore sendo exposta a cada um dos tratamentos de imagem que o aplicativo ofertava.

Figura 26 - Filtros de manipulação



Fonte: Techtudo⁴³

Hoje, os filtros permanecem enquanto uma característica essencial do aplicativo, mas ganharam novas versões e agora a própria imagem que está prestes a ser postada é colocada como miniatura prévia em cada um dos filtros, ao contrário da imagem genérica da árvore ou do balão, também utilizada durante uma época do aplicativo, como indicado nas figuras 27 e 28. Nessa composição imagética temos uma interessante manifestação do nosso objeto: em um mesmo local, há a exibição de múltiplas imagens que ainda nem existem em um parâmetro de circulação da rede. Como veremos na constelação Disfarces do Presente, há uma força, uma espécie de ímpeto de vida próprio destas imagens que as coloca em uma condição desesperada

⁴³ Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/10/aniversario-do-instragram-evolucao-da-rede-social-nos-ultimos-tres-anos.html> > . Acessado em 15 de outubro de 2018.

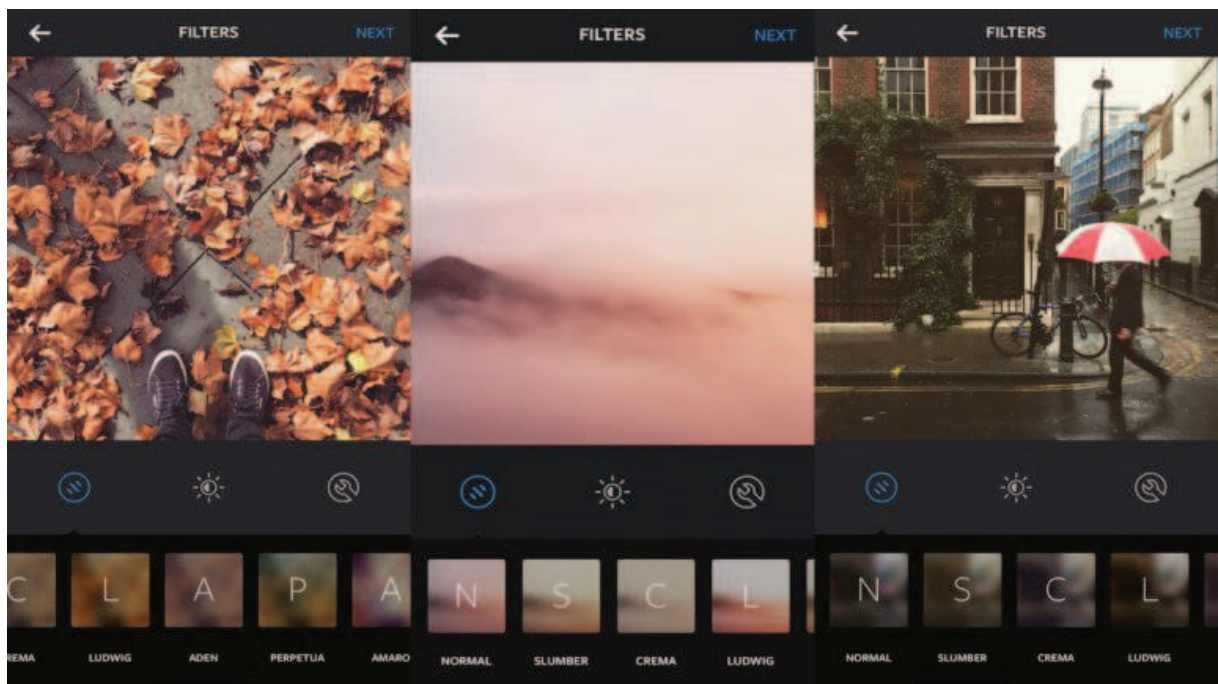
pela existência, mesmo que ela se estabeleça em um regime individual, existindo apenas para o seu produtor.

Figura 27 - Balões genéricos de filtro



Fonte: Google Imagens⁴⁴

Figura 28 - Filtros atuais



Fonte: Rock and Pop⁴⁵

⁴⁴ Disponível em: < <https://www.rockandpop.cl/2016/02/segun-un-estudio-estos-serian-los-filtros-de-Instagram-que-mas-suman-likes/> > . Acessado: 15 de outubro de 2018.

⁴⁵ Disponível em: < <https://www.rockandpop.cl/2016/02/segun-un-estudio-estos-serian-los-filtros-de-Instagram-que-mas-suman-likes/> > . Acessado: 15 de outubro de 2018.

O estabelecimento dos filtros enquanto uma marca primordial do *Instagram* é uma das estratégias que permitem que essas imagens passam povoar outros espaços e ainda assim serem reconhecidas enquanto “imagens do *Instagram*”, imagens dos tempos construídos no aplicativo, já que para cada camada dele há um entendimento, um “status” que acompanha a imagem. Diante destas configurações é possível dizer que a Dimensão Reservas funciona também através de uma lógica onde se produz para a permanência, seja dentro ou fora dos aplicativos, e o gesto de reparar aspectos da imagem, ou ainda editá-la *à la você*, é uma reiteração disso.

Ao longo da história visual, por exemplo, partindo do fato de que as imagens pictóricas, fotográficas e até mesmo audiovisuais, seriam submetidas a diversos olhares e principalmente aos efeitos do passar do tempo, constituíram-se rituais de confecção de imagens que passavam necessariamente pelo melhoramento, pela busca do belo e da perfeição. Quem nos ajuda a adentrar nessa ligação da edição e do reparo com os sentidos de permanência e reserva é Beiguelman (2015), mais uma vez com a sua investigação sobre a estética da memória em expressões de arte. Para entender de que modo objetos e peças artísticas, que tinham como objetivo central manter a memória de algo ou de alguém, apresentavam marcas estéticas específicas que autenticavam esse devir, a autora retomou fatos e artefatos históricos para traçar apontamentos sobre como o desejo de lembrança era transposto para estes elementos. As peças fúnebres, por exemplo, foram itens que funcionaram como expressões do anseio da imortalidade de grandes personalidades que já tinham deixado sua marca em vida, mas que precisavam dar continuidade a essa existência mesmo que por meio da transposição de forças e de vitalidade para túmulos ou sarcófagos.

Os retratos renascentistas eram outras formas de eternizar certas figuras marcantes da elite, de modo que a imagem, ao ser feita para a permanência, para ser posteridade, tinha que ser pensada de modo a congregar o maior número de qualidades possível. Em muitos casos, a aparência física era o fator mais trabalhado pelos artistas para que se pudesse “corrigir qualquer desvio de padrão de beleza” que existisse no indivíduo a ser representado. O retrato feito do papa Leão X, pelo pintor italiano Rafael Sanzio, é um dos exemplos de reparação artística que fala Beiguelman (2015). Nele, o artista utilizou técnicas de luz e sombra para reduzir a gordura facial do modelo, afinando feições e dando visibilidade maior para outros traços, garantindo que as gerações seguintes criassem uma memória em cima de uma imagem pensada e já reparada pelas mãos do pintor.

O uso do claro e escuro fez a testa do papa mais proeminente, dando-lhe um ar de superioridade e inteligência. Mesmo a miopia do papa é minimizada pela representação

do momento em que ele levanta os olhos do manuscrito que está leitura. Seu olhar para o futuro lhe dá um ar de autoridade que certamente seria diminuído pelo uso da lupa e pela dobra de seu corpo sobre o livro (BEIGUELMAN, 2015, p. 57)

A obrigatoriedade da passagem das imagens que ficarão no *feed* por uma tela de edição nos diz que essa imagem, que visa uma existência não efêmera, precisa ter as melhores condições para existir no tempo do aplicativo, já que fazendo parte da Dimensão Reservas, estas superfícies funcionam a partir de uma temporalidade que envolve uma observação mais atenta, menos abrupta⁴⁶, integrantes de um presente, mas também de um passado, já que essa dimensão permite que se retorne às imagens postadas mesmo depois de um tempo de afastamento. Esse é o diferencial do *feed* e, conseqüentemente, da dimensão como um todo, ser um espaço onde o retorno é possível, graças à sua potência de reserva, que se expande para outros aspectos dos três aplicativos, como o formato pelo qual os dados estão distribuídos. A *zona fixa* foi uma outra nomenclatura criada por nós para identificar estas áreas nas quais encontramos os pontos que necessitam de fixidez ou que possuem potência para isso, comportando-se como “moldes”, componentes da *imagem-fluxo*. Ao longo da pesquisa foi possível constatar que estes elementos permanecem fixos, a cada atualização, mudando em poucos aspectos. Geralmente, o que se modificam são detalhes referentes às possibilidades de criação, como os filtros e outros tipos de ferramentas de manipulação, ao passo que os comandos básicos e a sua estrutura matriz de *feed* e de perfil seguem uma mesma linha, considerando os três aplicativos.

Esses elementos funcionam como molduras que precisam existir para que possa haver um fluxo nas informações, de modo que o software seja apenas o organizador desse conteúdo criado pela movimentação do usuário na rede. Na figura 29, podemos ver com mais detalhes 8 informações fixas e uma condicional que se comportam como pontos matriciais do aplicativo *Instagram*: identificação do usuário (nome do usuário e imagem do perfil encoberta pela marca *Stories*); três pontinhos (levam às possibilidades de denúncia do conteúdo, compartilhamento da postagem, ativar notificações, silenciamento e *unfollow* do perfil); imagem postada (foto ou vídeo); botão interacional para curtir (coração); botão interacional para comentar (balão); botão interacional para envio de postagem (avião); bandeira de “salvamento” da imagem (bandeira); área de comentários (condicional à existência de comentários).

⁴⁶ Embora a dinâmica da *timeline* seja de movimentações rápidas, de modo que a visualização das imagens seja também uma experiência de fluxo, temos a oportunidade de parar a tela e de observar as imagens e, além disso, temos a possibilidade de encontrar este “lugar” onde elas estão armazenadas, os perfis.

Figura 29 - Elementos Fixos e Condicionais



Fonte: Elaborado pela autora

Esclarecemos que nossas percepções sobre o *feed* se deram a partir da visualização da diferença enquanto elemento precípua dos mecanismos que estamos estudando. Este pensamento está ancorado em Deleuze⁴⁷, e já foi apresentado na introdução desse texto como o ímpeto de entender a natureza da própria diferença. Sendo assim, a camada matricial que envolve as mídias, permanece, repete-se, sendo uma marca identitária que agencia, tenta controlar tanto os atos dos usuários nos aplicativos, quanto a produção de superfícies e práticas imagéticas, as quais falamos anteriormente, em termos de *controle do usuário* e *controle da*

⁴⁷ Antes do início do século vinte havia uma dicotomia maniqueísta persistente entre identidade e diferença, que enquadrava a identidade como sendo o grande conceito que nos uniria enquanto seres. O que se passa é que diante dos sentidos identitários teríamos motivos, características pelas quais poderíamos permanecer os mesmos, ainda que mudássemos em alguns aspectos. Desde Aristóteles esse modo de pensar existe pois seria mais fácil de nos entendermos enquanto seres humanos se carregássemos conosco algo que nos tornasse reconhecíveis, identificáveis. Segundo o filósofo Franklin Silva (2017) isso acontece justamente por nos darmos mal com a diferença, por ainda estarmos em um processo de desconstrução diante desse paradigma duro da identidade que permite que vivamos em um mundo mais estável. No início do século XX a oposição entre identidade e diferença foi submetida a uma revisão crítica e se entendeu que o privilégio dado à identidade poderia ser algo imposto por uma convenção, uma comodidade de uma busca por segurança. Embora tenhamos uma corrente que pensa a diferença e a mudança muito antiga, vinda dos séculos 6 e 7, com Heráclito, temos um movimento de limitação sobre a diferença e sua importância para o desenvolvimento dos processos da vida. A repetição seria muito mais uma necessidade construída de maneira lógica para facilitar a organização sobre o mundo, podendo ser vista nos padrões de construção de esferas que nos constituem, inclusive a comunicacional.

imagem. A diferença age no seu território, no território movente, que nestes casos, está nas informações, nos dados a serem disponibilizados nesses campos formais listados acima, que se modificam com o passar do desenvolvimento das técnicas e das práticas, tornando as formas tradicionais dos moldes em elementos cada vez mais invisíveis, diluídos em relação ao conteúdo, mais transparentes, constituindo o que chamamos ainda no capítulo anterior, de *cultura de visibilidade*, e que se tornam marcas propriamente efêmeras,

Essa visão estabelece uma relação precisa com a efemeridade nos termos contemporâneos do nosso objeto, onde o que dura é a própria diferença, é o movimento, como acontece no fenômeno da chuva, um exemplo de outra natureza que consegue desempenhar um papel didático sobre o fluxo efêmero: para ser o que é, a chuva demanda a sucessão de centenas e milhares de gotas, caindo uma após outra. O fenômeno não deixa durar a gota em si, que passa por sua natureza inquieta, mas torna durável o próprio movimento que o caracteriza, a diferença. Em outras palavras o que dura é a própria mudança, passagem, a efemeridade.

Quando olhamos para as produções imagéticas é possível dizer que não temos imagens tão idiossincráticas, que formariam a diferença entre si, justamente pelo estabelecimento de padrões, estéticas e formas de fazer imagens efêmeras, mas, ainda assim, temos a produção de movimento, alcançado pela dinâmica móvel que se reproduz quando postamos algo. Esse quadro de uma imagem após a outra, em um ritmo frenético de exposição, feitas sob um mesmo prisma produtivo, aproxima-nos do que o filósofo italiano Gianni Vattimo (1996, p. 19) aponta como ação do sentido mais puro do estágio da modernidade e da pós-história, onde a “produção contínua de algo que parece novo é o que permite que as coisas permaneçam as mesmas”⁴⁸. Entendemos a partir daí que o novo se constitui por uma parcela de diferença em relação à produção anterior, mas não muito significativa, apenas o suficiente para não ser repetição.

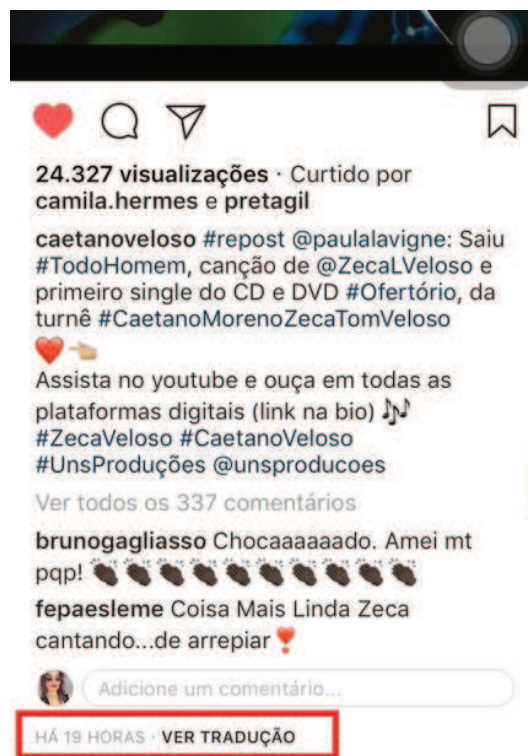
O regime de visibilidade pautado pela overdose imagética, remete-nos ao início dos anos 1990, onde as câmeras fotográficas domésticas e posteriormente digitais, foram popularizadas. Nessa época o que mais se falava era no afastamento do erro, garantido pela possibilidade de experimentar (DIOGO, 2010). Ao fazer uma dezena de imagens da mesma cena, subtendia-se um processo de escolha tranquilo, já que de um montante haveria uma imagem boa o bastante para ficar para a posteridade. Hoje, o processo ainda é esse, mas a diferença é que a possibilidade de experimentação foi expandida e não se aposta mais em imagens para serem jogadas fora, de imediato, mas que tenham um tempo de vida útil curto, que possam comunicar

⁴⁸ Vale ressaltar que essa formulação integra no nosso quadro de expressões escorregadias, ou paradoxais que envolvem o tema da pesquisa, indicando, mais uma vez, o caráter ilusionista que as mídias possuem e que acabam incitando.

e depois sumirem. A partir desse cenário uma palavra nos vem à mente como sendo de grande importância diante desse paradigma efêmero, movimento. Movimentar-se na tecnocultura, no ambiente digital, é o ato chave para existir. A imagem de um perfil com uma data de postagem antiga enuncia algo, que esse sujeito, por algum motivo, não existe mais digitalmente, pois existir demanda movimento, para que se gere diferença e fluxo. Isso porque a capitalização dessas iniciativas está em um processo que investe no que se pode produzir de mais imediato, mais proporcional ao presente, de modo que os construtos de temporalidade chave são voltados para a criação de superfícies que estabeleçam uma relação de proximidade com o presente, ou ainda, focados na criação de formulações de um presente próprio dos aplicativos.

Na figura a seguir, destacamos a marcação do *Instagram* para o tempo de postagem da imagem, feita há 19 horas atrás do momento da nossa visualização. Esse elemento é fixo, aparece em todas as postagens, informando ao usuário qual a relação dessa imagem vista com o seu tempo “presente”, seu tempo de visualização. Embora o algoritmo vigente nos três aplicativos trabalhados não seja mais de cunho cronológico, essa informação permanece, informando-nos que ainda há algo simbólico que reverbera no campo pragmático, sobre o quão recente as imagens são.

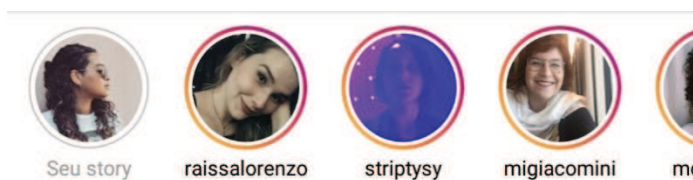
Figura 30 - Marcação de tempo



Fonte: Elaborado pela autora

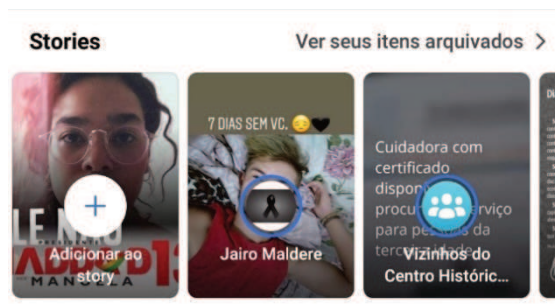
Após esse ponto, vamos para outro território que chamamos de *zona fixa Stories*. Trata-se de outra camada, horizontal, funcionando na *headline* do quadro, onde cada usuário é representado pela sua foto de perfil arredondada, circunscrita por um círculo rosa que, quando aparece, indica que há conteúdo novo para ser consumido, esse é o código do software para movimento, diferença. Ela é uma camada fixa dentro do *feed* do aplicativo, mas, ao contrário da *zona onipresente*, move-se ao passo que o aplicativo se move também, tanto que se puxarmos a tela “pra baixo”, ela desaparece, pois está fixa em um ponto da superfície, no topo, como indicado nas figuras 31 e 32.

Figura 31 - Zona Fixa Stories



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 32 - Zona Fixa Stories Facebook



Fonte: Elaborado pela autora

Esta zona, ao contrário da maioria esmagadora das outras, possui toda a sua mobilidade transferida para o sentido horizontal, ou seja, ela só comporta as interações horizontalizadas, somada ao toque específico nos “canais” de conteúdo. Se o usuário passar seu dedo da direita para a esquerda, ou vice-versa, ele poderá navegar pelos ícones e terá acesso a todos os produtores de conteúdo que postaram algo em formato *Stories*. O fato de não ser vertical possui algumas implicações importantes, principalmente quando estamos falando de *smartphones* enquanto suportes de consumo destes aplicativos. Como o tamanho total da tela de um aparelho é muito menor no sentido da largura do que do comprimento, haveria uma menor

disponibilidade de área no *display* para uma movimentação nesse sentido, tanto que não há muitas funcionalidades que estejam baseadas em movimentos horizontais.

A resposta para isso foi a criação de uma ideia de conteúdo infinito, uma ilusão baseada em uma estratégia de funcionamento já utilizada em outros espaços verticais, que imita a lógica praticada nos *feeds*, só que aplicada ao sentido horizontal. Se fizermos o exercício de baixar a barra de rolagem dos dois aplicativos incessantemente no sentido vertical, entraremos em uma ação que pode ser cansativa e sem um fim facilmente visível. O mesmo acontece para essa zona. Mais uma vez, o movimento é pautado na diferença dos materiais, só que ao invés da barra de rolagem ser vertical, ela é horizontal, trazendo conteúdo no sentido da escrita, da direita para a esquerda. Quando acionada para “atualizar”, o movimento de “puxar a tela” em busca de algo novo que possa surgir, mimetiza um efeito elástico, como se estivesse pegando potência no tensionamento do “fio” e, como acontece quando soltamos, as imagens voltam com rapidez e força para o ponto inicial, entregando-nos seus exemplares mais recentes, ou seja, as imagens postadas recentemente no aplicativo⁴⁹. *As imagens querem entrar, elas querem habitar todas as brechas disponíveis e elas se movimentam com agilidade e força, respondendo a cada chamado daquele que quer vê-las.*

O que o software faz é trabalhar para manter o usuário dentro do universo de postagens, reatualizando-se a cada vez que se chaga ao “fim” da barra de rolagem, para que pensemos que se trata de conteúdo infinito, quando na verdade, é um conteúdo que pode variar entre extenso e curto, dependendo da rede de contatos estabelecida pelo usuário. Na maioria das vezes, quando estamos diante de *heavy users* e de usuários com um tempo de uso considerável dos aplicativos, constrói-se um leque de imagens muito mais largo, que dificilmente é consumido na sua totalidade. Sendo assim, a construção destes espaços é um exemplo de territórios que abrigam ilusões, paradoxos, ou ainda, que ilustram muito bem o potencial ilusionista da mídia (ZIELINSKI, 2006, p. 19), já que o discurso efêmero, que é parte destes ambientes, convive com o caráter de reserva. O fato é que a construção das telas e da navegação dos aplicativos estabelece uma relação efetiva entre estes dois polos, dando vida a uma dialética presente não só nesses ambientes, mas no meio digital como um todo.

⁴⁹ Fazemos a ressalva de que além da maior proximidade com o presente, as imagens que geralmente ficam no topo de informações também são aquelas sugeridas pelo algoritmo baseado na interação do usuário. Em outras palavras, importa o tempo da imagem, mas também o nosso engajamento com relação a este produtor, quanto mais o vemos, mais ele será mostrado para nós.

5.2.2 Dimensão Passagens – *Stories* e *Snap*

A segunda dimensão percebida e mapeada por nós é a que apresentou uma relação com a efemeridade mais intensa, funcionando como um território possivelmente nativo dessa qualidade, onde ela é a protagonista das práticas e, principalmente, das imagens, tornando-se a principal marca ontológica dessas superfícies. O nosso olhar constelacional se volta para a camada dos aplicativos constituída pelo que chamamos *de imagem-espectação*, a imagem acessada pelo toque do usuário na tela e que se constitui pelo desenrolar dos *Stories* (*Instagram* e *Facebook*) e do *Snap* (*Snapchat*).

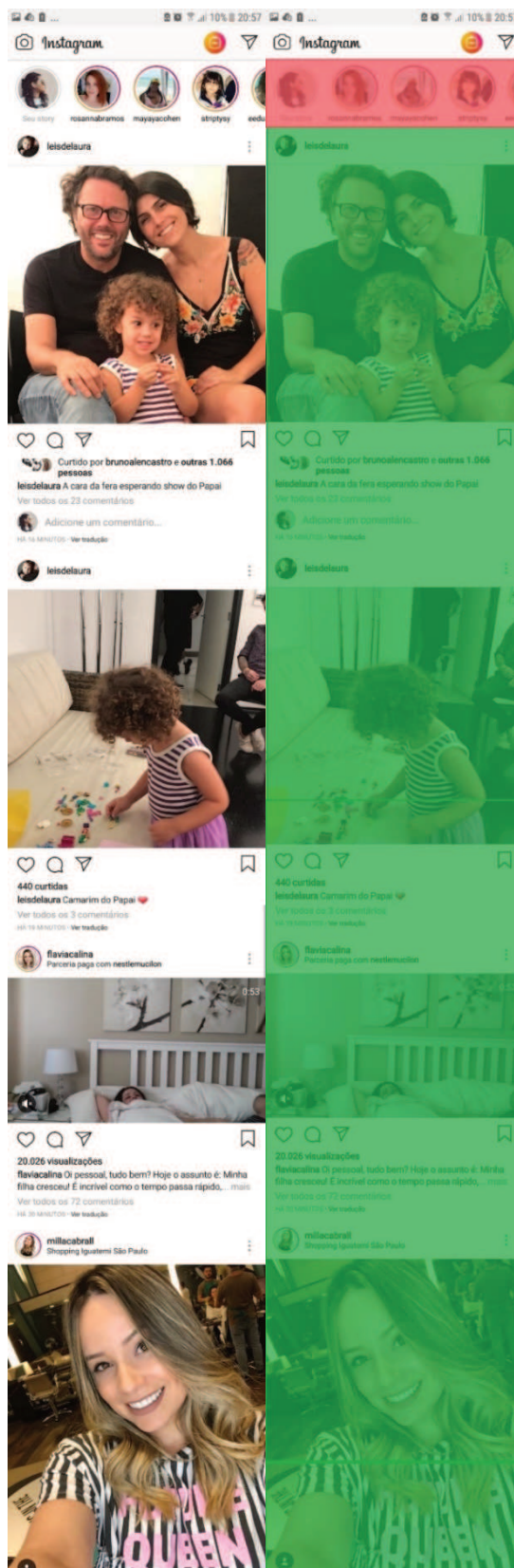
Nosso despertar para a constituição dessa dimensão se deu depois do efetivo trabalho do Laboratório Efêmero e da percepção de que os aplicativos se relacionavam com a imagem efêmera e, conseqüentemente com o recurso *Stories*, de uma maneira peculiar, reservando para ele um patamar diferente do dado aos demais tipos de informação que constroem esses serviços. Podemos dizer que o modo pelo qual os aplicativos lidam com os *Stories* reforça as suas idiossincrasias, destaca suas diferenças diante dos outros elementos dos serviços, de forma que, o fato de ter sido alocado para habitar uma camada suspensa na interface, separada das demais, seja um dos fatores que contribui para a criação dessa ideia de que os *Stories* são “outra coisa”. De fato, como veremos nesta dimensão, *Stories* é uma tendência imagética diferente das demais utilizadas nos aplicativos, mas, na prática, ela não é outra coisa, e sim, uma dimensão (dentre várias) da mesma duração.

Falamos em uma impressão de que o *Stories* é algo inaugural justamente porque, mesmo depois do seu lançamento, em 2016, o recurso foi lido, por parte dos usuários do serviço, como um aplicativo dentro do aplicativo *Instagram*, onde as lógicas eram entendidas como diferentes da dimensão dita matricial do serviço. Esse ruído se manteve como um sinal de uma lenta adaptação dos usuários ao recurso, e principalmente como um sinal da aposta desafiadora do *Instagram* e do *Facebook* em trabalhar com uma interface dividida em camadas, de modo que o usuário tivesse de “entrar” em alguns espaços, experimentando a perspectiva de profundidade que falamos no tópico anterior, experimentando uma dinâmica de uso que separava territorialmente os conteúdos de acordo com sua relação com o caráter efêmero.

Como falamos anteriormente, no capítulo 4, isso faz parte de uma *cultura de visibilidade* capaz de conduzir a experiência diante destes aplicativos por meio de algumas estratégias de composição de tela. A escolha por destinar os *Stories* a uma zona desenhada especificamente para eles é uma delas. Diferente das demais técnicas de organização de conteúdo, temos a presença de um código de territorialidade alternativo, que colocou o usuário diante da presença

da horizontalidade como uma possibilidade frente a uma tendência hegemônica vertical do *feed*, que comparece no mesmo espaço, como podemos ver na imagem nos dois *printscreens* expandidos do *Instagram*, um como um exemplo da interface sem intervenções e o outro com uma ação escavatória, onde podemos ver as zonas de cor vermelha e verde, correspondendo às lógicas de organização horizontal e vertical. Como dissemos no tópico acima, temos na área de apresentação dos *Stories* uma dinâmica de atualização que imita o movimento elástico, onde essa espécie de tripa de histórias (em vermelho) se distende e se contrai quando precisa se renovar.

Figura 33 - Print expandido



Fonte: Elaborado pela autora

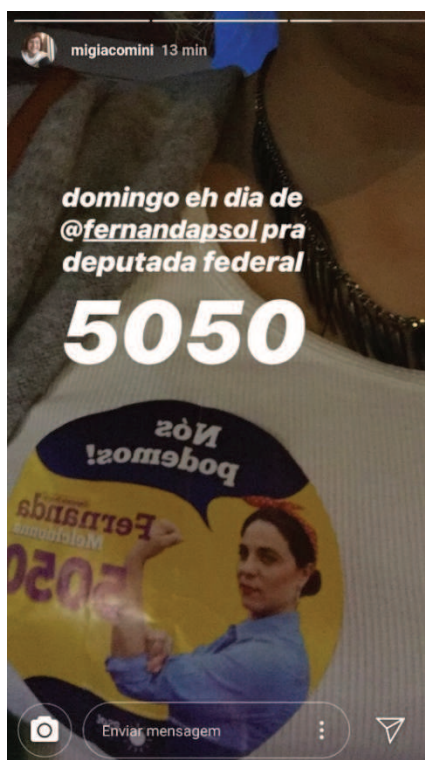
Quando o usuário acessa de fato a área, tocando nos pequenos canais circunscritos, temos contato com dois aspectos estéticos formativos, as propostas de verticalização e a de presentificação única do vídeo. A primeira se dá com a saída do usuário da esfera horizontal da zona destinada aos *Stories*, e a sua transposição para uma espécie proposição de verticalização do vídeo, respondendo a uma demanda genuína da imagem feita por dispositivos móveis e para dispositivos móveis. Como falamos anteriormente, a usabilidade do celular é majoritariamente vertical, principalmente porque sua função primária, a telefônica, funciona a partir de um posicionamento correspondente aos microfones de recepção e veiculação de sons de chamadas, localizados nas extremidades do comprimento do aparelho, correspondendo à altura da boca e orelhas de quem o usa. Ainda assim, mesmo que essa configuração espacial tenha mantido grande parte da nossa ligação tátil com o aparelho no sentido vertical, a função telefônica não é mais a centralidade dos *smartphones* atuais e, por consequência, seus modos de funcionamento e exibição de conteúdo tendem a corresponder à outras logicas entendidas como hegemônicas, como é o caso da produção imagética que, antes da imagem efêmera ser uma realidade, era constituída fortemente por uma gramática vista em meios mais massivos como a televisão, o cinema e o próprio YouTube, e, de certa forma, ainda é.

Um exemplo claro da ação de normativa é o uso do código horizontalizado para imagens, mesmo em aparelhos e situações em que o mais funcional seria o uso vertical. Ainda vemos pessoas virando o celular para fazer vídeos e fotografias, não só porque deste modo o campo de visão se ampliaria, na maioria dos casos, mas porque “esse seria o modo certo de se fazer imagem”; ainda vemos os programas televisivos que utilizam imagens de celulares na sua produção, pedindo para aos telespectadores, que ao filmarem uma cena que pretende habitar o universo televisivo, o façam na horizontal, ou como os jornalistas preferem falar: “filme com o celular deitado”. Sendo assim, temos duas forças diferentes agindo, uma paradigmática e horizontalizada, e outra, inaugurada com a imagem efêmera, que propõe, instaura uma tendência imagética vertical totalmente própria da linguagem dos aplicativos, que oferta à imagem feita para sumir a possibilidade de não ter que se parecer, em todos os aspectos, com algo já instituído.

O segundo aspecto formativo, a presentificação única do vídeo, se dá na configuração da tela, como podemos ver na figura 34. Quando acionado, o *Stories* preenche o espaço de toda a tela do aparelho, cobrindo inclusive as informações que geralmente ficam no topo do dispositivo, para além do território de ação comumente utilizado pelos aplicativos, cobrindo áreas que concernem aos sistemas operacionais de cada *smartphone*, como a exibição de taxa

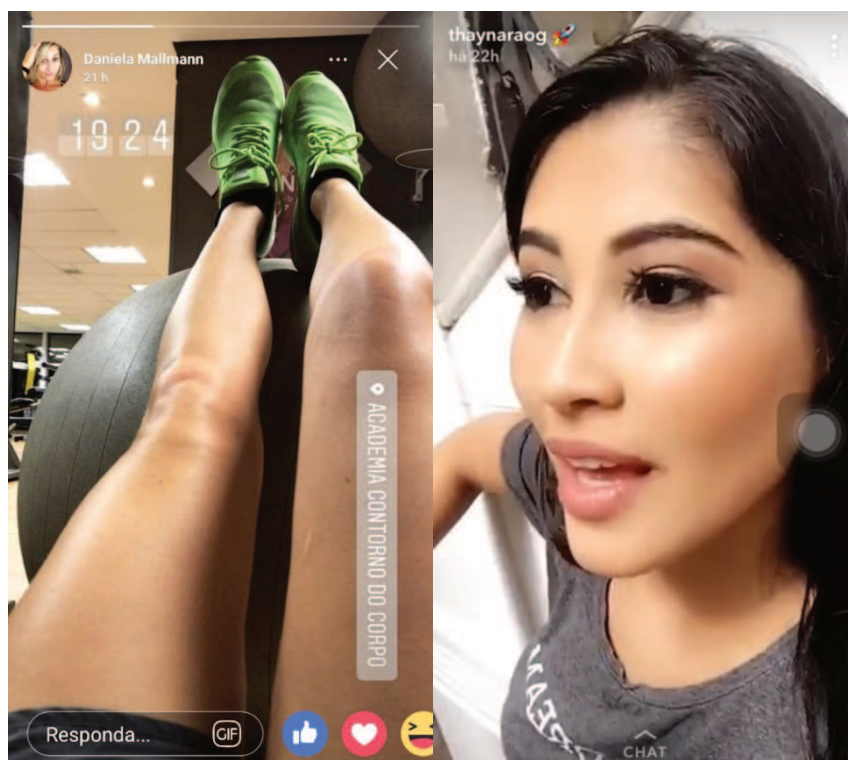
de bateria, hora e alguns dados sobre a rede, tornando essa atuação a única na tela. Destacamos que esse modo imagem do *Instagram* não é inaugurado pelo ele, e sim pelo *Snapchat*, onde desde as primeiras atualizações, o formato *fullscreen* já era utilizado. No conjunto de figuras 35, podemos ver a tela com a imagem efêmera única do *Snapchat* e *Facebook*.

Figura 34 - Stories



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 35 - Stories Facebook, Snap Snapchat



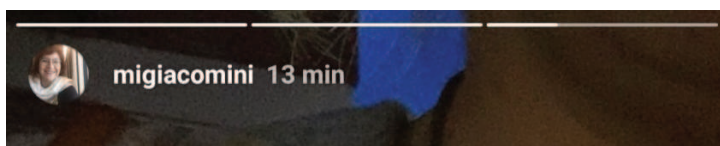
Fonte: Elaborada pela autora

Tendo essas três imagens como base, podemos dizer que a imagem efêmera contemporânea se constrói enquanto uma superfície que propõe uma comunicação verticalizada e de ensaio de imersão, onde a *imagem-espectação* não precisa disputar o olhar e as ações do espectador com outros tantos *players* na interface, realidade comum nas redes sociais, a chamada vizinhança do vídeo (MONTAÑO, 2015), pelo contrário, ela domina a tela para que possa responder aos desafios de atenção que o uso de *smartphones* impõem, por serem, naturalmente, dispositivos de trânsito (MONTAÑO, 2015). Ao mesmo tempo em que alguém os usa para acessar o *Instagram*, pode estar conversando com um terceiro, lendo algum texto e caminhando na rua, fazendo com que a imagem tenha que ser cada vez mais resistente à dispersão, com uma presença forte o bastante para conservar o olhar nela.

Tendo em mente a configuração dessa imagem, partimos para mais uma inferência dessa dimensão, onde fazemos uma ponte com o aspecto constelacional das marcas do tempo na imagem. Parece-nos importante perceber o quanto essa superfície está comprometida com uma ideia político-estética de tempo e, especificamente de *tempo real*, ou ainda, de um tempo mais próximo possível do presente construído inteiramente pelos aplicativos.

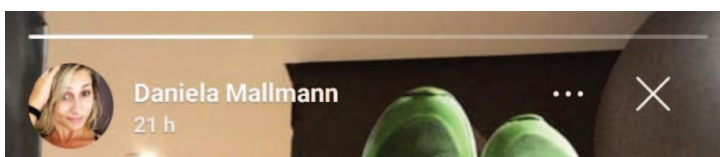
Propomos uma ideia de presente expandido, com uma face dupla, desenrolando-se não só para aquele que capta a imagem e que a entende enquanto parte de um presente particular e vivido, como também para aquele que a consome, de modo a experienciamos não mais o presente da imagem em si, mas da experiência com ela, do encontro. Ao que parece, estamos lidando com uma multidimensionalidade, uma policronia, que remete a estes dois tempos distintos, mas também a um inumerável repertório que sobrevive em toda e qualquer imagem tornada pública. Os rastros dessa expansão temporal podem ser vistos nestas imagens mais focalizadas a seguir, onde temos a presença indicativa do aplicativo de que “algum presente” precisa ser entregue pela imagem, sendo feito da seguinte forma: indica-se o “quanto” essa imagem se aproxima da versão de tempo real do espectador, subtraindo-se o horário de visualização pelo horário de publicação. Nas figuras a seguir, recortadas das imagens já utilizadas acima, essa quantidade varia, sendo de 13 minutos, 21 horas e 22 horas (essas duas últimas marcas anunciando que estão quase expirando)⁵⁰.

Figura 36 - Marca temporal 1



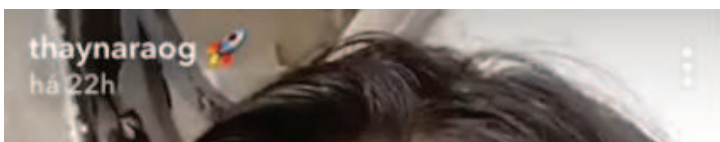
Fonte: Elaborada pela autora

Figura 37 - Marca temporal 2



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 38 - Marca temporal 3



Fonte: Elaborada pela autora

⁵⁰ Essa marca temporal também foi identificada por nós na Dimensão Reservas e apresentada no tópico anterior, com as particularidades referentes ao território em questão.

Temos então uma espécie de contrato capaz de produzir o próprio presente da imagem efêmera, que se divide entre o tempo para aquele que visualiza a imagem e que está consciente da sua não instantaneidade (temporalidade resultante da subtração que já indica que não estamos lidando com uma imagem “ao vivo”), e o presente daquele que postou a imagem que, da mesma forma, não teria como ser um tempo congruente com a realidade, pelo simples processo de postagem demandar um mínimo tempo. Ainda assim, com todos esses indicadores de que não há uma temporalidade possível do presente, tanto o aplicativo quanto os usuários estabelecem esse pacto que permite que os *construtos de tempo real* se estabeleçam e que deem à essa imagem o caráter de instantânea.

Este é o flerte da imagem digital com o realismo, ou ainda, com a construção de outros eixos de sentido para o real. Em entrevista à Revista Zum⁵¹, Dubois (2018), concede-nos uma interessante visão sobre estes novos contratos. O autorretrato, por exemplo, se diferenciaria de uma *selfie* essencialmente pela sua ligação com o mundo. Ele está no mundo, habitando algum espaço e demarcando uma relação com ele, já que essa imagem carrega consigo o estigma da presença, do testemunho, da equidade com a realidade (*ça a été*), ainda que fizéssemos algum tipo de manipulação em sua superfície. Já a *selfie*, não carrega esse devir de espessura histórica, de relação com o mundo, já que pode não corresponder a ele, e por ter mais, necessariamente, a materialização em uma inscrição no espaço como define Machado (1997, p. 247), ao invés disso, ela é código.

(...) isso que nós chamamos de “imagem” no universo do vídeo já nem é uma representação pictórica no sentido tradicional do termo, ou seja, uma inscrição no espaço. A rigor, em cada intervalo mínimo de tempo, não há propriamente uma imagem na tela, mas um único pixel aceso, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa – o quadro videográfico – já não existe no espaço, e, sim, na duração de uma varredura completa da tela, portanto, no tempo. Ao contrário de todas as imagens anteriores, que correspondiam sempre a uma inscrição no espaço, à ocupação de um quadro, a imagem eletrônica é mais propriamente uma síntese temporal de um conjunto de formas em mutação. (Machado, 1997:247)

Um imaginário coletivo sobre estas imagens está se construindo de modo que produtores e consumidores partilhem dos códigos efêmeros que estamos nos debruçando. Mesmo que não conheçam inteiramente seus processos produtivos, há, mais uma vez, uma espécie de contrato social que os permite engajar, fazer parte de uma realidade apresentada por essa imagem, pautada não mais na capacidade da imagem em atestar ou reproduzir um ser no espaço, mas sim, em construir um ser no tempo, no tempo da imagem. Como Dubois diz, “não há mais

⁵¹ Disponível em: < <https://revistazum.com.br/entrevistas/entrevista-philippe-dubois/> > . Acessada em 12/11/2018.

nenhuma certeza com relação à função de prova de uma fotografia, mas é possível acreditar nela, como em uma ficção”

Além da marcação temporal que reforça a ideia de um tempo da imagem em cada um destes serviços, há outras formas de presentificação do software que implicam em uma estética que flerta com o realismo. Diante da imagem do *Stories* do *Facebook*, por exemplo, temos mais duas estratégias que se sobrepõem à imagem, dando a ela um caráter testemunhal que passa pela lógica digital, ou seja, não se criando pela via do testemunho formal, onde o protagonista diz onde está e mostra por ele mesmo onde se encontra, mas pelo acionamento de ferramentas que fazem isso pelo sujeito. A figura 39 nos mostra algo que não se trata apenas de um registro de um par de pernas em um ambiente que pode ser uma academia, mas sim de uma performance desse evento cotidiano, autenticado tanto pela parte fixa de presentificação do aplicativo (cabecinhos superior e inferior), quanto pelos elementos adicionais como o sinalizador de localização (possivelmente⁵² Academia Contorno do Corpo) e o horário do momento da captura (19h24).

⁵² Falamos nesse tom de possibilidade pelo fato do *Stories* do *Facebook* e *Instagram* também aceitarem imagens que venham de arquivo, ou seja, que não necessariamente tenham sido feitas naquele tempo e local, além de permitir que o usuário possa procurar o local que quer indexar a imagem, mesmo que não esteja nele naquele instante. Temos aqui mais um exemplo de como estes dados são variáveis, podendo, em alguns casos, não estar congruentes com sentidos de realidade e verdade que imperavam e funcionam a partir de outras práticas imagéticas. Aqui importa onde você está, mas importa muito mais em que lugar você quer ser visto.

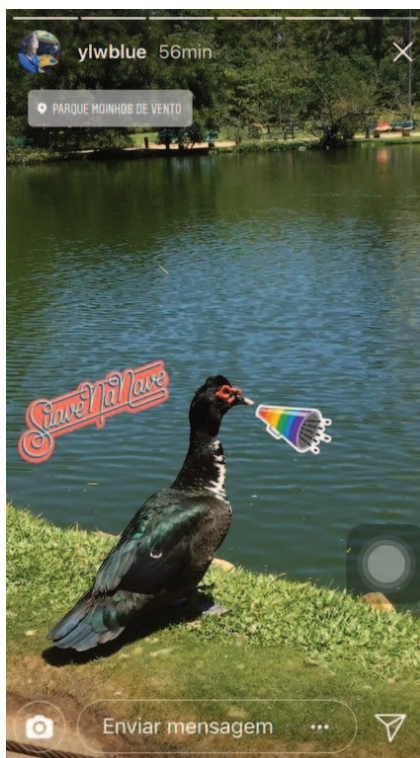
Figura 39 - Stories Facebook



Fonte: Elaborada pela autora

O mesmo ocorre com a figura 40, retirada do fluxo do *Instagram*. A imagem base desse *Story* é o que poderia ser entendido por imagem limpa (uma fotografia de uma vista de um parque, sem nenhum tipo de informação sobreposta à sua superfície), se não fosse também a zona fixa do *Stories* que a encobre, e pelos elementos adicionais de contextualização escolhidos pelo usuário, que nesse caso são: “*stickers*” (adesivos) *suave na nave* e megafone (adesivo lançado para a campanha de apoio à causa LGBT e que permaneceu no quadro fixo do aplicativo), e o sinalizador de localização, a partir do qual podemos ver que a imagem pode ter sido feita no Parque Moinhos de Vento, em Porto Alegre.

Figura 40 - Montagem espacial



Fonte: Elaborado pela autora

Essas sobreposições configuram uma montagem espacial pensada para dar ao produtor e ao consumidor da imagem, o máximo de informações possíveis sobre a experiência de quem a posta, mantendo as marcas que tendem a consolidar os dois *construtos* centrais dessa constelação, o de *tempo real*, no qual levamos em consideração principalmente as marcas temporais já assinaladas por nós anteriormente, que ficam no topo da imagem ao lado do nome do usuário; e o de *experiência compartilhada*⁵³ que se realiza com a soma dos elementos adicionais de contextualização. Estes códigos expandem a ideia inicial do desejo da imagem em ser vista enquanto uma superfície que transporta um tempo real, em ser presente, para uma noção de tempo que se desvencilha do relógio para alcançar um plano de imanência, de coalescência, um construto que oferece ao espectador a nossa própria experiência. Essa criação se dá então por meio dos indicativos sobre a vivência, além da própria imagem que serve como

⁵³ Não falamos em uma experiência compartilhada porque nos interessa falar sobre o que e como as imagens constroem essa relação, da mesma forma como entendemos o construto de tempo real, já mencionado anteriormente. Os arranjos que promovem esses encontros midiáticos são o foco da nossa atenção.

um referencial do acontecimento. Com estes dados de contexto, a imagem passa a ser ressignificada para uma experiência mais voltada para a coletividade.

O resultado dessa imagem marcada, propriamente efêmera, é que ela já está se espalhando para outros espaços, já faz com que o conceito de efêmero seja versátil e se instale em outras imagens, propostas, iniciativas, que não as dos aplicativos, necessariamente. Este é o caso do conceito utilizado na campanha de divulgação da nova modalidade de cartão do banco Itaú, o cartão virtual. Com ele, os clientes do banco podem gerar um cartão único, com todos os dados necessários para se fazer qualquer tipo de compra online: número, validade, nome e código de segurança. No vídeo⁵⁴ produzido pela marca encontramos algumas passagens que mimetizam partes do que entendemos como uma estética efêmera, com códigos da *imagem-espectação* e *imagem-fluxo*, fazendo referência não só às configurações de tela, por exemplo, mas, alimentando-se de todo o universo que gira em torno da efemeridade, como o debate acerca da seguridade do digital e da insegurança das materialidades, que indicamos de forma ampla na nossa introdução. O vídeo da campanha consegue consolidar um efetivo exemplo de como essas marcas efêmeras agem rizomaticamente nos processos tecnoculturais, seja pelo produto que ele vende, um cartão imaterial, digital, que oferta, teoricamente, mais segurança do que um cartão físico, justamente por desaparecer depois do uso e não poder ser clonado; seja pela estética que o vídeo adota, reproduzindo elementos criados essencialmente nestes aplicativos, como: foto de perfil, barras temporais indicando o tempo de cada uma das imagens, tendência da verticalização do vídeo, visíveis na figura 41, e a adoção de elementos de dados de contextualização como o *sticker tensa* e primeiro plano do protagonista (*selfie*), visíveis na figura 42.

⁵⁴ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=BCdv_DJRdWc >. Acessado em 15/11/2018.

Figura 41 - Interface Stories Itaú



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 42 - Sticker Itaú



Fonte: Elaborada pela autora

Além destes elementos de ordem contextual, o vídeo simula outros traços estéticos das imagens feitas para sumir, como a instabilidade da câmera do protagonista, simulando uma captura de imagem feita por *smartphone* e com a câmera no primeiro plano (modo *selfie*), além de uma constante busca pela informalidade. Nas figuras 43 e 44, podemos ver uma construção de tela que envolve todos os elementos tratados nesta constelação, um espaço destinado à lógica verticalizada, referente ao *feed*, assim como um espaço onde temos uma zona horizontal reconhecível enquanto referente ao território *Stories*; além de uma alusão ao movimento feito pela ponta dos dedos nas telas dos *smartphones* para que se “passem” os *Stories*, um movimento de contato com a tela, feito da direita para a esquerda, como se pudéssemos empurrar para o lado, para fora do alcance da tela, a imagem que não queremos mais ver, ou ainda, puxando a imagem seguinte para que ela ocupe o espaço da tela.

Figura 43 - Interface Celular Itaú



Fonte: Elaborada pela autora

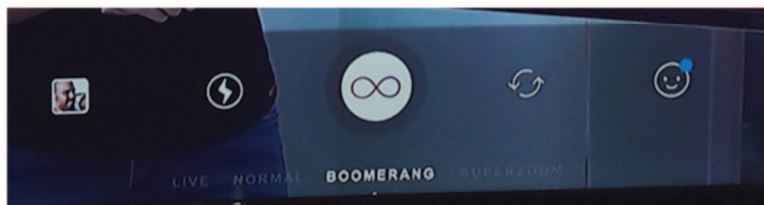
Figura 44 - Movimentos Horizontais



Fonte: Elaborada pela autora

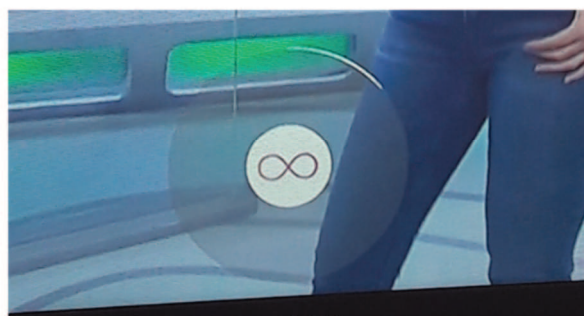
Outra experiência de encontro com a presença dos códigos estéticos efêmeros ocorreu no campo televisivo e da informalidade da pesquisa. Ao ligar a televisão nos deparamos com uma imagem que adotava códigos estéticos bastante explícitos do aplicativo *Instagram*. Na ocasião, usamos o celular para registrar a performance da apresentadora do Globo Esporte RS, Alice Bastos, que, enquadrada da maneira usual (plano médio), não só é rodeada por ícones que mais parecem ter sido copiados do *Instagram*, mas performa gestos que se assemelham a poses fotográficas, ou ainda, movimentos feitos em prol do formato *boomerang*. Na figuras 45, vemos ela “se preparando” para a escolha do formato a ser utilizado, na figura 46, vemos ela fazendo o gesto a ser imagicizado e na figura 47, vemos a imagem pronta para habitar ou o *Stories* ou para ser enviada como mensagem direta para alguém.

Figura 45 - Stories na Televisão



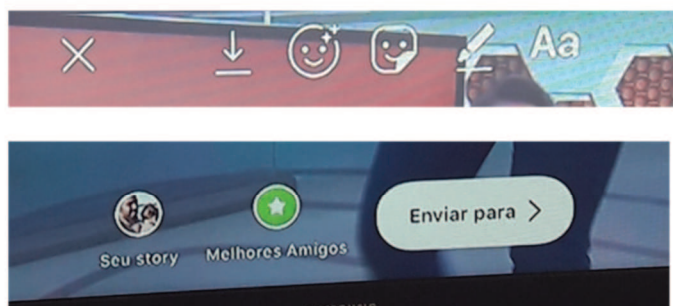
Fonte: Elaborada pela autora

Figura 46 - Boomerang da Alice



Fonte: Elaborada pela autora

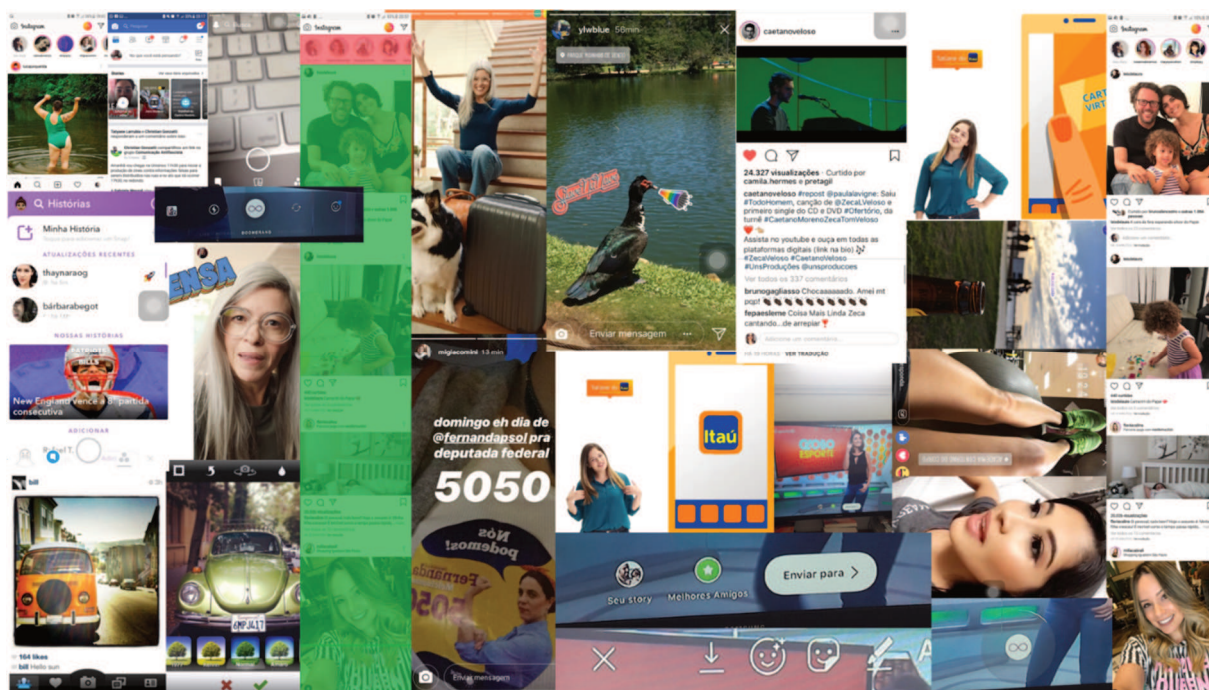
Figura 47 - Stories da Alice



Fonte: Elaborada pela autora

O que estas imagens nos dizem? Que estamos diante da construção de um tecido imagético com uma trama cada vez mais apertada e constituída por mais fios. Ao passo que o número de imagens efêmeras se multiplica exponencialmente, o número de formas de fazê-las também se expande, de modo que é de suma importância que nos perguntemos sobre o que dura nessa multiplicidade. Os aplicativos aqui abordados são um locus privilegiado de observação, por terem em tão pouco tempo de existência, uma potência imagética irredutível à sua mídia nativa, transbordado para outros territórios não só por meio de códigos estéticos, mas de uma massa complexa de aspectos, trazendo marcas em diversos níveis, efervescentes o bastante para habitar espaços outros.

Figura 48 - Mapa Constelacional 2



Fonte: Elaborada pela autora

5.3 DISFARCES DO PRESENTE

5.3.1 Contrato de crença

A penúltima constelação na pesquisa aprofunda o debate sobre o *construto de tempo real* no que tange à estética de um presente construída pelos aplicativos. Em outras palavras, deparamo-nos com algumas estratégias capazes de construir uma temporalidade interna nos três serviços estudados, como vimos nos tópicos anteriores, mas também de uma estética

testemunhal, ou ainda, focada em uma ideia de instantaneidade que nos revela que o real criado a partir da imagem efêmera é diferente dos outros expostos até então. Intuímos que há a criação de um novo contrato de visualidade diante das imagens, muito próprio destes aplicativos, pautado em um real não mais de cunho mimético, mas também não só baseado em uma imagem que existe em si mesma, sem referente.

Nossa aposta de construção da perspectiva ambivalente sobre o real continua com as contribuições de Dubois (2018) e parte para uma aproximação chave, vinda da teoria dos mundos possíveis, iniciada na filosofia, e revisitada no século XX por pensadores da ficção como Gottfried Wilhelm Leibniz; e da teoria fotográfica, interessada em identificar o que mudou depois do estabelecimento do último grande paradigma da imagem. Dubois (2018) nos sugere que pensemos em um mundo construído a partir de um romance. Nessa criação, temos um mundo possível, irreal, ainda assim, edificado com elementos que identificamos como pertencentes ao mundo que vivemos, o real. O que acontece então com a noção de verdade e confiabilidade desse escrito? Ela é ressignificada, passa a existir a partir de uma moldura romanesca. *Este mundo é como o mundo real, mas não o é.*

Para que essa criação se estabeleça de forma efetiva é necessário que o mundo fictício tenha as suas próprias regras, enquanto sistema lógico e passível de coerência, mas que partilhe de elementos, de um imaginário calcado no referente. A partir do momento que estes parâmetros são lançados e esse mundo passa a ser criado, assina-se uma espécie de *contrato de crença*, onde sabe-se que o romance não é o mundo real, e⁵⁵ é por isso que vamos ao encontro dele, por ser uma realidade em si, mas sem desconexão com um referente. Dubois (2018) transpôs essa ideia para o domínio imagético e se questionou “poderia a invenção de um mundo visual ser descrita em termos de mundos fictícios”? A resposta é sim. Segundo o autor, esse campo foi explorado por experiências cinematográficas como o canônico Matrix, de Lana e Lili Wachowski, de 1999, e fotográficas como a obra do artista catalão Joan Fontcuberta, idealizador de séries fotográficas como Fauna (1987) e Sputnik (1997). A ideia das produções é construir visualmente um mundo, ou uma versão dele, no caso da segunda iniciativa, questionar a verdade da fotografia com a criação de animais reais como um peixe, com aspectos físicos criados a partir da natureza da imagem digital, especialmente com a pós-produção, tornando possível a existência de um peixe com pelos.

⁵⁵ Poderíamos ter utilizado a conjunção “mas”, no entanto, o que queremos dizer é que é por isso que buscamos o romance, não é apesar da sua ficcionalidade, é por conta disso.

Figura 49 - Peixe com pelos



Fonte: Elaborada pela autora

O *contrato de crença* seria esse ponto basilar para o consumo das imagens efêmeras, estejam elas em qual camada produtiva estiverem. Embora ele possa nos levar a questionar os sentidos de verdade ou de legitimidade das imagens, não é esse o ponto que queremos debater, pelo contrário, estamos diante de uma imagem que já resolveu essa mudança de paradigma e que o ressignifica, criando aspectos que se valem justamente dessa não correspondência absoluta com o real, despertando uma experiência imagética mais performática e até mesmo lúdica, como veremos no decorrer da constelação.

5.3.2 Espelhamento do eu

Estamos diante de uma imagem que não descarta a importância do referente, ela o usa como o cerne para atribuição de valor ao espaço e à experiência vivida nele (*eu estive lá*), ao mesmo tempo em que coloca em pauta a centralidade de outro componente, a atribuição de valor à experiência que acontece entre o sujeito e a imagem, do sujeito com o aparelho. Esse acréscimo está relacionado à reconfiguração da tríade sujeito-imagem-espaço, inaugurada com a *selfie*. Como dissemos na constelação anterior, a diferença dessa imagem para a sua antecessora, o autorretrato, é que para que a segunda exista, é necessária uma dialética entre o sujeito e mundo, de modo que o foco da captura é a existência do ser localizada em algum ponto espacializado, por meio da sua interação com este espaço (DUBOIS, 2018). A *selfie*, por outro lado, constitui-se enquanto uma tendência que, cada vez mais, torna esparsa essa ligação, de modo que sujeito e mundo se unem não mais por meio de confrontação, interação, mas apenas

por presença, onde o que importa é o “eu estou aqui”, ou melhor “me veja aqui”. *Não basta mais estar em algum lugar, vivendo algo, é necessário imagicizar este lugar, imagicizar a experiência.*

O que faz exatamente quem tira uma *selfie* em frente à Torre Eiffel? Ele dá as costas ao monumento, direciona o aparelho para si e deixa a Torre Eiffel como pano de fundo. É a negação da relação com o mundo e a afirmação em looping do “eu me olho no meu aparelho que me olha enquanto poso e eu não olho o que está atrás”. A imagem é imediatamente enviada ao amigo que permaneceu do outro lado do mundo, como um atestado de presença: “estou em Paris”. A cidade é um pano de fundo. A relação do sujeito com o mundo se resume a uma relação de presença, e não mais de confrontação, apreensão, compreensão, intelecção. O mundo torna-se apenas cenário e a única coisa que conta é o eu frente a mim mesmo (DUBOIS, 2018)

O *eso ha sido* barthesiano fica em um plano secundário ao saímos do panorama das câmeras analógicas e chegarmos até o tempo das câmeras fotográficas digitais e, posteriormente, dos *smartphones*. Esses dispositivos ofertam uma outra relação com a produção da imagem, e *ressignificam* a noção de instantâneo que impregnou a imagem analógica por tanto tempo. Este termo é importante para o que estamos tentando formular aqui, pois pensamos que o devir efêmero não anula, não enaltece, ele ressignifica aspectos importantes da imagem tradicional (FLUSSER, 2008), como já dissemos, a relação com o espaço e como veremos agora, a relação com a nossa própria imagem, enquanto protagonistas.

Segundo Pipano (2017), a diferença entre as máquinas de imagem analógicas e as atuais e, conseqüentemente, entre os sistemas de visualidade que instauram, parte da construção ritualística que temos com elas, de modo que as práticas de manejo mudam radicalmente ao passo que os dispositivos mudam. As imagens feitas para sumir, especialmente as que partem da *Selfie*, são protagonistas de uma *experiência de espelhamento*. Em um primeiro momento, temos a impressão de que estamos lidando mais uma vez com a natureza reflexa que Dubois (2018) nos fala, mas a reflexividade, sob a ótica de Pipano, é distinta, e não é mais o real o foco do espelhamento, mas sim, nós mesmos, ou ainda, aquele que se coloca diante das câmeras. Isso acontece principalmente pelo uso dos aparelhos. Na fotografia analógica, por exemplo, por conta da condicionalidade da existência da imagem à materialização, tínhamos um ritual diferente do que temos hoje, principalmente pelo período de espera implicado no processo de revelação das fotos⁵⁶. Era necessário aguardar um tempo considerável para ver o resultado da captura de outras pessoas sobre nós mesmos, posicionar-se de maneira a “garantir” que a

⁵⁶ Chamamos atenção para o uso da palavra revelar e aos sentidos ofertados sobre a relação de espera existente na prática fotográfica. Revelar pressupõe algo velado, que está escondido da luz. A espera viria do desenrolar desse processo de aparição de algo que estava latente.

imagem final alcançasse a ideia desejada, já que dependíamos de um número exato de poses nos filmes, ou seja, eram alguns passos para que a imagem pudesse ser produzida. Nesse entremeio temporal, acontecia a formulação de outras imagens, imagens mentais sobre essas superfícies, já que se tinha tempo para imaginar a imagem antes de vê-la revelada.

Ao chegarmos ao contexto digital, com as primeiras máquinas fotográficas caseiras, temos a entrada dos displays de visualização acoplados às máquinas. Feitas inicialmente de LCD, essas telas começaram com tamanhos tímidos e com uma capacidade gráfica pequena, mas já inaugurando uma nova relação do produtor com a imagem, uma relação de proximidade maior, vinda já pelo domínio da técnica que a câmera caseira proporcionou, acrescido de uma confirmação, de um *feedback* mais rápido, findando os rituais de espera entre a captura e revelação das imagens. Com o passar do tempo, houve o crescimento dessa ferramenta, o investimento em materiais que comportassem uma imagem com mais qualidade e, consequentemente, mais uma transformação da relação com o ato de produzir e consumi-las, de modo que, essas duas instâncias passaram a se misturar, a terem seus limiares mais flexibilizados por conta da redução e, agora, nulidade do tempo de espera para a “revelação” de uma imagem. Não a imagem “final”, mas uma dentre as várias imagens envolvidas nesse caminho criador.

Ao nos propormos a fazer uma imagem de nós mesmos somos convidados a nos encarar na tela por um tempo que nós determinamos, não nos dando conta de que ali já estamos diante de uma imagem. Daremos mais exemplos a seguir no texto, mas começemos com este, da figura 50. Nela podemos ver a protagonista em sua visita ao Jardim de Luxemburgo, na França. É importante notar como este ser se coloca para criar a imagem. A face e o corpo seguem direcionados para o celular, enquanto o espaço se mantém atrás dela e com um forte efeito de desfoque, colocado pelo próprio aparelho. As chamadas últimas gerações de Iphone (7, 8 e X), apresentam um novo recurso intitulado “retrato”, que curiosamente tem esse papel: desfocar agressivamente o fundo da imagem, de modo a trazer ainda mais para a evidência o protagonista. Parece-nos uma tentativa de destacar o ser do espaço, de colocá-lo em uma, cada vez menos aparente, profundidade de campo. Separamos essa imagem em especial por ela nos permitir ver, de forma sutil, como o espelhamento ocorre: ao olhar para a câmera com um par de óculos escuros na face, a protagonista nos deixa ver o que ela mesma vê na tela do aparelho, a si mesma entabulando uma conversa, performando o seu testemunho de presentificação naquele espaço. No recorte abaixo da imagem, pudemos expor parte do frame a um tratamento para que ficasse mais clara a visão do espelhamento das imagens.

Figura 50 - Stories Modo Retrato



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 51 – Espelhamento

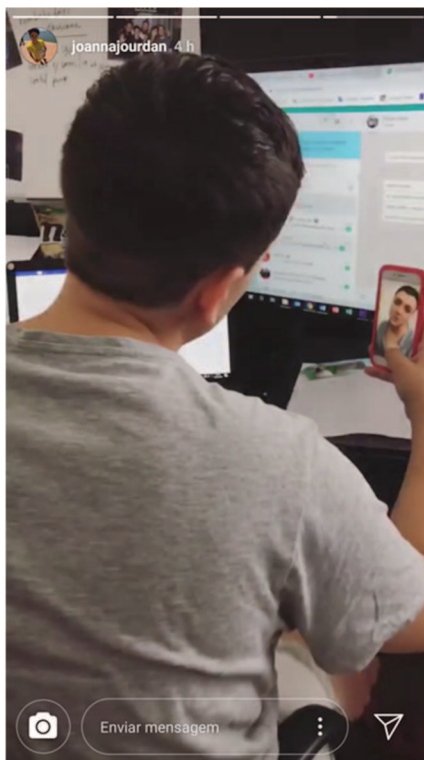


Fonte: Elaborada pela autora

Ao chegarmos à imagem efêmera temos a possibilidade de zerar o tempo entre a produção da imagem e a sua visualização não só com o formato *live* (ao vivo), por exemplo, mas também com os formatos de fotografia e vídeo, que permitem que o protagonista se veja antes, durante e depois de fazer a imagem, como vimos acima, dando vida ao espelhamento pensado por Pipano (2017). Na figura 52, vemos um outro exemplo de como a experiência funciona: uma imagem que nos mostra uma pessoa fazendo uma imagem de si mesma. Ao colocarmos nesses termos evidenciamos o processo de espelhamento que acontece em todas as imagens feitas com as câmeras frontais. No caso dos *Stories*, essa imagem poderá ainda ser vista e revista algumas vezes pela protagonista, de modo a adicionar mais essa camada de

sentidos que já tínhamos assinalado na constelação Olhar do Outro, com o reposicionamento do observador: somos produtores e espectadores das imagens de nós mesmos.

Figura 52 - Espelhamento do Eu



Fonte: Elaborada pela autora

Isso se dá essencialmente pelo fato de as novas câmeras acopladas aos *smartphones* terem a função *selfie*, fazendo com que câmera e o visor estejam voltados para quem manipula o dispositivo, sendo possível ver-se em movimento, enquanto se posa para a captura. É nesse entremeio temporal que a nossa constelação se coloca, é nesse espelhamento que os disfarces do presente são ofertados aos produtores/consumidores de imagem.

5.3.2.1 Disfarces

A primeira pergunta que pode surgir diante do nome dessa constelação é: por que o presente precisaria de disfarces? A resposta está mergulhada em paradoxos: essa imagem quer entregar sentidos de cotidianidade, proximidade, testemunho, ao mesmo tempo em que é composta por técnicas específicas de contar histórias que tornam essas superfícies lúdicas, com toques de mundos fantásticos e, principalmente, com uma manipulação estética evidente e

estimulada pelos aplicativos que coloca em movimento a nossa ideia sobre uma ressignificação do contrato de crença, assinalado anteriormente. Esses mecanismos são os que consideramos como *disfarces do presente*, elementos adicionais disponibilizados pelos aplicativos que não só modificam a imagem original feita, mas acrescentam sentidos a ela, sentidos de uma realidade criada a partir da estética efêmera.

Ao todo, identificamos 3 tipos de disfarces: filtros de tratamento, filtros lúdicos e dados contextuais. Os últimos já foram introduzidos na constelação anterior e são caracterizados pelos elementos adicionados às imagens capturadas, como localização, temperatura, horário, *stickers*, entre outros. Estes dados não são acrescentados à imagem para representar algo, mas sim para contribuir com um compartilhamento de experiências mais detalhado e efetivo, carregando consigo a possibilidade de criar sentidos, esconder elementos, potencializar outros, estetizar as cenas do mundo de acordo com as marcas desse ambiente, por isso os entendemos enquanto disfarces.

O primeiro tipo de disfarce a ser trabalhado são os dados contextuais. Tratam-se de elementos que têm sua função variando entre a estimulação da interação entre os usuários até uma composição de imagem. No conjunto de figuras 53, podemos ver a disposição deste tipo na tela nos três aplicativos, *Instagram*, *Facebook* e *Snapchat*, respectivamente. Com fins de entendimento, fizemos seu atravessamento com o caráter lúdico e os separamos por cores referentes os graus de ludicidade, ou seja, os verdes (localização, menção, *hashtag*, horário, velocidade, carga da bateria e temperatura) são os que menos carregam consigo a propriedade lúdica, entregando dados contextuais mais puros, baseados na informação; os amarelos são os que possuem o devir interacional mais evidente (enquete, medidor, perguntas), com um grau de ludicidade médio, enquanto os vermelhos possuem um cunho lúdico mais intenso (*gifs* e *stickers*).

Figura 53 – Dados contextuais e seus graus de ludicidade



Fonte: Elaborada pela autora

No conjunto de imagens acima é mais simples entender que a maioria deles possui um caráter de composição, funcionando como um adesivo, que colamos em uma página de caderno para destaca-la das demais, ou para reforçar algo escrito, ou dar um sentido a mais a ela, um *mood* das postagens. Esse tipo de prática era bastante comum nos anos 1990 com a proliferação de diários, agendas e cadernos escolares, nos quais se decoravam páginas. Hoje, temos uma atualização com os *bullet journals*, cadernetas sem pauta utilizadas para organizações semanais, mensais e anuais de indivíduos que constroem toda a sua composição do zero, construindo os respectivos calendários, adicionando eventos, colorindo aspectos a serem lembrados e fazendo uso de adesivos para dar mais ênfase às informações importantes.

O mecanismo empregado para o acesso ao recurso dos dados contextuais é simples, após a captura da imagem, o usuário pode puxar a tela para cima e ter acesso ao cardápio de elementos mostrado nas imagens acima. Essa escolha de *layout* de interface é repetida nos três aplicativos, de modo que as opções de informações também se parecem, tendo apenas alguns *stickers* e ferramentas que diferem uma das outras. A diferença mais evidente é o estilo de cada uma das redes diante das suas criações. É perceptível que o *Instagram* adota uma estética mais sóbria, enquanto o *Snapchat*, por exemplo, aposta em uma comunicação mais lúdica, ajustando todos os marcadores para uma miniatura do usuário.

Os disfarces de cunho interativo foram acrescentados, somente ao *Instagram*. Têm a função de ofertar mais informações sobre os produtores de cada perfil, podendo ser feitos nos modelos de enquete, pergunta ou medição. Esse recurso é geralmente utilizado por perfis comerciais, para que se apresentem produtos, descubram o que o público deseja consumir, ou ainda, saber sobre a aceitação de algo. No uso mais comum, perguntas simples são utilizadas, como a da figura 54, feita basicamente como um argumento retórico, “seu gato também mia na porta? Sim ou não?”

Figura 54 - Enquete Stories



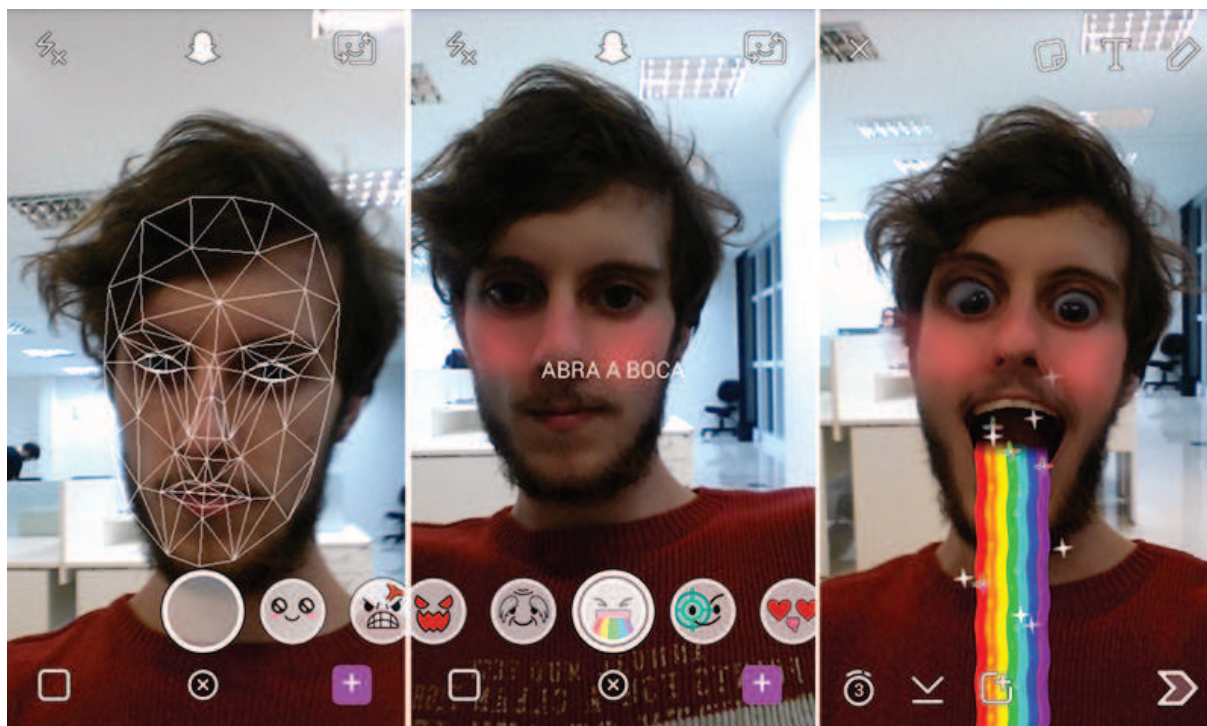
Fonte: Elaborada pela autora

Partindo para os outros dois tipos de disfarce, de tratamento e lúdicos, chegamos ao universo dos filtros. Nesse território, o *Snapchat* se mantém como iniciativa de destaque. Foi o primeiro aplicativo com expressividade no número de usuários que começou a inovar com as produções de filtros, especialmente os lúdicos, com capacidade para modificar profundamente os rostos, seja por modificação de coloração da pele, estrutura da face e até mesmo troca facial completa. A escolha do *Snapchat*, desde o seu lançamento, foi por uma forma de se enunciar mais divertida, com apostas que não assumiram o caráter de imagem profissional e “perfeita” do *Instagram*, mas que incitavam a criação de um ambiente de leveza e experimentação. Esse modo atraiu empresas interessadas em criar conteúdos publicitários para o espaço, de modo que os filtros foram uma das ferramentas de *branding* mais procuradas no aplicativo. As marcas

criavam o seu próprio filtro para que pudessem estar presentes de uma forma diferente na vida dos possíveis consumidores, mais lúdica e próxima, como indica a reportagem⁵⁷ feita pela editoria Negócios da Revista Época

Na figura 55 podemos ver a ação do mecanismo dos filtros, nesse caso, o arco-íris, um recurso com uma forte função interativa. Para acioná-lo o usuário percorre o seguinte caminho: aciona a câmera frontal dos dispositivos, o software reconhece a estrutura facial e oferta uma imagem do seu rosto já alterada em forma de vídeo. Diferente de outros, este filtro não só modifica o rosto do usuário, mas apresenta um segundo efeito combinado a um gesto facial: ao abrir a boca as 7 cores do arco-íris saem fazendo o efeito que depois ficou associado a elementos fofos e carinhosos, conhecido como vomitar arco-íris.

Figura 55 - Filtro Arco-íris



Fonte: PSafe⁵⁸

Além deste, o *Snapchat* possui um leque amplo de filtros de cunho fantástico que se renova a cada atualização. Alguns deles são capazes de modificar não só a face, mas também a voz do usuário, de modo a torna-la não humana, para que siga a proposta lúdica do filtro. Abaixo

⁵⁷ Disponível em: < <https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2016/05/como-o-snapchat-se-tornou-um-fenomeno-entre-os-mais-jovens.html> > . Acessado em 29/11/2018.

⁵⁸ Disponível em: <http://www.psaf.com/blog/como-adicionar-filtros-animados-no-Snapchat/> . Acessado em 20/04/2017.

selecionamos algumas opções para a visualização. Para acioná-las, o sistema é o mesmo, passeia-se pela disposição horizontal dos filtros e escolhe-se um para usar. O mais importante a se dizer sobre essas imagens, produzidas por nós, é que elas nem se quer existiram para além da interface do nosso aplicativo. Elas existiram apenas na experiência com o aparelho, dentro de um processo de visualização da imagem efêmera que nem ao menos teve tempo de ser veiculada e tornada pública, por uma escolha nossa, mas que existiu brevemente nesse ritual de espelhamento. Diante disso, podemos dizer que a imagem assume um papel de acessório, de objeto lúdico para que a usuária se veja de outras formas, como nunca se viu antes, vendo um disfarce de si mesma.

Figura 56 - Filtros Snapchat



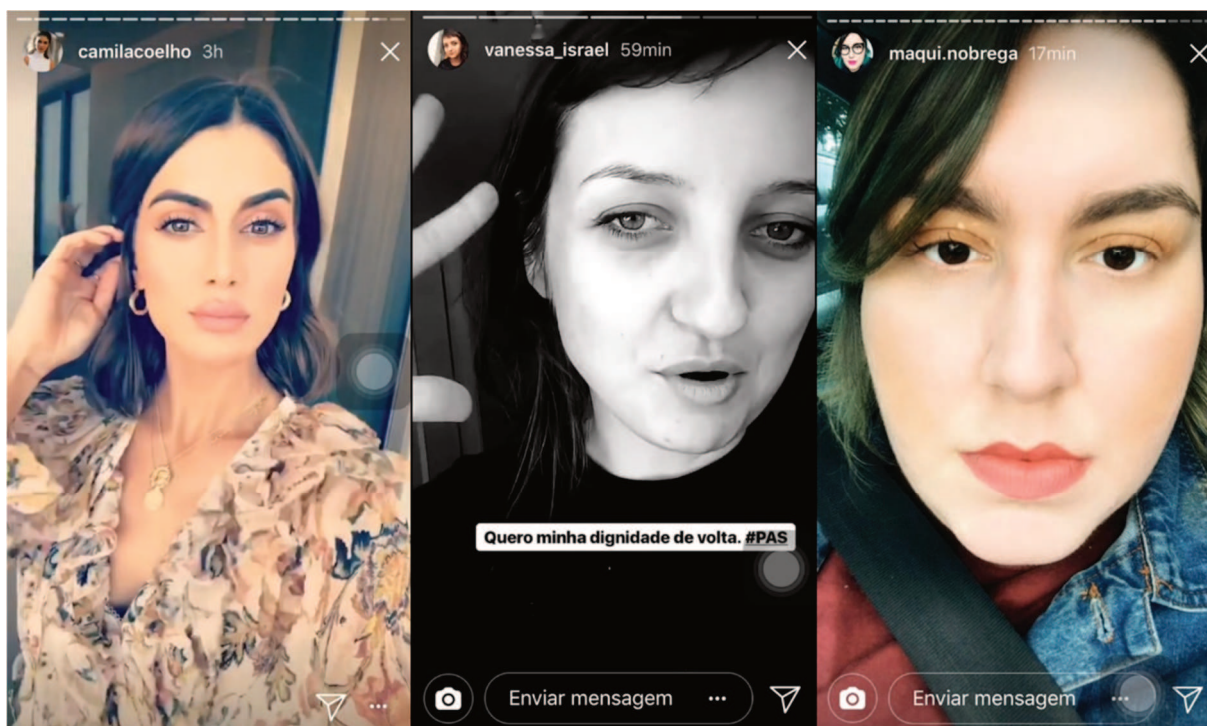
Fonte: Elaborada pela autora

Os filtros de tratamento, por outro lado, estabelecem uma relação de reparação com a imagem, comum em outros sistemas de visualidade, mas com um processo de realização diferente. Na pintura, por exemplo, os ajustes e modificações corporais feitas em prol de um melhoramento da figura, eram feitas somente enquanto a imagem se formava, por conta do estágio da técnica. Hoje, embora seja comum que as técnicas de modificação da imagem digital sejam aplicadas após a captura, com a pós-produção, há um investimento grande por parte dos aplicativos em incitar uma cultura de manipulação processual, ou ainda de *meta-imagens*,

imagens que são sobrepostas umas às outras com o intuito de formar uma terceira imagem, um *blend* de virtualidades (RISSE, 2016), que pode ser encontrado em construtos específicos como estes.

No conjunto de três imagens a seguir temos o uso de filtros de tratamento que funcionam de duas formas, os dois primeiros adicionam camadas de informação que têm como objetivo estetizar a imagem em si, ou seja, são camadas colocadas sobre a imagem já capturada para mudar apenas sua cor. Na primeira imagem temos uma aposta de coloração baseada em uma exposição maior de luminosidade, de modo que a pele fique mais esbranquiçada e com detalhes ofuscados pela luz intensa, promovendo uma maior uniformidade da textura facial. Apesar de ser um filtro básico, de mudança de coloração da foto (como o segundo em P&B), este e muitos filtros ficaram conhecidos como “filtros embelezadores”, por serem capazes de disfarçar “defeitos” que um corpo a ser mostrado em “em tempo real” teria, como: olheiras, manchas na pele, ou até mesmo a falta de maquiagem. O terceiro filtro é focado nesse ônus de uma imagem que se propõe a ser feita na informalidade, sem uma pré-produção. Apesar de ser lido por nós como um filtro de tratamento, ele age diferente dos outros dois, pois é interativo. Faz a leitura facial, identifica a pálpebra da protagonista e adiciona a ela uma coloração brilhante e alaranjada, como um efeito de sombra.

Figura 57 -Filtros de Tratamento



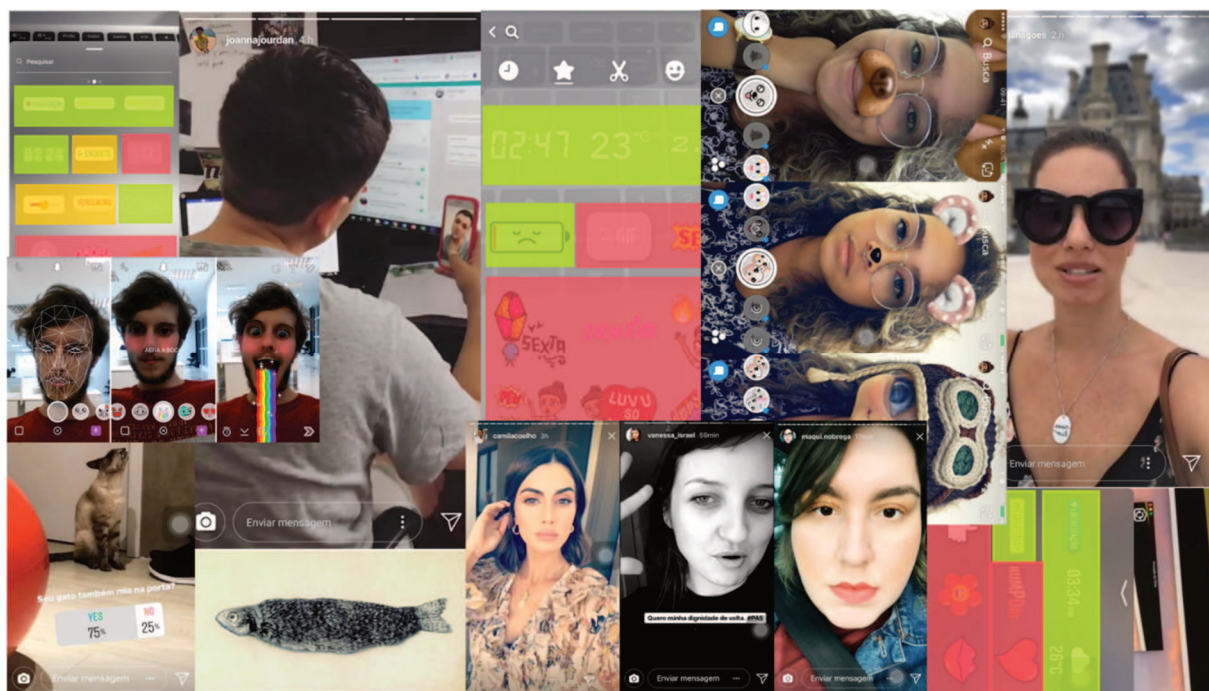
Fonte: Elaborada pela autora

O montante de recursos desta constelação foi gerado a partir da ponte constelacional do tema do presente, o presente visto e construído através do prisma de uma natureza efêmera que, como vimos, é nutrida por uma potência ambivalente, que evoca uma imagem comprometida com a representação de uma cotidianidade, ao mesmo tempo em que, escancara a presença do software e da sua ação sobre a imagem capturada. Acreditamos que, em alguma medida, o debate feito sobre a representação da imagem e o seu definitivo descolamento com o mimetismo do real, ressoa aqui, mas com uma presença maquínica mais robusta, ou ainda, finalmente naturalizada. Quando René Magritte nos presenteia com a obra *La trahison des images* (A traição das imagens), de 1929, ele evidencia o quanto a imagem, a concepção de que ela em si é algo, é negada. Ao pintar um cachimbo e dizer, logo abaixo, isto não é um cachimbo (*ceci n'est pas une pipe*), Magritte abre um território de reconhecimento da ação imagética, tensionadora do estatuto da imagem no início dos anos 1930 e tensionadora possível de uma imagem contemporânea, já que aqui também temos uma imagem dizendo que ela é uma imagem, que ela é capaz de ofertar mecanismos próprios para que construamos uma versão imagética de nós mesmos e entreguemos ao mundo.

Destarte, estamos diante de uma imagem capaz de congrega diversos elementos em torno de um cerne, que consegue fazer uma bricolagem de dados que tenta ofertar o máximo de

informações possível à superfície, como se estivesse em uma corrida diretamente proporcional ao tempo de sua duração e que estabelece um limite entre o que ainda cabe nela do real e o que não cabe, disfarçando, substituindo, criando construtos para comunicar. *Temos tão pouco tempo que é melhor dizer tudo o que for possível nessa mesma imagem e se não couber, passemos para a próxima.*

Figura 58 - Mapa Constelacional 3



Fonte: Elaborada pela autora

5.4 PARADOXOS

Ocorreu-nos que ao longo da pesquisa havia um elemento que tornava o nosso objeto de difícil apreensão e, por vezes, escorregadio demais para render definições e apontamentos mais basilares, como os feitos quando queremos delimitar exatamente o objeto. Como Kilpp (2018) assinala, há uma dificuldade de objetos imagéticos, principalmente, mostrarem-se, deixarem-se ver, essencialmente pela forma como são construídos, mas, além disso, pelas características próprias que geram essa visão turva para quem os olha. Entretanto, percebemos que nem sempre essa “coisa” era referente às imagens em si, mas às condições e contextos nos quais elas estavam inseridas. Hoje, pensamos que essa incógnita não se restringe à pesquisa, mas funciona como um sentimento geral diante da condição tecnocultural contemporânea, justamente por ser habitada e feita de paradoxos.

Além da constelação anterior, onde fizemos o debate sobre a questão das construções de presente e real, feitas a partir das lógicas efêmeras, na introdução desta tese demos alguns exemplos de dualidades presentes no universo digital que exemplificam a condição dúbia que recobre esse universo pesquisado, percebidas por nós quase como um balanço marítimo, que nos leva de um ponto a outro, em um movimento por vezes consciente e por vezes inconsciente. Com fins práticos, retomamos estas duplas: “voyeurismo e narcisismo, privado e público, original e cópia, real e não real, espaço e tempo, poder e resistência, self e outro, humano e tecnologia, institucional e individual, sujeito e objeto”, todas elas, é importante enfatizar, são entendidas por nós enquanto uma reverberação, em partes, da lógica binária nativa do universo maquínico que escorre para outros domínios (considerando que o inverso também acontece) e demonstrando de forma precisa e não apenas alegórica, um ambiente comunicacional paradoxal, com convivências que, na prática, seriam impossíveis de se realizarem, simplesmente por serem por vezes antagonistas, contrárias.

Essas duplas foram as primeiras traçadas por nós diante de um panorama inicial da pesquisa. Agora, as expandimos para questionamentos, focalizando a nossa temática constelacional e materializando parte dos pensamentos criados diante das incógnitas sobre tecnologia e cultura: se temos uma imagem dotada de corpo material ela se torna sinônimo de insegurança? Se temos uma imagem digitalizada e guardada em algum serviço em nuvem, ela estaria segura por não ter mais um corpo material que a poderia fazer “sumir”? Mas até que ponto esse corpo não existe? Os baús digitais guardariam as informações de que? De quem? Elas não estão/são seguras o suficiente? O que as ameaça? Se a fragilidade fica no âmbito material, porque temer tanto? Quando eu me mostro para a câmera estaria eu querendo me ver ou ser visto por outro alguém? Uma imagem que é feita para sumir pode de fato sumir? Por quais motivos os aplicativos contemporâneos tendem a congregar práticas efêmeras com práticas de preservação da informação? Porque podemos “salvar” um *Story* que não foi pensado para isso?

Essas foram algumas perguntas que nos ajudaram a exemplificar de que modo a efemeridade se constrói enquanto uma qualidade escorregadia, com paradoxos inclusos no seu modo de agir. Nessa constelação, tentamos mostrar algumas *convivências paradoxais* que partem dos dualismos centrais entre memória e esquecimento e, efemeridade e arquivo, existentes nos aplicativos, e como elas revelam aspectos sobre a prática comunicacional que se constrói nesse ambiente. Nossa aposta é que a amplitude destes questionamentos e dos dualismos sejam formas a serem vistas nas imagens dos aplicativos e nas práticas que eles

incitam, de modo que essa vivência esquizofrênica nos coloque mais próximos do entendimento sobre esse lugar e tempo que, por um lado, não quer lembrar, mas de outro, tem medo de esquecer.

Ao lado dessa mostra visual, que segue a dinâmica das outras constelações, ampliamos nossa construção teórica sobre este tema em uma tentativa quase que ensaística, já que este parece ser o território que mais nos permite criar no âmbito das definições e dos apontamentos mais abrangentes sobre o objeto, reconectando-nos com o debate com cunho aparentemente de apresentação do tema, que montamos na introdução deste texto, mas que agora volta enquanto objeto nos nossos esforços analíticos.

5.4.1 Do submundo das imagens ao Olimpo – Arquivos Mortos e Destaques

Nossa primeira inferência foi desenvolvida a partir do encontro com a convivência paradoxal entre memória e esquecimento, e consequentemente, arquivo e efemeridade. Esta é a dualidade que mais aparece nas iniciativas estudadas por nós e no universo que rege a pesquisa. Quando falamos em memória, não nos reportamos ao seu entendimento enquanto sinônimo de armazenamento, mas essencialmente ao ímpeto dos softwares em querer lembrar, ou seja, de buscar mecanismos, padrões pelos quais seja mais difícil esquecer.

Segundo Chun (2011), há uma diferença expressiva entre memória e armazenamento, ligada às práticas que as envolvem e ao tempo para o qual cada uma se dirige. Memória, ao contrário de armazenamento, implica em repetição, implica em rememorar, estar disposto ao retorno, a olhar de alguma forma para o passado. Armazenamento, por outro lado, seria algo a ser construído, edificado, e que tem como foco o futuro, afinal de contas, ao armazenarmos algo temos como premissa o reencontro posterior, guardamos algo para “usar” novamente, ou no mínimo, ter contato por mais uma vez. Tendo essa diferença em mente, percebemos que o contexto comunicacional contemporâneo tem se construído a partir do enlace entre estes dois aspectos, estabelecendo-se como uma das características mais emblemáticas criadas com as novas mídias, de modo a construir objetos que trazem consigo possibilidades reais de mesclagem entre memória e armazenamento, possibilidades reais de visitar o passado no futuro. O Arquivo Morto do *Instagram* é um dos exemplos de mecanismo criado para estabelecer, na prática, essa convivência.

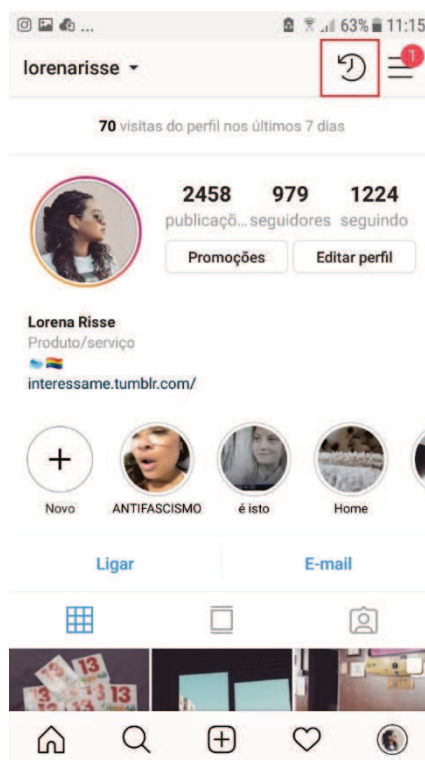
Localizada na Dimensão Reservas, essa funcionalidade corresponde à constante de arquivamento que esta camada se propõe a dissipar e oferta uma outra tendência: aqui não interessa apenas apresentar e armazenar, como é o caso do *feed*, mas trabalhar com uma outra

condição das imagens, uma condição de objetos que estão fora do fluxo. O Arquivo Morto é constituído basicamente por imagens não mais ativas e que a partir da existência dele adquirem a possibilidade de retorno ao trânsito visual, de retorno a uma *vida das imagens*. Para que isso seja possível, esse território funciona como um “submundo” imagético, onde elas existem sob uma espécie de sobrevida: as imagens não estão nem vivas (ativas no circuito de visualização do aplicativo), nem mortas (retiradas totalmente do circuito de visualização com a exclusão), mas é como se estivessem *apenas* existindo nessa territorialidade, em modo privado, à espera do retorno do usuário para um julgamento que dirá se ela irá ou não retornar à alguma das superfícies do aplicativo.

Aproximamos o pensamento de Chun (2011) sobre informações digitais para pensarmos na natureza que se estabelece aqui. Segundo ela, imagens como estas e dados em geral, são como elementos mortos-vivos (*undead*), superfícies “nem muito presentes nem ausentes” – tradução nossa⁵⁹ –, que povoam o ambiente digital como como um todo. Essa condição dúbia dos dados e das imagens também pode ser vista na forma pela qual o aplicativo simboliza o acesso ao Arquivo Morto. Como podemos ver na figura 59, ele está localizado na parte superior da tela de perfil do usuário, onde temos a presença do símbolo de um relógio composto por uma seta colocada no sentido anti-horário, indicando que ali estariam as imagens que poderiam, de alguma forma, voltar no tempo. E que tempo seria esse? O tempo útil do aplicativo, ou seja, a imagem poderia voltar ao tempo do circuito aberto de visualização, passando a ser um objeto existente no fluxo; ou ainda poderia voltar a outro tempo útil, o de visualização apenas do usuário, sendo foco de um olhar que redescobre a imagem que já não habita mais a linha de visão imediata do aplicativo.

⁵⁹ Information is “undead”: neither alive nor dead, neither quite present nor absent (CHUN, 2011, p. 133).

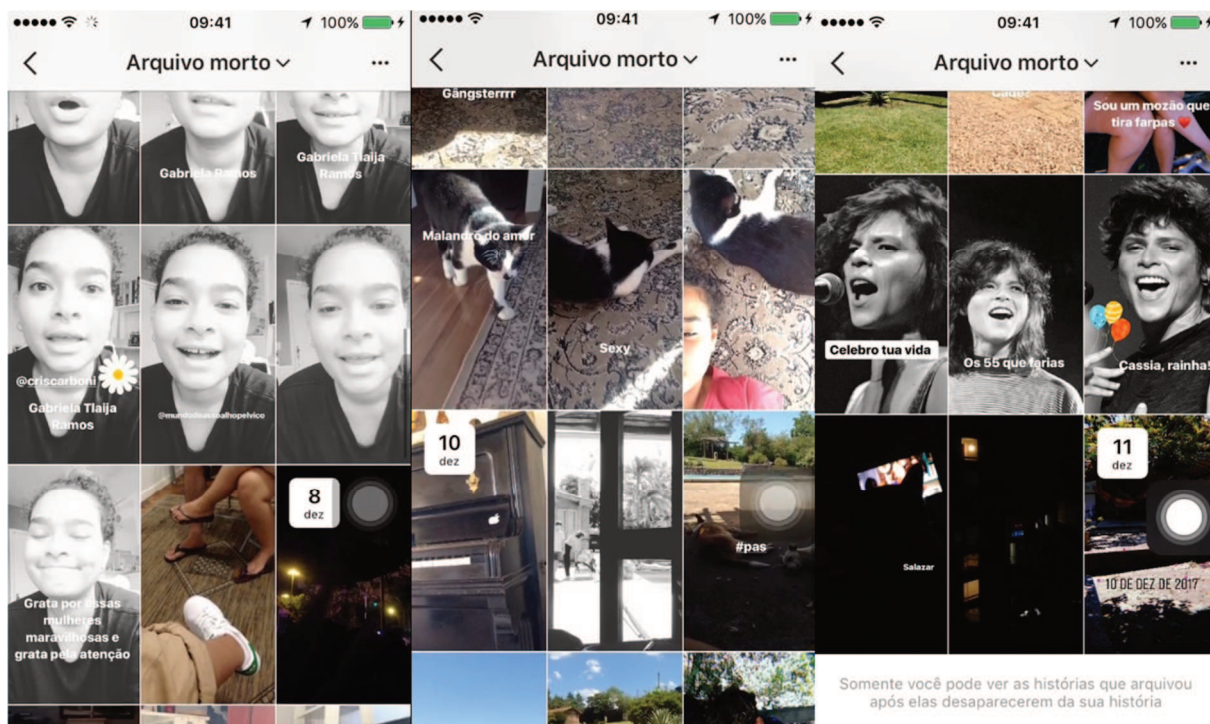
Figura 59 - Seta Anti-horário



Fonte: Elaborada pela autora

A noção de que a imagem pode existir em duas instâncias (público e privada), reforça a nossa ideia apresentada na constelação anterior de que além da experiência em rede, que a imagem é submetida ao ser veiculada nas camadas de fluxo, a imagem efêmera estabelece experiências que se realizam de maneira privada, apenas com o aparelho e o usuário, de modo a ser mais uma forma do ritual de espelhamento (PIPANO, 2017), onde é possível acessar um arquivo de imagens de si. O modo de organização deste território nos mostra exatamente esse cultivo relacional entre sujeito e aparelho: as imagens que o compõem são colocadas em um *grid*, composto por retângulos que emulam o formato das telas dos *Stories*, entregando uma montagem espacial final emblemática, conseguindo congrega vários exemplares de narrativas imagéticas dentro de uma mesma tela. Na figura 60, embora tenhamos a presença de imagens de objetos, paisagens e animais, a quantidade de rostos e *selfies* é expressiva, e nos revelam a atuação da dinâmica de espelhamento que sai do uso público, do mundo das imagens vivas, e passa para o uso mais privado, no submundo das imagens ditas mortas, mas que querem sobreviver nesta instância e além dela.

Figura 60 – Arquivo morto



Fonte: Elaborada pela autora

Diante desse cenário nos perguntamos, um arquivo que é enunciado como morto quer guardar o que? O que estava vivo e agora morto? Quer nos lembrar de algo? Evocar lembranças é uma das capacidades da imagem e principalmente da memória bergsoniana (BERGSON, 2006), desde que a entendamos enquanto um veículo de experiências. Mas a imagem efêmera não necessariamente quer estabelecer esse processo entre o sujeito, imagem e passado, como a imagem do paradigma da representação o fazia, mas sim estabelecer um processo com o passado da imagem em si, reconhecendo que há nela uma memória própria, dando-se a possibilidade de ser detentora de uma história. Isso se dá justamente pela frivolidade da imagem, pela volatilidade do gesto imagético presente nestes objetos, que não se constroem na base de uma espessura histórica densa que prioriza uma união ao passado vivido com o mundo⁶⁰, mas sim um passado vivido com relação a ela, o aparelho e nós mesmos. Sendo assim, a ordem do processo não seria mais de viver algo singular no espaço-tempo, capturar em forma de imagem e relembrar o vivido posteriormente por meio da imagem; e sim, viver a captura da imagem, ela é, cada vez mais, a vivência singular, para a qual, no futuro, retornaremos.

⁶⁰ Como falamos na constelação destinada às temporalidades, as imagens digitais que estamos estudando inauguram uma nova relação do sujeito com o mundo diante da captura imagética. As *selfies*, por exemplo, não mais se focam em cenas relacionais com os espaços, mas sim com os próprios aparelhos (PIPANO, 2017).

Voltando ao modo de organização do Arquivo Morto, notamos que, mesmo no caso em que as imagens representam vídeos, elas são alocadas sem fluxo, como *prints*, capturas de tela pausadas, que quando tocadas, expandem-se para a mesma disposição da tela de um *Story* comum. Uma após a outra, essas imagens fixas formam pequenos conjuntos, acompanhados e identificados enquanto parte da mesma lacuna temporal, graças à indicação da data na qual foram veiculadas, como podemos ver se retornarmos à figura 60 e focalizarmos os quadrados brancos, onde temos a indicação das respectivas datas (8, 10, 11 de dezembro). Essa organização nos leva a dois apontamentos. O primeiro deles é a reverberação da ideia que trabalhamos na segunda constelação da pesquisa, onde mostramos os processos de construção de temporalidades específicas dos aplicativos que lidam com imagens efêmeras. No âmbito do Arquivo Morto, o que se cria é um mecanismo que segue a lógica cronológica e que, mesmo dando destaque às imagens recentes, oferta a possibilidade de uma certa escavação das imagens por parte dos usuários, não como procedimento metodológico desta pesquisa, mas no sentido de permitir o retorno e a “revisualização” na íntegra dessas superfícies. Embora escavar implique em ações mais focais nos objetos, entendendo-os enquanto dotados de uma corporalidade – mesmo que digital – passível de manipulação, o fato de ter acesso a todas as imagens soterradas pela ação do tempo útil que o aplicativo impõe, já implica em um processo de exumação dessas superfícies em direção a sua existência comunicacional, ou seja, uma existência no circuito de visualizações.

O segundo é mais geral e diz respeito aos pontos que fazem uma “oposição” mais enfática ao que comunicação efêmera traz à tona. Beiguelman (2015) nos lembra da máxima de que a “internet não esquece”. Parece-nos que há o crescimento de uma consciência coletiva de que a efemeridade é uma qualidade atuante e intrínseca ao digital, mas que ao longo do desenvolvimento dessa natureza, foi colocada em segundo plano, para que a fetichização de uma memória digital surgisse. Esse processo passa pela “coisificação da memória”, um paradoxal retorno às características arquivísticas analógicas que dizem respeito a como armazenar os elementos, ou seja, hoje compramos memória, transferimos para serviços em nuvem, postamos para não perder os momentos, todos esses atos sendo acompanhados pela corrida incessante por uma “coisa-memória” cada vez maior (interessa saber quanto de memória há no seu computador ou celular, e ainda assim, o quanto é possível expandir). A efemeridade é a qualidade que dura no digital e por isso os processos de armazenamento e preservação das informações crescem e se desenvolvem nos mais diversos campos. Essa convivência paradoxal sempre existiu em nossa cultura, sempre tentamos, de alguma forma, superar a ação do tempo,

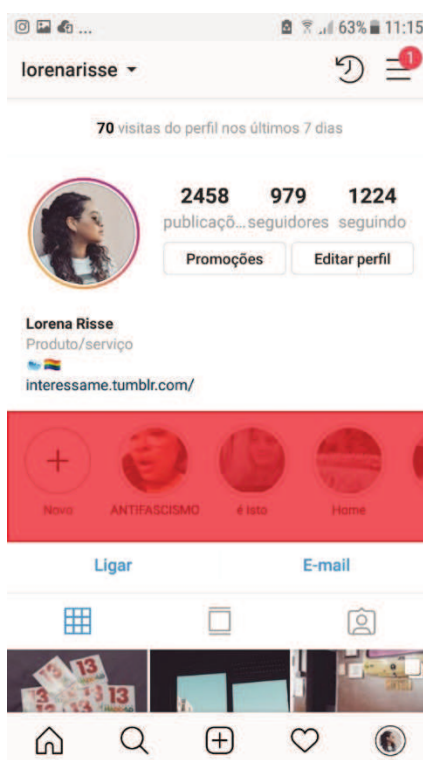
como pudemos ver na nossa arqueologia. A diferença é que agora até mesmo estas formas preservacionistas encontram-se em meio ao sumiço, em meio ao desaparecimento proposto pelas próprias informações.

A comercialização gradativa da memória e do armazenamento é uma das apostas rentáveis que o capitalismo contemporâneo encontra para lidar com os paradoxos do nosso tempo e algumas das suas ramificações partem da materialização forçada pelo fetichismo. Esse é o caso do recurso Destaques do *Instagram*. Criado em dezembro de 2017, localizado também na camada Reservas e na tela de perfil, o recurso funciona como um cartão de visitas audiovisual que os usuários criam para suas contas. Nele é possível fixar *Stories*, ou seja, escolher os *Stories* que desejamos retirar do fluxo comum de visualização, para elevá-los a esta funcionalidade que os protege da ação do tempo de 24 horas, tornando-os permanentes, até que se decida por tirá-los. Desse modo, este recurso possui uma proposta contrária à lógica efêmera do *Stories*, por conseguir preservar imagens feitas para sumir, e por adicionar a elas uma particularidade: mesmo tendo como matéria prima as superfícies postadas nos *Stories*, é possível criar um outro fluxo imagético nos Destaques, que pode ser composto por experiências, situações e temporalidades de diversas ordens, condensadas em um mesmo espaço. É como se cada usuário pudesse criar pequenas gavetas nas quais poderia adicionar imagens ao passo que as realiza.

Essa modalidade é expressivamente utilizada pelos *Instagrammers* profissionais. Isso porque há uma cartela de preços para cada tipo de publicidade feita nos aplicativos. No caso do *Instagram* esse valor varia também de acordo com a perecibilidade da imagem, sendo assim, produtos e experiências a serem vendidas ou publicizadas no *Stories*, agregam a informalidade do território à volatilidade da imagem, gerando um valor total a ser investido por parte das empresas. As imagens publicadas no *feed*, por outro lado, agregam a profissionalização da imagem comum a esta camada do aplicativo, à permanência da mesma, gerando outra valoração do espaço. Já os destaques, como vêm do *Stories* para o perfil do *Instagrammer*, possuem essa via dupla de divulgação, gerando um outro valor, totalmente diferente dos demais. Com o produto exposto em um espaço privilegiado (os perfis), temos um território altamente vendável e com um alcance significativo, podendo ser acessado a qualquer momento, sem limitações em duração. Não encontramos nenhuma matéria ou pesquisa que nos ajudasse a fortalecer a nossa hipótese, mas acreditamos que este recurso tenha sido criado fundamentalmente para atender à demanda publicitária dentro do aplicativo, diante dos prós e contras do uso dos *Stories* e do *feed*.

Na figura 61 podemos ver, em vermelho, a área destinada aos destaques. Ele não possui nenhum tipo de sinalização que a anuncie na montagem espacial da tela, de modo que está totalmente integrado à *bio* (biografia feita pelo usuário) e aos dados do perfil. Cada círculo representa uma espécie de gaveta que pode corresponder a um tema específico assinalado pelo usuário. Ao acionarmos as imagens elas se comportam da mesma maneira que os *Stories*, expandindo-se na tela com os mesmos dados das zonas fixas, exibindo, inclusive, a “idade” da imagem, ou seja, há quanto tempo ela foi postada.

Figura 61 - Destaques *Instagram*



Fonte: Elaborada pela autora

Em relação ao submundo das imagens existente com o Arquivo Morto, os Destaques se comportam como um topo, um Monte Olimpo no qual somente as imagens entendidas enquanto especiais, ou com uma função indispensável para a construção da *self* do usuário estão alocadas. Os *Stories*, de uma forma geral, estão intimamente ligados à construção de uma persona, enquanto que, as imagens que estão nos Destaques já são essa construção, funcionam como marcas sobre este indivíduo.

5.4.2 Lembranças Programadas

A convivência paradoxal entre memória e esquecimento extrapola as mídias e recai em práticas que guardam não só as imagens veiculadas, mas também ações e interações. O *Facebook*, por exemplo, apresenta desde 2017, uma ação baseada na lembrança. A ideia é que os usuários sejam lembrados de algo feito por eles naquele mesmo dia há anos atrás, como uma lembrança das postagens. Na figura 62 conseguimos ver como o aplicativo apresenta esses momentos aos usuários, com destaque a três elementos: o sentido positivo dado pelo serviço diante dessa retomada, com a afirmação: *achamos que você gostaria de relembrar esta publicação de 7 anos atrás*; a segunda marcação de temporalidade feita em cima da imagem (Há 7 anos); e a chamada para o usuário acessar a aba lembranças do serviço e assim ver mais exemplares como este.

Figura 62 - Lembranças *Facebook*



Fonte: Elaborada pela autora

Além dessas lembranças, baseadas em postagens imagéticas feitas pelo próprio usuário que surgem deliberadamente no *feed*, o *Facebook* possui outra modalidade, o vídeo intitulado “O que você fez no *Facebook* este ano”. O serviço faz uma curadoria de eventos, experiências e interações mais “importantes” do ano e monta um vídeo para que o usuário consiga ver pela

perspectiva do software quais ações foram as mais emblemáticas. Na figura 63 podemos ver uma das formas pelas quais o vídeo é montado, nesse caso, apresentou-se como um livro tridimensional no qual as fotografias, postagens e interações são combinadas com cenários e animações que seguem um tema a cada ano. Ao dar *play*, o usuário abre o livro e assiste a uma “viagem” feita pelas atividades realizadas dentro do aplicativo.

Figura 63 – Lembrança do *software*



Fonte: Elaborada pela autora

Estas duas modalidades, entendidas por nós como lembranças programadas entram na mesma condição imagética das imagens do Arquivo Morto do *Instagram*, elas são exemplos da condição mortas vivas (CHUN, 2011) e estão tentando sobreviver ao esquecimento, voltando à vida ativa das imagens. Embora estes sejam exemplos de criações feitas pelo software e não apenas resultados de um arquivamento compulsório do aplicativo, como o caso do Arquivo Morto, essas imagens também precisam de um julgamento positivo do usuário para que possam *viver* novamente. Na imagem 62, acima, vemos que há um esclarecimento do software para o usuário, de que essa lembrança é somente dele, ou seja, até este momento, só ele tem acesso, mas também pode ser disponibilizada para outros. Há dois botões abaixo da postagem que indicam os caminhos possíveis para a vida dessas imagens, elas podem ser enviadas como mensagens privadas para outros usuários, ou postadas diretamente no *feed* de notícias, de modo

a integrar o sistema de circulação do aplicativo. Fora estas duas alternativas, a imagem pode ainda existir na instância privada, sendo vista apenas pelo usuário em questão e não voltando para o fluxo.

Diante disso, vemos uma interessante tentativa de estabelecimento de laço entre o usuário e o software por meio da lembrança, de modo que essa relação se constrói, em primeiro lugar, com o serviço em si. Voltemos aos modos de enunciação destes recursos: suas lembranças no *Facebook*, seu ano no *Facebook*, o que você fez no *Facebook* em 2018, todas elas remetem a um mundo, uma realidade que se cria somente neste ambiente e que nem sempre está ligada à experiência que originou a postagem. É uma forma sutil de dizer que os usuários criam memórias que perpassam o software (PETRY, 2017), ou ainda que são estes os objetos que informam a memória, ou invés de apenas transmiti-las.

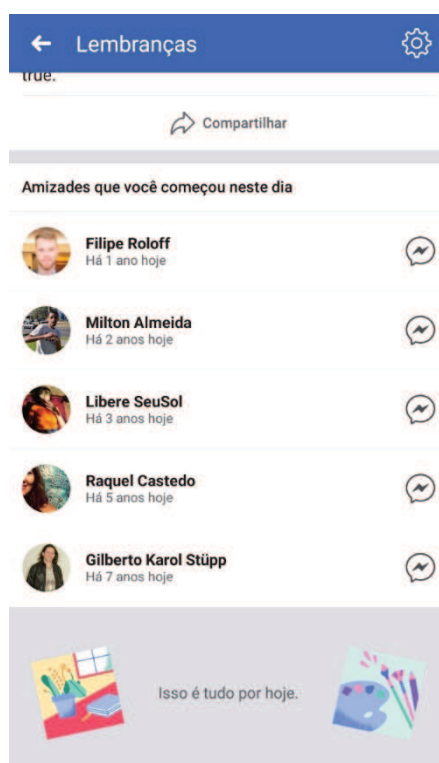
Vale esclarecer que as postagens que entram nessa categoria são diversas, as mais comuns são as de cunho imagético, mas há algumas de cunho interacional, como falamos anteriormente. Somos lembrados dos amigos que adicionamos naquela data, dos eventos que confirmamos presença, dos locais em que fizemos *check in*, de modo que o nosso trajeto dentro do serviço é mapeado e esse compilado de informações não fica mais totalmente escondido, ou seja, a ação maquínica não se estabelece de forma transparente, ela quer ser vista, assim como quer ser vista enquanto produtora de um tempo real próprio, como evidenciado na constelação anterior. Nas figuras 64 e 65, podemos ver estas outras modalidades de lembranças ofertadas pelo *Facebook* em uma área reservada para elas, onde o usuário pode visitar todos os dias para descobrir o que ele fazia há anos atrás. As outras modalidades são as de postagem, resgatando posts feitos neste mesmo dia anos atrás, e as de novos amigos, resgatando as amizades iniciadas neste dia.

Figura 64 - Lembrança de Postagem



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 65 - Lembrança de interações



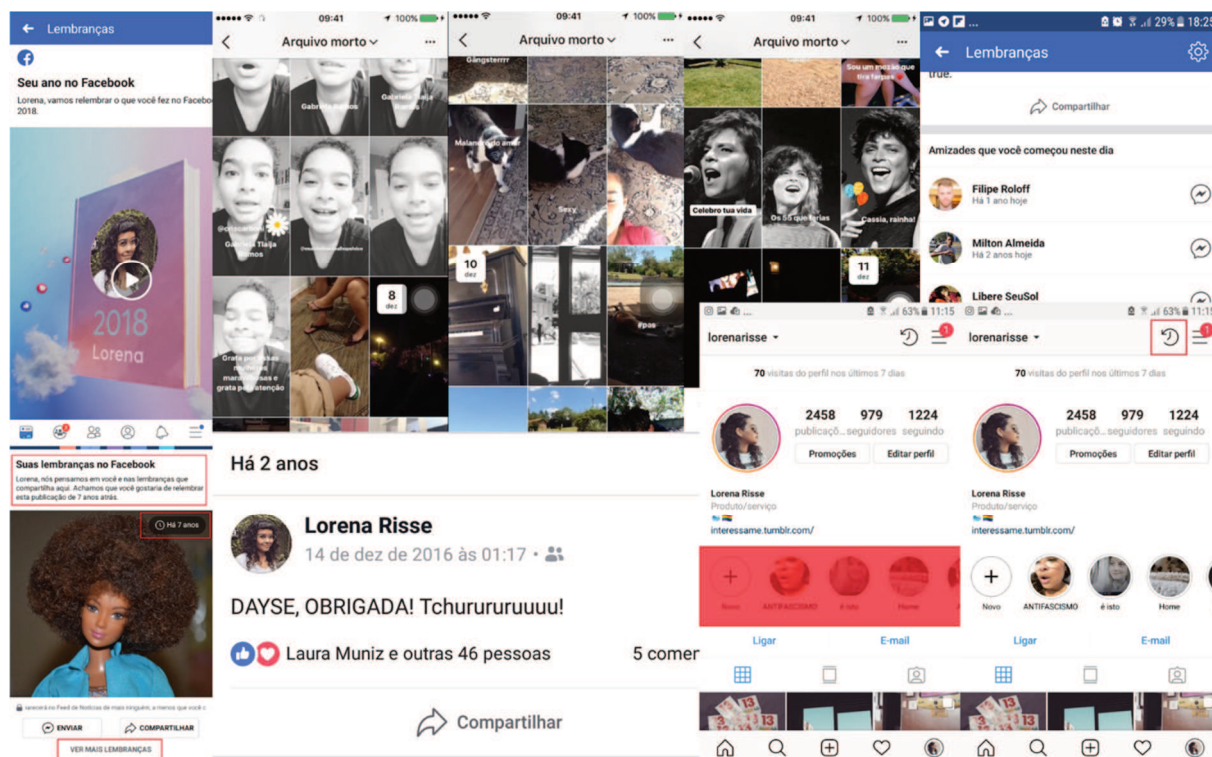
Fonte: Elaborada pela autora

As lembranças sobre as ações dentro dos aplicativos, também são conhecidas por controle de interações feitas pelos próprios serviços. Tanto o *Facebook* quanto o *Instagram* possuem uma tela destinada ao registro de atividades. No primeiro aplicativo a função é o armazenamento das atividades do próprio usuário, o que ele curtiu, compartilhou, quem adicionou como amigo, em que fotos foi marcado, entre outras ações possíveis. Já no segundo, temos um rastreio não só das atividades do usuário, mas sim de alguns dos seus “amigos” e da rede ao redor dele. Quando postamos uma imagem, por exemplo, podemos ver todas as interações feitas com relação a ela, se houve curtida ou comentário, bem como podemos ver o que os amigos curtiram, quem adicionaram, como uma forma de estabelecer possibilidades de expansão da nossa própria rede de contatos.

O *Snapchat* é o aplicativo que se mantém mais afastado desse controle das atividades dos usuários, embora também tenha particularidades sobre memória e armazenamento. Dentre os três serviços foi o primeiro a oportunizar as postagens feitas com base na galeria de imagens do usuário, permitindo que os *Snap*s não precisassem ser feitos apenas diante de uma cena no “presente”, mas também enquanto superfícies capazes de abrigar outras temporalidades, ou ainda, de remediá-las. No sentido mercadológico, essa liberação pode ser vista como mais um entre outros atos de reavaliação dos aplicativos, nos quais reparam-se recursos que tiveram

avaliação negativa direta por parte dos usuários. Liberar o uso de imagens “velhas” em territórios nos quais a instantaneidade das informações é o mote principal, só reforça o fato de que toda e qualquer imagem que passar pelo processo de tornar-se *Story*, tornar-se *Snap*, ganhará códigos particulares naturalmente, a não ser que os aplicativos as sinalizem enquanto antigas, enquanto “recuperadas”, ou as coloque em territórios como o Arquivo Morto, nos quais se espera que a imagem tenha essa característica. Em outras palavras, podemos dizer que estes serviços detém *o tempo das imagens*, estabelecendo agenciamentos que vão desde a supressão e substituição da limitação do *eyeline match* por um construto relacional baseado na experiência compartilhada em uma temporalidade genuína da ambiência dos aplicativos, passando por estratégias de demarcação temporal mais evidentes localizadas nas composições de tela e de imagem, chegando a construções próprias de passado guiadas pela relação software e usuário, revelando-nos um dispositivo complexo e ambicioso, com linhas de força que querem se assemelhar com o fluxo vital e o fazem através da lente nada discreta de uma *imagicidade efêmera digital*.

Figura 66 - Mapa Constelacional 4



Fonte: Elaborada pela autora

6 REVIRAVOLTA: EFEMERIDADE, IMAGICIDADE EFÊMERA DIGITAL E CONSIDERAÇÕES DE PASSAGEM

Chegamos a esta etapa da pesquisa mantendo uma espécie de tradição que nos acompanha desde os nossos primeiros escritos acadêmicos. Trata-se da escolha por não chamar este capítulo de considerações finais, ou ainda, de não conceber esse estágio da investigação enquanto final. Esse posicionamento demarca alguns dos aprendizados mais importantes tidos ao longo destes 10 anos em que estivemos imersos na academia, desses, 8 vividos na Unisinos, na linha de pesquisa a qual somos filiados e ao grupo de pesquisa TCAv, espaços nos quais sempre fomos lembrados de que o processo investigativo, na maioria das vezes, só acaba por uma imposição temporal e contratual, mas que o ímpeto que nos colocou em movimento se manterá, durando em outros questionamentos, em outras leituras, e, se for o caso, em outras pesquisas.

Sendo assim, este último capítulo apresenta as considerações de passagem para a próxima etapa da pesquisa, e se constitui a partir da retomada dos aspectos mais importantes construídos até aqui, todos acompanhados das suas costuras finais, aspectos resultantes dos processos constelacionais e analíticos. Desse modo, munidos do sumo alcançado com a realização de todas as fases metodológicas que a tese abrigou, estaremos aptos à realização da Reviravolta, último passo do Método Intuitivo. Aproveitamos também para ofertar algumas informações dos bastidores da pesquisa, como forma de entregar ao leitor faces processuais do doutoramento e não só da tese⁶¹.

A importância do retorno analítico para o método intuitivo está no fato da Reviravolta ter como parte da sua intenção, reunir os atravessamentos construídos ao longo da investigação, conseguindo sintetizar o caminho das linhas divergentes que saíram do nosso objeto primeiro, identificado no início da pesquisa enquanto uma efemeridade genérica, um monismo sem especificidades. Essas linhas de que falamos, são metáforas metodológicas construídas no texto a partir das experiências e objetos angariados, evidenciados com a Arqueologia da Mídia, originando um panorama de ação heterogêneo, organizado nos capítulos três e quatro da tese. Após essa etapa, com as linhas de diferenciação do objeto sendo lançadas, nosso processo analítico encontrou seu cume com a produção das constelações, espaços nos quais demos a ver os quatro principais cernes do nosso objeto. A Reviravolta chega como esse momento em que

⁶¹ Esclarecemos que neste capítulo faremos uso do negrito para que destaquemos estes pontos essenciais criados com a pesquisa, os *insights* que queremos demarcar enquanto contribuições para a área e o campo.

sobrevoaremos estas configurações e poderemos, de fato, cruzar estes dados expondo uma composição que forma a tese.

Sendo assim, começamos a fazer nossa costura pela reflexão acerca do desenho epistêmico-metodológico criado para a tese: a tríade entre Intuição, Arqueologia da Mídia e Constelação. A escolha por estes caminhos foi feita a partir do estabelecimento do método guarda-chuva, o método intuitivo. Com ele, alcançamos os primeiros direcionamentos para a construção do objeto de pesquisa, para a definição do formato do *corpus*, e para a composição das perguntas e problemas da investigação, de modo que a identificação dos métodos e procedimentos restantes se deu de forma orgânica, respeitando o foco principal da pesquisa: conhecer e apreender a duração do objeto. Sendo assim, a primeira composição metodológica, entre Intuição e Arqueologia da Mídia, colocou-nos em uma perspectiva única, que entende os meios, as mídias, os artefatos enquanto elementos dotados de memória, constituídos por outras faces e modos de agir que ao serem acessados, podem reinventar os objetos, revelando-nos outras dimensões de um mesmo prisma.

A estrutura da tese é um exemplo da ação dessa primeira composição. Após a introdução, organizamos os capítulos seguintes já como ações pragmáticas dos dois métodos, de modo que o tradicional capítulo teórico, dissolveu-se nos dois capítulos de arqueologias, o 3 e o 4, nos quais já tivemos o acionamento do método arqueológico ao lado do Intuitivo. Outro exemplo de ordem mais pragmática da nossa escolha metodológica, foi o desenho do *corpus*. Como haviam estes dois elementos direcionadores abrindo a nossa visão, consideramos a existência de algo contínuo, uma rede de conexões multidirecional que envolvia o nosso objeto e que poderia vir de uma camada temporal mais basilar, chamada por nós de **módulo ampliado**⁶² da arqueologia; e de uma camada temporal contemporânea, o **módulo focalizado** da arqueologia.

Relembramos que, o primeiro direcionamento metodológico da Intuição é a montagem do misto, abordada no segundo capítulo da tese. Cabe aqui comentar que, até o momento da qualificação, esse misto tinha sido constituído por *efemeridade e comunicação*, entendendo-os enquanto elementos de naturezas distintas, enquanto o virtual e atual da pesquisa, respectivamente. Além disso, tínhamos um terceiro elemento, uma particularidade do atual do misto, composto pelos atravessamentos empíricos que, na ocasião, eram focados em uma tendência específica, os *Stories*. Com este misto, demos início à investigação com o seguinte

⁶² Esclarecemos que neste capítulo faremos uso do negrito para que destaquemos estes pontos essenciais criados com a pesquisa, os insights que queremos demarcar enquanto contribuições para a área e o campo. Não utilizamos itálico porque ao longo da tese ele assumiu outras funções, a de ser uma espécie de voz da imagem, e marcar alguns termos de língua estrangeira, ou até mesmo conceitos e ideias.

problema norteador: como a efemeridade se atualiza no modo de comunicar contemporâneo, baseado na tendência *Stories*? Com o desenrolar da pesquisa, após os apontamentos da banca de qualificação, e com o mergulho nos processos de manejo dos materiais, percebemos que não se tratava apenas de uma tendência comunicacional que movia nosso virtual, não se tratava apenas do *Stories*, mas sim de algo mais potente, de modo que expandimos o foco pensando a partir de outro atual, imagens efêmeras do *Instagram*, *Facebook* e *Snapchat*, e, por consequência, o problema de pesquisa também se tornou outro: **como a efemeridade na tecnocultura se atualiza em imagens efêmeras do Instagram, Facebook e Snapchat?**

Essa mudança se deu basicamente por perceber que os modos de agir da efemeridade estavam além do que a tendência *Stories* e o entendimento de imagem focado em superfícies imagéticas tradicionais conseguia nos ofertar, de modo que o primeiro ponto da reviravolta está aqui, no entendimento de que o que nos é entregue em telas, sejam elas de *smartphones*, *tablets* ou computadores, pode ser visto como imagem. Essa percepção parte do conceito bergsoniano de imagem, e também da percepção da ação de uma cultura de visibilidade (MACHADO, 2007; KILPP, 2009; FISCHER, 2013; FLUSSER, 2008) que, além de determinar quais superfícies são lidas enquanto imagens e se consolidam enquanto focos para os quais os olhares devem se voltar visando a decodificação de algo sobre o mundo (janelas); traçam também o contrário, tendem a invisibilizar certas superfícies, criando, em alguns casos, o que chamamos de **limbo imagético**, uma característica que vem do fato de interfaces, fluxos, interações, entre outros movimentos, serem gradativamente lidos como “invisíveis”, ou ainda, serem lidos apenas de formas mecânicas, enquanto integrantes de uma natureza funcional apenas. O limbo seria a condição de não definição e de não reconhecimento da superfície enquanto imagem, o que a torna algo que entra no fluxo dos hábitos de uso e que não se deixa perceber como é. Os conceitos de **imagem-fluxo** e **imagem-espectação**, surgem na tese para retirar estas imagens deste lugar neutro e coloca-las no lugar das audiovisualidades. Ao nomeá-las estamos iluminando-as e abrindo espaço para suas existências, bem como para o processo de **audiovisualização** dos fenômenos.

A aposta de abrir o nosso espectro de entendimento sobre imagem, veio também da observação empírica que considerou de forma importante a interface dos aplicativos trabalhados, o modo pelo qual seus sistemas operam e seus usos. Só usando os aplicativos, olhando as imagens, reusando-as, usando-as de maneiras diferentes, com áudio, sem áudio, na tela do celular, na tela do computador, é que conseguimos reconhecer essa amplitude do que imagem poderia ser e que estava escondida pelo hábito. Sendo assim, traçamos as definições:

- **Imagem fluxo:** imagem gerada a partir uso de dispositivos digitais, nos quais temos a entrega de uma superfície imagética intimamente ligada à ação dos usuários com relação aos softwares. Essa imagem não corresponde a leituras estáticas, pelo contrário, ela se realiza de maneira singular, nascendo de forma particular para cada relação dialógica entre sujeito e aparelho, ganhando corpo ao passo que os movimentos como os de rolagem da tela e clique, principalmente, são realizados. Como assinalamos no capítulo quatro deste documento, ela não é a interface dos aplicativos, mas sim as imagens resultantes do fluxo de uso dos dispositivos. Este é um território no qual mais observamos a presença dos sentidos de seguridade e permanência, muitas vezes evidenciada pelos textos e pela projeção de linearidades em suas composições. Embora tenhamos a incidência destes sentidos, essa imagem é efêmera, por natureza, justamente por ter o fluxo enquanto devir pulsante, atualizando-se pelos processos de diferenciação promovidos pelos movimentos que a gera⁶³;
- **Imagem-espectação:** imagem que nasce especificamente neste contexto tecnocultural e que compreende superfícies que estão totalmente associadas à liberação a partir do toque e às experiências de exibição e visualização das imagens. Embora a imagem-fluxo também seja produzida em meio ao uso do *touch screen*, a imagem-espectação é aquela que está à espera da liberação do usuário, do seu acesso, e que quando tocada, expande-se, dominando grande parte ou, em alguns casos, a totalidade da tela dos dispositivos. Nessa imagem encontramos uma menor incidência de textos e uma maior área de transparência, na qual os softwares tendem a se manter pouco visíveis, deixando-se perceber por poucos elementos, na maioria deles, ícones. Essa configuração está ganhando aspectos da ordem vertical, oriunda do uso dos *smartphones*, permitindo aos usuários uma experiência de espectação genuinamente pensada e realizada para dispositivos móveis.

Estas duas proposições foram criadas a partir do nosso processo de manejo com os empíricos, composto pelos rituais assinalados anteriormente, de ver e rever as imagens de variadas formas, na tentativa de nos colocarmos, de súbito, em suas durações, provocando uma

⁶³ Acrescentamos que toda a imagem-espectação é uma imagem-fluxo, mas o contrário não. Uma imagem voltada para as experiências de exibição e visualização, pode ser lida enquanto uma imagem-fluxo, justamente por abrigar práticas que juntas compõem um fluxo, compõem um panorama de atos que movimentariam os aplicativos gerando uma imagem. Já o contrário não é regra, pois nem toda a imagem-fluxo precisa, ou tem, necessariamente, de ser voltada para estes aspectos da construção de experiências de exibição e visualização.

desmágicação. É preciso retirar a imagem do seu habitat natural e nos colocarmos em outro fluxo, junto com ela. Um fluxo diferente, que nos permita conectar com a sua natureza e seus elementos precípuos, de modo a atravessar o encantamento (KILPP, 2018) promovido por elas, que não nos as deixa ver. Na pesquisa, além de experimentar o contato mental com estas imagens, a etapa que nos permitiu explorá-las de maneira técnica foi nomeada por nós de Laboratório Efêmero, um experimento que teve como objetivo a captura dos usos dos aplicativos que compõem a camada contemporânea do *corpus*.

Essa estratégia surgiu da necessidade imposta pela natureza das imagens com que estávamos trabalhando. Como elas eram efêmeras, ou seja, tanto as imagens que desapareciam dentro de 24h depois da sua postagem (*Stories* e *Snap*s), quanto as provenientes do uso dos aplicativos que, embora tivessem áreas fixas específicas, modificavam-se a cada atualização; sempre nos questionávamos sobre como seria possível fazer um apanhado analítico do fluxo sem perder tantas informações. Chegamos à tática de gravar a tela e o áudio do dispositivo utilizado para acessar os aplicativos, tendo como resultado 50 vídeos que mostram os usos completos dos três serviços, dos quais 47 estão alocados em um canal privado do YouTube. O que isso significa? Que tivemos uma experiência ostensiva de especulação dos *Stories* e dos *Snap*s, explorando não só as telas principais, mas “cantos escondidos” dos aplicativos, experimentando as possibilidades de uso ofertadas.

O segundo ponto da reviravolta está nas incursões analíticas ligadas a essas duas modalidades de imagem, revelando-nos que a montagem dos três aplicativos responde a uma lógica relacional com a qualidade efêmera. A partir das escavações, identificamos a presença de três dimensões espaciais distintas: Reservas, Passagens e Temporalidade Mista. Cada uma delas, cabe lembrar, é composta por zonas de sentido que entendemos que reincidentem nos três aplicativos, com pouquíssimas mudanças, são elas:

- a) **Zonas Onipresentes de Opacidade:** estas zonas estão localizadas nas Dimensões Reservas dos três aplicativos, e têm como função delimitar e identificar territorialmente os domínios dos serviços. Além disso, elas também são zonas demarcadoras de sentido, são como molduras estéticas que estão ali por motivos funcionais, mas também simbólicos, servindo para informar ao usuário que aquelas imagens que ele vê são imagens pertencentes aos aplicativos, juntamente com as práticas que as envolvem.

Chamamos estas zonas de onipresentes por terem uma aura de comando e, principalmente, de controle sobre todas as ações que acontecem *dentro*⁶⁴ dos aplicativos.

- b) **Zonas fixas:** estas zonas estão localizadas em todas as dimensões dos serviços trabalhados por nós e funcionam como os esqueletos dos aplicativos. São essencialmente os “espaços” nos quais as informações e dados são inseridos. Ao lado da zona anterior, essa compõe a opacidade das telas, ou seja, são nestes locais que o software se deixa mostrar para os usuários, basicamente através das marcações na tela.
- c) **Zonas Condicionais:** estas zonas fazem parte das zonas fixas dos aplicativos e correspondem aos movimentos interacionais que não são fixos, e que dependem da ação dos usuários para acontecerem.

Por meio dessa organização, pudemos ver aplicativos que estão, a todo tempo, lembrando os usuários de que eles estão produzindo imagens e interações *nestes* e para *estes* territórios. O que queremos dizer com isso? A formação da imagem efêmera passa por marcas próprias que se desenvolvem a partir da prática, do uso e da vivência que estes serviços e o ambiente digital propõem, de modo que as estratégias de sentido fazem parte deste caminho formativo, não sendo elementos meramente mecânicos, mas sim que podem *informar* (FLUSSER, 2007), dão forma à estética efêmera.

Retornando às indicações das dimensões dos aplicativos, chegamos à primeira delas, a **Dimensão Reservas**. Como dissemos anteriormente, as dimensões dos serviços são pensadas sempre em relação ao caráter efêmero de cada um. Nesse caso, temos um território no qual a efemeridade mais convive com os devires de permanência e arquivo, de modo a se evidenciar nos fluxos de conteúdo e interação. Exemplo disso é o que Chun (2008) chama de *reprodutibilidade das fontes*, fenômeno evidente nos labirintos informacionais que as redes sociais e os aplicativos se tornaram hoje. É comum o fato de nos depararmos com alguma imagem que, em poucos minutos, desaparece com o uso do *feed* destas iniciativas e que dificilmente será encontrada novamente. Essa imagem, embora esteja fixa em alguma página, em algum perfil, torna-se efêmera no desenrolar do sistema, é engolida pela quantidade de informações novas postadas a cada segundo e que são pinçadas pelos algoritmos, na busca frenética por dados cada vez mais condizentes com o tempo real. A fonte acaba tendo sua

⁶⁴ Essa é uma palavra importante para a nossa construção de esquemas e mapas sobre os aplicativos. Quando falamos dentro, queremos passar a ideia de profundidade, já que esse também foi um dos aspectos que descobrimos com o manejo com os empíricos, e que nos permitiu conceber a espacialidade de cada um dos serviços. Ao entender as dimensões enquanto territorialidades que estão umas dentro das outras, é possível conceber a ideia de que as respectivas montagens dos aplicativos se baseiam nas suas relações com a qualidade efêmera.

caracterização de ponto zero do aparecer, ou ainda, de lugar de seguridade e retorno, substituída pela multiplicação desses locais, correspondendo a uma espécie de fluxo macro, da efemeridade no ambiente digital.

O fato de entendermos a efemeridade também como um devir que atravessa o digital foi abordado na introdução desta tese e se encontra de forma mais aprofundada no capítulo 4 do documento, onde falamos sobre a diferença enquanto uma unidade mínima da composição da macromontagem do fluxo do digital. Durante a qualificação fomos lembrados da importância de perceber a **diferença** enquanto um componente expressivo da condição digital e, por consequência da qualidade efêmera. Ao olharmos para as imagens ficou claro que estávamos lidando com superfícies muito parecidas nas composições estéticas, apresentando quase sempre um primeiro plano ou *selfies*, com instabilidades na captura, comuns à proposta informal das imagens efêmeras de aplicativos como estes, de modo que a diferença não se estabeleceu na forma das imagens em si, mas sim pelo movimento gerado por elas, o fluxo que se estabelece com as postagens, com o movimento do usuário tanto com as suas produções, quanto com suas proposições de movimento nas interfaces, que geram as **imagens-fluxo**. O exemplo dado na introdução desta tese sobre a natureza da diferença cai muito bem aqui, mesmo que repetidamente: o que importa sobre o fenômeno da chuva e o que a faz ser o que é não são as gotas separadas, cada uma na sua singularidade, mas sim o cair de uma atrás da outra, o movimento que se passa através da mudança contínua com a chegada de mais gotas, criando o fluxo macro que gera a chuva.

Indo para outras descobertas além do aspecto da diferença, é na Dimensão Reservas que reconhecemos um primeiro exercício dedicado à edição das imagens pós captura. Como temos superfícies que ainda querem permanecer dentro do universo do armazenamento, portando uma aura de permanência, elas assumem estéticas baseadas em edições estratégicas para o melhoramento das mesmas. Não é à toa que esta não é a camada que abriga os construtos de cotidianidade e de tempo real, congregando sentidos advindos da exploração da vida em um espectro mais trivial. Este é o espaço do viés profissionalizado e das imagens cada vez mais aperfeiçoadas, já que aqui elas precisam durar, foram feitas para isso.

A segunda dimensão, nomeada de **Passagens**, abrigou o universo dos *Stories* e dos *Snap*s. Nela, as imagens definitivamente não são feitas para durar além de 24 horas e por conta dessa peculiaridade assumem formas específicas, as formas mais evidentes da ação da nossa qualidade. Notamos que a estética empregada nessas superfícies, ao contrário da encontrada na Dimensão de Reservas, é a que constrói sentidos de amadorismo, cotidianidade, e tempo real,

de modo a permitir imagens desfocadas, tremidas, com áudios não tão bem estruturados, com opções de edição nativas dos aplicativos, já que não se tem, em um primeiro momento, um compromisso com a posteridade, como se tem na dimensão anterior⁶⁵. Além disso, notamos que a sua construção passa por uma espécie de remediação da *selfie*, de modo que a maioria dos vídeos espectados e coletados na nossa observação, a adotam como formato principal. Como a fala direcional ao dispositivo é a performance que mais é praticada na criação dessas imagens, com focalização no rosto, vemos surgir neste espaço uma imagem que é veículo do processo de *espelhamento do eu* (PIPANO, 2017), impulsionado pelo estágio atual técnica que permite que as imagens sejam vistas pelos produtores durante seu processo de criação, por conta do *feedback* visual ofertado pelas telas e pela consolidação da câmera frontal enquanto acessório básico para *smartphones* e outros dispositivos móveis. Por conta dessa configuração maquínica, podemos dizer que o tempo de espera para o encontro com as imagens que produzimos, chega à nulidade essencialmente em experiências ligadas à Dimensão Passagens de cada um dos aplicativos, tornando essa característica puramente efêmera, puramente pertencente ao nosso conceito de **imagem efêmera**.

Além dessas imagens não terem mais que esperar um período longo para ser, concluímos que a *selfie* ressignifica a tríade sujeito-imagem-espço, de modo que os protagonistas das cenas capturadas não mais desenvolvem interações de cunho tão complexo com os espaços nos quais estão inseridos, tirando o foco de um discurso do *eu estive aqui*, para *eu estou aqui, veja-me vivendo essa experiência*. Esse deslocamento temporal ao qual essa imagem se relaciona é uma reverberação genuína da audiovisualização dos processos da vida, ou seja, é resultado do ímpeto de imagicizar as cenas do cotidiano.

Outro componente que se constitui essencialmente a partir do estágio da técnica que consolida os dispositivos móveis enquanto aparelhos de especção de imagens, é a realidade da verticalidade do vídeo. As imagens que habitam essa dimensão assumem essa orientação, subvertendo o paradigma horizontal estabelecido em outros meios como o cinema e a televisão, em uma tentativa de construir uma marca forte o bastante para habitar outros espaços. Podemos dizer que, enquanto na primeira dimensão dos aplicativos o software quer demarcar as imagens muito mais enquanto contidas no seu território, ou seja, trabalhando para demarcar os usos, aqui se investe em uma **produção de imagicidade efêmera digital**, em um empenho em construir algo próprio e que antecede o uso e se dá na própria criação das imagens.

⁶⁵ Falamos anterior justamente pela Dimensão Passagens estar dentro da Dimensão Reservas, precisando ser acessada com o toque para vir à tona, ou ainda, para que o usuário possa adentrar ao seu universo.

Essa proposta conceitual se coloca como uma das mais importantes da tese, de modo a abranger não só facetas ligadas à composições estéticas, mas também contemplando práticas imbricadas nos processos constitutivos da imagem que, em um período relativamente curto já alcançou resultados evidentes de legitimação e composição de uma imagicidade forte o bastante para transbordar para outros ambientes, como mostramos na constelação **Marcas do Tempo e de Controle**. Nessa ocasião, relatamos o encontro com duas experiências imagéticas que reproduziram não só as marcas estéticas dos *Stories*, mas o devir efêmero em sua complexidade. Esse foi o caso da campanha audiovisual do Itaú e dos quadros de programas televisivos que incorporaram códigos efêmeros como o da verticalização das telas, o uso de elementos de marcação temporal nas imagens, enquadramentos focalizados nas faces dos protagonistas, além do uso de elementos mais pontuais, como *stickers* e outros dados contextuais de fácil associação com os aplicativos.

Em outros momentos, não citados na constelação por não encontrarmos maneiras para registrá-los, mas que cabem aqui enquanto relato, encontramos o uso integral de *Stories* em programas televisivos, em quadros relativos à vida pessoal de pessoas públicas, de modo a evidenciar os sentidos de cotidianidade destas imagens, como quem nos diz: agora teremos uma imagem “autorizada” a nos mostrar um pouco da frivolidade do dia-a-dia desta pessoa. É uma imagem composta por códigos ainda em processo de espalhamento pelo imaginário social, mas que já conseguem promover o reconhecimento desses sentidos efêmeros. Além dessa ocasião vemos surgir a mesma prática em vídeos do YouTube, que mesclam imagens feitas com câmeras profissionais, com o sentido horizontalizado para habitar a tela de computadores e televisões, com as imagens verticalizadas dos *Stories* e *Snap*s de modo a adicionar mais uma camada de cotidianidade para vídeos que, desde o início, já se colocavam enquanto superfícies triviais.

A terceira e última dimensão identificada, referente ao IGTV, foi chamada por nós de **Temporalidade Mista** por apresentar características das duas outras dimensões. O ponto mais emblemático desta camada foi a sua consolidação enquanto um território que funciona pela reunião de cacos e práticas de outras mídias, essencialmente da televisão. Aqui as imagens levam consigo os mesmos devires de permanência da primeira dimensão, só que com a possibilidade de trabalhá-los com os códigos da segunda, ou seja, com os devires de cotidianidade e amorismo dos *Stories*. Um produto produzido para o IGTV, ao nosso ver, encontra-se em um estágio ainda experimental, no qual se quer garantir espaço para o

audiovisual que possa competir com os vídeos do YouTube, mas com um diferencial estético das imagens da segunda dimensão dos aplicativos, assumindo grande parte da sua imagicidade.

Diante deste panorama dimensional montado surgiram as quatro constelações da pesquisa, que tiveram como objetivo mostrar os as principais linhas do que descobrimos com a realização da pesquisa, a imagicidade efêmera digital. Em cada uma das quatro, apresentamos o que chamamos de *pontes interseccionais*, as articulações feitas entre as afinidades eletivas que foram o cerne de cada conjunto. A primeira constelação, chamada por nós de **Olhar do Outro** tratou sobre o papel da alteridade nos processos de constituição de imagens como os *Stories* e *Snap*s. Iniciamos nosso debate buscando em obras pictóricas alguns exemplos de como se cria uma espécie de espectador ideal por meio das escolhas estéticas. No caso de Manet e Boucher, dois artistas que compõem nossa constelação, vimos uma diferença clara entre um protagonista que dirige seu olhar para o fora de campo, atravessa a distância que a peça impõe e encara o que quer que exista ou quem quer que esteja o olhando de volta; e aquele que se encontra totalmente envolto pelo universo construído na obra, mantendo seu olhar dentro do quadro pictórico e, por consequência, não acionando o que estaria aquém da superfície da tela, deixando o espectador na sombra ou ainda apenas na condição de *voyeur*.

Trazendo estas concepções para a camada contemporânea do *corpus* podemos dizer que o olhar se constitui enquanto um ato qualitativo, que agrega sentido às imagens, revelando-nos o quanto a produção imagética contemporânea se baseia na experiência de troca com o espectador, mesmo que essa relação se estabeleça apenas pelo exercício da observação. Falamos também sobre a presença desse ato em outras mídias predecessoras além da pintura, como o cinema e a televisão, reafirmando a nossa aderência ao escopo teórico das audiovisualidades e do bergsonismo, percebendo o quanto este ato se camuflou e se modificou ao longo do desenvolvimento da tecnocultura e dos sistemas de visibilidade. Hoje, quando olhamos para a câmera e fazemos uma *selfie* queremos dizer o que aos olhares que estão voltados a nós? Que tipo de relação se estabelece entre o protagonista das imagens e a incógnita espectadora? Mostramos que a lacuna existente entre aquele que se mostra e aquele que vê só pode ser mantida pelo princípio do sistema da sutura (MACHADO, 2007), calcado no *construto contato visual*, construção capaz de estabelecer o laço necessário e cabível para que exista a compreensão do outro a partir da observação da performance diante da câmera, do comportamento dos indivíduos, o que permite a construção da esfera relacional do *nós* (DAMASCENO, 2015; SCHUTZ, 1979), calcada não mais na certeza de uma existência do outro, daquele que visualiza a imagem, mas em uma pressuposição de espectador que, como

dissemos, na pior das hipóteses será o próprio produtor por conta do *processo de espelhamento* (PIPANO, 2017).

A segunda constelação da tese, intitulada **Marcas do Tempo e de Controle** foi um mergulho nas duas modalidades imagéticas da tese, de modo a reunir percepções e imagens nas quais pudemos ver as estratégias de montagem das telas, as suas arquiteturas. Nesta constelação ficou claro que o fluxo de informações dos aplicativos assume um regime de coalescência bastante complexo e que se baseia na expansão das funções, das telas e dos usos das imagens que estas iniciativas promovem. Há uma busca constante pelo alcance de um presente que se desenrola a cada movimentação na rede e que por conta disso, acaba sendo expandido tamanha é a quantidade de imagens postadas a cada segundo. Este construto de tempo acaba adquirindo uma outra camada, com uma face dupla, existindo não só para aquele que capta a imagem e que a entende enquanto um veículo de um presente particular e vivido, como para aquele que a assiste, de modo que a experiência temporal, cada vez mais, se estabelece não mais com o presente do que a imagem registrou, mas sim com o presente que se estabelece com a imagem em si, que se desenrola na experiência com ela, na sua visualização, dando vida a mais um **construto de experiência compartilhada**. Ao captarmos a cena do mundo e adicionarmos os códigos da imagicidade efêmera digital, estamos entregando uma imagem que se vale de artifícios digitais para compartilhar vivências, como os dados de localização, temperatura, hora, além de poder ser base de uma experiência interacional mais complexa, com o uso das enquetes e de outras ferramentas, de modo que a ação maquínica não se estabelece de forma transparente, ela quer ser vista.

Se nas pinturas rupestres nos referimos a um âmbito de espessura histórica e da constituição mítica das imagens, onde pensamos em uma espécie de tempo inteiro, um tempo que se realizava na potencialidade que as imagens mais “solitárias” tinham, aqui, encaminhamo-nos para o debate sobre um tempo construído midiaticamente e que passou por um processo gradativo de fracionamento em instantes e instantaneidades, e que não mais se atualiza em imagens solo, em imagens emblemáticas por natureza e que verticalizam suas potencialidades em poucas unidades, pelo contrário. As imagens que compõem a imagicidade efêmera são conjuntos, horizontalizam suas potências e são veículos de desfragmentação, levando a um estrato de quantificação da experiência que não tinha sido alcançado até então.

A terceira constelação, intitulada de **Disfarces do Presente** tratou sobre os mecanismos pelos quais os aplicativos lidam com seus contratos de crença, construtos de tempo, essencialmente os filtros e os elementos informativos de contexto. A montagem desse conjunto

de imagens e percepções foi feita a partir de mais um esforço escavatório, no qual pudemos nomear os elementos formativos da imagem, que se aplicavam no processo de pós-produção das mesmas, ou ainda na própria captura. Deste esforço surgiram as propostas de **filtros de tratamento** e **filtros lúdicos**, ambos presentes em todos os aplicativos, e com a função de ofertar ao protagonista da imagem alternativa aos “efeitos” de gravar em tempo real, sem algum tipo de preparação prévia. Os filtros de tratamento possuem como foco o melhoramento e a reparação da imagem e da face do usuário, de modo a cobrir imperfeições, adicionar camadas de maquiagens e até mesmo modificar os traços da face, diminuindo bochechas, aumentando olhos e emagrecendo maxilares. Os filtros lúdicos também têm a capacidade de modificar profundamente os rostos dos protagonistas, mas com um adicional lúdico que dá ao usuário a possibilidade de se ver de outras formas, com disfarces do presente disponíveis para a escolha.

Com a criação destes filtros e marcas nada discretas da presença do software, temos diante de nós uma paisagem múltipla de imagens que subverte a operação da simulação tradicional, onde se fazia parecer que a imagem sempre existia em relação absoluta com uma realidade, originando a equação: “toda imagem (x) é uma imagem de (y), logo, imagem (x,y)” (ALLOA, 2015, p.13). A imagem digital, que rumo como soberana em direção a um futuro próximo, não depende mais da suplantação do real para existir e ter uma funcionalidade, ao invés disso, nutre-se da potencialidade que a ideia de presença lhe oferta. Assim, temos a ressignificação do contrato de crença com uma espécie de alforria da imagem em relação a um duplo com uma atribuição amplificada que a permite engendrar uma legião de pares, ou ainda, a criação de imagens que têm como ponto de partida outras imagens. Comprar a proposta de uma comunicação efêmera é exercer o papel dialético de produzir e consumir superfícies que se realizam a partir de uma evocação constante de outras imagens, a todo o tempo. É como se elas não se bastassem e que suas funções se resumissem a exatamente isso: gerar mais imagens, para que o ciclo de exibição siga ativo e cheio de fragmentos.

A última constelação, intitulada de **Paradoxos**, tratou da aura escorregadia que a efemeridade traz a estas iniciativas, que perdura desde as nossas construções arqueológicas do capítulo 2 da tese. Nela, foi possível identificar a presença do que chamamos de **convivências paradoxais** calcadas em dualismos comuns a este universo como, memória e esquecimento, efemeridade e arquivo, e que são construídos enquanto estratégias para resistência aos efeitos que a comunicação efêmera já apresenta. Como parte da andança pelos aplicativos, encontramos funcionalidades que ficam no que chamamos de **submundo das imagens**, locais onde as superfícies imagéticas não estão mais no circuito ativo de produção, de modo a

adquirirem outras roupagens. O Arquivo Morto foi um desses espaços, no qual as imagens estão dispostas através de uma espécie de sobrevida, *mortas-vivas*, como Chun (2011) as classifica, esperando por uma oportunidade para retornarem à vida das imagens.

Esta constelação nos faz retornar à discussão sobre a condição do digital passar, obrigatoriamente, pelo território dos paradoxos, das dualidades, de modo que mesmo em espaços onde a efemeridade e a volatilidade dos dados são características pulsantes, há a presença da aura de seguridade que ainda envolve esse universo. Acreditamos que a maior forma de alimento desse processo seja o fenômeno de fetichização da memória, que a torna sinônimo de armazenamento e que nos faz retornar para práticas arquivísticas de outrora, ou ainda ressignificá-las.

Essa convivência paradoxal sempre existiu em nossa cultura, sempre tentamos, de alguma forma, superar ação do tempo. A diferença é que agora até mesmo estas formas preservacionistas encontram-se em meio ao sumiço, em meio ao desaparecimento proposto pelas próprias informações. Chun (2008) foi o nosso marco teórico para construir esta afirmação. A acionamos de maneira precisa no texto justamente por sua contribuição teórica conseguir, em um termo, resumir de maneira efetiva do que estamos tratando: *enduring ephemeral*, ou seja, um **efêmero durante**, algo que está intrinsicamente ligado às formações digitais e que traz consigo rastros desta composição paradoxal que nos desafia a pensar sobre o nosso passado, presente e futuro. O efêmero durante reconhece a fragilidade do universo digital e mais, reconhece a permanência de um véu de seguridade que encobre essa instabilidade.

Há múltiplos fatores que implicam na existência desse véu falacioso que, como falamos na introdução desta tese, estão em grande medida, ligados aos aspectos econômicos que envolvem a produção de bens de consumo, serviços e etc. Ainda assim, escolhemos falar de um ponto de vista que antecede este momento, e engloba a questão de maneira ontológica. Embora saibamos que, no largo espectro da existência humana, tudo é feito para sumir em algum momento, para desvanecer, para morrer, essa realidade se esconde atrás de múltiplos fatores, mas, como Flusser (2007) nos esclarece, se esconde principalmente porque seria impossível lidar com a efemeridade da vida de maneira integral, com a consciência total e onipresente deste fato. A imagem efêmera por consequência é uma imagem que já tem como apelo de existência o seu sumiço, conectando-se a essa condição natural de todas as coisas, e essa, por mais simples que pareça, foi a descoberta mais elucidativa que tivemos ao longo destes quatro anos. Essa percepção nos autorizou a pensar na imagem efêmera enquanto um veículo que nos permite ver em segundos a trajetória efêmera que todas as coisas e imagens têm e terão: existir e sumir. O

poder de condensação dessas superfícies talvez seja o poder que mais as caracterize, conseguem verdadeiramente unir em um só pedaço de tempo o caminho de uma vida de outras imagens. Nascendo e morrendo uma após a outra, em um movimento de reencarnação seguido de outro.

Com essa construção, resolvemos o nosso problema de conhecimento, dizendo que a imagicidade efêmera digital é um dos modos pelos quais a efemeridade na tecnocultura se atualiza. Os aplicativos são, por fim, parte fundante dessa composição, condensando as ações mais contemporâneas do nosso virtual. Essa definição foi talhada nas condições de experiência múltiplas com nossos objetos, fazendo com que o conceito de efemeridade não seja mais genérico, mas sim autenticado na heterogeneidade do *corpus* da pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLOA, Emmanuel (org). **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. In: Pensar a imagem. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

BAUDRILLARD, J. **A sociedade de consumo**. Rio de Janeiro: Elfos Editora, 1995.

BEIGUELMAN, Giselle. **Corrupted Memories: The Aesthetics of Digital Ruins and the Museum of the Unfinished**. Helena Barranha, p. 55. 2015. Disponível em <https://www.academia.edu/13212743/CORRUPTED_MEMORIES_THE_AESTHETICS_OF_DIGITAL_RUINS_AND_THE_MUSEUM_OF_THE_UNFINISHED> (Acesso julho/2015).

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In: **Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Ed. 24, 1993.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas III: Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

_____. **Obras escolhidas II: Rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. **Passagens**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado/ UFMG, 2006.

_____. **O conceito de crítica de arte no romantismo alemão**. São Paulo: Iluminuras, 2018.

BERGSON, Henri. **Cartas, conferências e outros escritos**. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

_____. **Matéria e memória**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Memória e vida; textos escolhidos por Gilles Deleuze**; Tradução: Carla Berliner – São Paulo: Martins Fontes, 2006

_____. **A evolução criadora**. São Paulo: Editora Unesp, 2010.

BORTOLINI, Bruna de Oliveira. **Walter Benjamin e a categoria de Experiência (Erfahrung)**. 195 f – Dissertação. Mestrado em Filosofia. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2016.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

CARVALHO, Ana Maria da Assunção. **A materialidade do efêmero: a identidade nas artes performativas audiovisuais, documentação e construção de memória**. 303f. Tese – Doutorado em Comunicação em Plataformas Digitais. Universidade do Porto

CHUN, Wendy Hui Kyong. **The enduring ephemeral, or the future is a memory**. Critical Inquiry, v. 35, n. 1, p. 148-171, 2008. Disponível em http://aestech.wikischolars.columbia.edu/file/view/Hui+Kyong+Chun--the_enduring_ephemeral_or.pdf.

CHUN, WENDY. **Always already there, or software as memory**. In: Programmed Visions. MIT Press, 2011.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DAMASCENO, Alex. **Fenomenologia do Videochat: Imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo**. 196 f. Tese – Doutorado em Comunicação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, 2016.

DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. São Paulo: Graal, 1988.

_____. **Bergsonismo**. Tradução: Luiz B. L. Orlandi. – São Paulo: Ed 34, 1999

_____. A concepção da diferença em Bergson. In: **A ilha deserta**. São Paulo, Iluminuras, 2006.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol.I. São Paulo, Ed. 34. 2011.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ante el tiempo**. Argentina: Adriana Hidalgo, 2006.

DIOGO, Lígia Azevedo. **Vídeos de família: entre os baús do passado e as telas do presente**. 183 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e de Comunicação Social, 2010.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo e Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUBOIS, Philippe; MONTEIRO, Lúcia Ramos. Philippe Dubois e a elasticidade temporal das imagens contemporâneas. **Revista de Fotografia Zum**. Disponível em: < <https://revistazum.com.br/entrevistas/entrevista-philippe-dubois/> >. Acessado em 12/11/2018

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002

ERNST, Wolfgang. **Discontinuities. Does the archive become metaphorical in multimedia space?** In: Ernst, Wolfgang. Digital memory and the archive. Ed. Jussi Parikka. Minneapolis-London: University of Minnesota Press, 2013.

FELINTO, Erick. **Vampyrotheuthis: a Segunda Natureza do Cinema A ‘Matéria’ do Filme e o Corpo do Espectador**. Disponível em: < <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/felinto-vampyrotheuthis.pdf> > .

FELINTO, Erick. **Arqueologia da mídia: preocupação com os estudos da técnica**. Entrevista. 375, Ano XI, 2011. Disponível em: http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=4108&secao=375.

FERRAZ, Maria Franco. **Homo deletabilis: corpo, percepção, esquecimento do Século XIX ao XXI**. Rio de Janeiro: Garamond, 2010.

FISCHER, Gustavo. **Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais.** In: Para entender as imagens: Como ver o que nos olha? Org. Suzana Kilpp; Gustavo Daudt Fischer. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

FISCHER, Gustavo. **Arqueologia e genealogia das mídias, uma articulação necessária.** Revista IHU, Ano XI, 2011. Disponível em: < http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=4109&secao=375>

FISCHER, Gustavo. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo (Orgs). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.

FISCHER, Gustavo. **“The Restart Page”: Observações sobre Construtos de Memória no Terreno da Web.** XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: < <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3198-1.pdf> >.

FISCHER, Gustavo. **Do audiovisual confinado às audiovisuais soterradas em interfaces enunciativas de memória.** In: Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa. Porto Alegre: Sulina, 2015.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade.** São Paulo: Annablume, 2008

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder.** Rio de Janeiro: Voz e Terra, 2014.

FUNARI, Pedro. **Arqueologias.** Erechim: Habilis, 2007.

HUHTAMO, Erkki. **Elements of Screenology. Screens.** 9th International Media Art Biennale WRO, v. 1, 1997. Disponível em: http://gebseng.com/media_archeology/reading_materials/Erkki_Huhtamo-Elements_of_Screenology.pdf Acesso Março/2015.

GALEFFI, Romano. **Presença de Bergson.** Salvador: Universidade da Bahia, 1961.

GUATTARI, F. 1989. **Cartographies schizoanalytiques**. Paris, Éditions Galilée, 339 p

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

KASTRUP, Virgínia. **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

KILPP, Suzana. **Ethicidades televisivas. Sentidos identitários na TV: moldurações homológicas e tensionamentos**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

_____. **Audiovisualidades do voyeurismo televisivo: Apontamentos sobre a televisão**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2008.

_____. **A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

_____. Dispersão-convergência: apontamentos para a pesquisa de audiovisualidades. In MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo Daudt; KILPP, Suzana (Orgs.) **Impacto das novas mídias no estatuto da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

_____. **Especularidade em mundos reality**. Disponível em [http://www.suzanakilpp.com.br/artigos/Especularidade em Mundos Reality.pdf](http://www.suzanakilpp.com.br/artigos/Especularidade%20em%20Mundos%20Reality.pdf) . Acesso em 06.05.2016.

_____. **Televisualidades em Interfaces Contemporâneas**. XXXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Curitiba, 2017. Disponível em: < <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1170-1.pdf> >.

_____. **Imagem-duração e teleaudiovisualidades na internet**. Curitiba: Appris, 2018.

LATOUR, Bruno. **Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies**. Harvard University Press, London/Cambridge, MA, 1999.

LOPES, Thiago Ricciardi Correa. **Aura e vestígios do audiovisual em experiências estéticas com mídias locativas: performances algorítmicas do corpo no espaço urbano**. 237 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2014.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix Ltda, 1994.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Massachussets: The MIT Press, 2001.

MARTONI, Alex Sandro. **Lendo ambiências: o reencantamento do mundo pela técnica**. 270 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Federal Fluminense, 2015.

MILLS, C. Wright. **A Imaginação Sociológica**. Rio de Janeiro, Zahar, 1975.

MITCHELL, William J. **Me++: the cyborg self and the networked city**. Massachusetts Institute of Technology, 2003.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MORAES, Cybelli Almeida. **A pausa audiovisual**. 161 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2012.

OLIVEIRA, Dinah. A temporalidade das imagens: uma singular experiência do tempo. **Revista Ciclos**, Florianópolis, V. 2, N. 3, 2014.

OLSEN, Bjørnar. **“Material Culture after Text: Re-membering Things**, 2003. Disponível em: <http://www.staff.amu.edu.pl/~ewa/Olsen,%20Material%20Culture%20After%20Text.pdf>.

OTTE, Georg; VOLPE, Miriam Lídia. Um olhar constelar sobre o pensamento de Walter Benjamin. **Fragmentos** [S.I], n. 18, jan – jun , 2000

PARENTE, André (org). **Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Ed. 24, 1993.

PARENTE, André. **Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade**. In: Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Org: André Parente. Porto Alegre: Sulina, 2013.

PARIKKA, Jussi. **What is media archaeology**. John Wiley & Sons, 2012.

PARIKKA, Jussi. Arqueologia da mídia: interrogando o novo na artemídia. **Revista Intexto**, Porto Alegre, nº 9, p. 201 – 214.

PIPANO, Isaac. ESPELHOS REFLEXOS, ESPELHOS OPACOS: selfies e autorrepresentação na era dos smartphones. **Revista Passagens**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará .Volume 8. Número, 2017, p. 51-73.

RISSE, Lorena. **Da natureza da vida à natureza do vídeo: um estudo de vlogs que operam sobre a subjetividade publicizada**. 150 f. Dissertação. (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, 2014.

RISSE, Lorena. **Construtos de tempo real: modos de agir da qualidade efêmera na contemporaneidade**. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016, São Paulo, 2016.

ROCHA PEREIRA, Demétrio Jorge. **Espacialidades imersivas em realidade virtual: tecnologia, linguagem, controle**. 128 f. Dissertação. (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, 2017.

RUMSEY, Abby Smith. **When we are no more. How digital memory is shaping our future**. Bloomsbury Publishing: New York: 2016

RIZEK, Cibele Saliba. **Limites e limiares. Corpo e experiência**. Revista Redobra, nº 10, 2012. Disponível em: < https://issuu.com/laboratoriourbano/docs/redobra_10> .

SANTAELLA, Lúcia. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SENFT, THERESA. **“The Skin of the Selfie”. Ego Update: The Future of Digital Identity.** Alain Bieber, eds. Dusseldorf: NRW Forum Publications. 2015. Disponível em: <
[https://www.academia.edu/15941289/The Skin of the Selfie Abridged version](https://www.academia.edu/15941289/The_Skin_of_the_Selfie_Abridged_version) >.

SILVEIRA, Fabrício. Arqueologia da mídia: preocupação com os estudos da técnica. Ed. 375, 2011. Disponível em: <
http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=4108&secao=375> .

SERRES, M; LATOUR, B. **Conversation on Science, Culture and Time.** The University of Michigan Press: Ann Arbor, 1995.

SCHUTZ, Alfred. **Fenomenologia e relações sociais.** Rio de Janeiro: Zahar editores, 1979.

SOBCHACK, Vivian. **The Man Who Wasn’t There. Production of Subjectivity in Delmer Davies.** New York: Dark Passage, 2011.

SHAW, D. B. **Introduction: Technology And Social Realities.** In: Technoculture: The Key Concepts. Oxford: Bloomsbury Academic, 2008.

TAROUÇO, Fabrício Farias. **A metrópole comunicacional que emerge dos aplicativos para dispositivos móveis. #umestudoemcomunicaçãoedesign.** 216 f. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2014.

VATIMO, Gianni. **O fim da modernidade: capitalismo e hermenêutica na cultura pós-moderna.** Martins Fontes: São Paulo, 1996.

VIRILIO, Paul. O resto do tempo. Revista FAMECOS, Porto Alegre. nº 10. Trad. Juremir Machado da Silva, 2009. Disponível em: -
<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3029/2307>>.

WEISSBERG, Jean-Louis. **Real e virtual.** In: PARENTE, André (Org). Imagem máquina. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

WISE, J. Macgregor. **New Visualities, New Technologies: The New Ecstasy of Communication.** Disponível em <

<http://web.a.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/ZTAwMHh3d19fNTA3NTk2X19BTg2?sid=3ea1478c-b9f3-48ee-9fb0-55fbd7c93320@sessionmgr4003&vid=0&format=EB&rid=1>>

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. São Paulo: Annablume, 2006.