

COTIDIANO E INSTAGRAM: EFEMERIDADE E NARRATIVAS DE SI NO RECURSO STORIES

Everyday life and Instagram: ephemerality and self-narrative in the resource stories

Cotidiano y Instagram: efemeridad y narraciones de sí en el recurso historias

Emmanoel Ferreira

Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano, na UFF. Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal Fluminense.

E-mail: emmanoferreira@gmail.com

Fernanda Angelo Costantino

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense - UFF, bolsista CAPES e integrante do MediaLudens - Laboratório de Pesquisa em Jogos Eletrônicos, Cognição e Mídias Interativas.

E-mail: fernanda.costantino@gmail.com

Juliana Souza Lima

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense - UFF e integrante do MediaLudens - Laboratório de Pesquisa em Jogos Eletrônicos, Cognição e Mídias Interativas.

Resumo

O artigo relaciona o modelo de ephemeral messaging, disponível no recurso Stories do Instagram, com questões acerca do cotidiano e as narrativas de si, buscando analisar algumas funções e possibilidades do modelo. Em seguida, alguns apontamentos acerca da memória são trazidos para vislumbrar questões sobre o funcionamento desse tipo de ferramenta e da chamada estética do efêmero. Para a elaboração deste trabalho, foi realizada uma observação participante em perfis na rede social Instagram.

Palavras-chave: Instagram; Ephemeral Messaging; Memória; Narrativa; Cotidiano.

Abstract

The article relates the model of ephemeral messaging, available in the resource Stories of Instagram, with questions about everyday life and self-narrative, seeking to analyze some functions and possibilities of the model. Then, some notes about memory, especially those on Huyssen's work, are brought to identify questions about the operation of this type of tool and the so-called aesthetic of the ephemeral. For this work, a participant observation was made on profiles in the Instagram.

Keywords: Instagram; Ephemeral Messaging; Memory; Narrative; Everyday life.

Resumen

El artículo relaciona el modelo de ephemeral messaging, disponible en el recurso Stories del Instagram, con cuestiones acerca del cotidiano y las narraciones de sí, buscando analizar funciones y posibilidades del modelo. A continuación, algunos apuntes acerca de la memoria, en especial la obra de Huyssen, son traídos para vislumbrar cuestiones acerca de la herramienta y de la llamada estética de lo efímero. Para este trabajo, se realizó una observación participante en perfiles en el Instagram.

Palabras-clave: Instagram; Ephemeral Messaging; Memoria; Narrativa; Cotidiano.

Introdução

Instagram é uma rede social para o compartilhamento de fotos onde, com as ferramentas que a própria plataforma disponibiliza, os usuários podem editar, retocar e mudar cores e tons de suas fotos com a escolha de um entre os diferentes filtros oferecidos logo antes do compartilhamento do conteúdo. Cada usuário cria uma conta, compartilha suas imagens e acompanha outros usuários a partir da opção “seguir” e, portanto, também contam com os seguidores que acompanham seu perfil no modelo de *timeline*¹. Desde agosto de 2016, o programa lançou um novo recurso para que usuários construam suas narrativas na plataforma: o modo *Stories* (histórias, em português). O recurso, conhecido como *ephemeral messaging*, permite que seus usuários compartilhem de forma instantânea imagens de seu cotidiano, com a possibilidade de aplicação de alguns filtros ou de inscrições sobre as imagens ou vídeos divulgados, como caracteres de texto e rabiscos a mão livre. Só é possível compartilhar fotos tiradas do momento atual ou nas últimas 24 horas e que estejam na galeria do aparelho. E, por fim, talvez o aspecto mais significativo do recurso: tudo que é compartilhado se autodestrói em um dia, sem a possibilidade de revisitar aquele conteúdo.

Com essa nova característica, o conteúdo no modo história é sempre renovado e os usuários entram em contato com o cotidiano e o momento atual no qual está inserida sua rede de contatos a partir de fragmentos compartilhados ao longo do dia. O recurso não pressupõe a criação de nenhuma espécie de memória: é sempre o eterno momento presente – ou seja, o instantâneo imediato e sempre renovado – que interessa visualizar. A vida cotidiana é então retratada com poucas edições: o que parece interessar é o constante fluxo e a constante renovação do conteúdo, de forma prática e veloz.

Este artigo pretende discutir como alguns conceitos e práticas podem ser modificados e perpassados por essa nova forma de interação, o *ephemeral messaging*, disponível no Instagram. A própria noção do cotidiano é discutida inicialmente, pensando na forma como o modo história busca fazer esse retrato da “vida real” em seu momento presente, trabalhando alguns

conceitos e *affordances* das mídias digitais. Em seguida, discutiremos os conceitos de narrativa e de memória, abordando como os mesmos são repensados na nova ferramenta.

Para a fundamentação empírica deste trabalho, realizou-se uma observação participante em três perfis de usuárias do Instagram que faziam uso constante do recurso *Stories* na plataforma: T., que possui 170 mil seguidores; C., com 40 mil seguidores; e P., com 20 mil seguidores. Por serem *heavy users*² do recurso *Stories* e possuírem certa influência na rede, seus perfis foram escolhidos para a captação de dados. As usuárias selecionadas são figuras públicas no Instagram e trabalham profissionalmente como modelos fotográficas, compartilhando em seus perfis performances de seu trabalho e de seu dia a dia. Apesar disso, seus nomes serão mantidos em sigilo para assegurar suas identidades, assim como imagens divulgadas nesse artigo contarão com estratégias de privacidade, por ter sido realizada uma observação sem a identificação dos nossos papéis enquanto pesquisadores.

Para a seleção dos perfis, foi realizada, em parte, a tática “bola de neve” (Weiss, 1994), ou seja, a partir de um primeiro contato chega-se a demais sujeitos que se encaixem no escopo de trabalho. A partir do momento em que as respostas e dados obtidos pelos mesmos começam a se repetir, não são recrutados novos informantes. Já a observação participante, de acordo com Rosana Guber (2001), trata-se de um meio-termo entre a visão que enxerga a participação como um empecilho para manter a “objetividade” da pesquisa, e, em contrapartida, visões que acreditam que a participação é elemento fundamental para se alcançar os significados simbólicos e culturais de um grupo social. Guber propõe o termo observação participante exatamente como esse meio do caminho, pois a autora defende que a “observação para obter informação significativa requer algum grau, mesmo que mínimo, de participação” (Guber, 2001, p. 58, tradução nossa) e que, portanto, desempenha-se alguma influência sobre o comportamento dos informantes pela simples presença do observador em campo, mesmo que não identificado como tal.

Assim, durante uma semana (de 18 de setembro a 25 de setembro de 2017), acompanhamos os perfis mencionados

¹ Modelo em que o conteúdo é compartilhado em ordem cronológica, ficando sempre o conteúdo mais recente no topo.

² Usuários de redes sociais ou aplicativos que fazem uso constante e em demasia de determinado serviço.

e coletamos informações sobre como as narrativas de si estavam sendo construídas e gerenciadas. A partir da observação, concluiu-se que: 1) há a predominância de conteúdos ligados ao cotidiano de tais usuárias, com a recorrência de detalhes e informações comuns de seu dia a dia; 2) o uso que fazem do recurso *Stories* se difere daquele reservado ao modelo da *timeline*, gerando uma nova estética.

Cotidiano e o tempo contemporâneo

A partir da pós-modernidade, vemos surgir uma nova problemática em relação ao tempo: a emergência de um presente estendido. Gumbrecht (1998), ao trabalhar os aspectos que compõem a pós-modernidade, chama a atenção para um processo de destemporalização, entendida como uma diferenciação na ideia temporal. De acordo com o autor, vive-se a sensação de um presente estendido, no qual o futuro aparece bloqueado e ameaçador, e o passado invade o presente a partir de técnicas de reprodução artificial³. Como aponta Sibilia:

Deseja-se a eterna permanência do que é, uma equivalência quase total do futuro com o presente — um quadro apenas perturbado pelo feliz aperfeiçoamento do arsenal tecnológico. Em decorrência desses processos, o presente teria se tornado onipresente, promovendo a sensação de vivermos numa espécie de presente inflado. (Sibilia, 2016, p. 155)

É nesse contexto que alguns recursos e mecanismos das atuais tecnologias de comunicação e informação privilegiam a experiência imediata. Conforme relatado na introdução deste trabalho, é o caso das redes sociais com o recurso *ephemeral messaging*, que corresponde ao modelo de envio de uma mensagem que se autodestrói em algumas horas e que só pode ser visualizada neste intervalo de tempo. Lançada em 2012, a rede social Snapchat foi uma das pioneiras e mais

populares a oferecer esse serviço. O mecanismo logo foi incorporado por outras mídias digitais e, hoje, já se encontram nos principais sites e aplicativos, como Facebook, Whatsapp e Instagram.

O modelo de *ephemeral messaging* se distingue de outros por combinar, de certa maneira, algumas características das interações síncronas, que corresponde a uma interação em tempo real, e interações assíncronas, cuja expectativa de resposta não é imediata (Recuero, 2009, p. 32). Em sua essência, o modelo de *ephemeral messaging* pode ser considerado assíncrono, pois as respostas ao conteúdo postado não são a priori dadas imediatamente durante a interação. Porém, assim como uma interação face a face ou em interações síncronas mediadas por computador em serviços de chamadas de vídeo, o conteúdo não é gravado e não pode ser acessado novamente depois de algumas horas. No Instagram, o recurso se tornou bastante popular, sendo nomeado de “histórias”. Além do funcionamento já explicado na introdução deste artigo, o modelo permite ainda que se realizem vídeos e transmissões ao vivo, que também não são armazenados posteriormente no perfil de cada usuário, e só podem ser acessados no momento imediato de apresentação, onde a interação acontece de fato de forma síncrona.

Trabalhando ainda o conceito de conexões sincrônicas ou simultâneas e assíncrônicas, podemos afirmar que a primeira permite uma transmissão mais rápida de mensagens, o que gera uma sensação de maior proximidade e intimidade, mesmo que as pessoas estejam separadas fisicamente. Em contrapartida, as conexões assíncrônicas permitem que a pessoa possua “tempo para gerenciar a apresentação de seus selves mais estrategicamente” (Baym, 2010, p. 8, tradução nossa). Dessa maneira, ambientes de interação assíncrônicos podem fornecer uma maior segurança já que a versão de si mesmo ali apresentada pode ser editada, calculada e até mesmo refeita, exatamente pelo maior espaço de tempo que se possui para que se realize a interação, reforçando assim um resultado satisfatório da performance pretendida.

Assim, se pensarmos no recurso *Stories* do Instagram vemos uma combinação de ambos os efeitos: uma sensação maior de proximidade, pois tal conteúdo é compartilhado de forma quase imediata, mas também um espaço para um gerenciamento da apresentação ali disposta – antes de publicar tal conteúdo, há a possibilidade de rever o vídeo ou

³ Nesse ponto, cabe ressaltar as atuais tecnologias de informação e comunicação que permitem o acesso facilitado à memória, como o caso do recurso lembranças da rede social Facebook (o site notifica seus usuários sobre eventos e acontecimentos passados que completam determinada quantidade de anos), e a reconstrução de algumas experiências passadas, como, por exemplo, os perfis de mortos em redes sociais. Sobre esta última, ver: Rezende, R. (2015). A Morte Midiatizada: como redes sociais atualizam a experiência do fim da vida. Niterói: Eduff

foto produzidos. Nos perfis analisados para este trabalho, os conteúdos compartilhados no recurso *Stories* do Instagram traziam a aparição constante de cenas cotidianas – como privilegia o imediato e o fluxo, publica-se aquilo que se vive naquele momento.

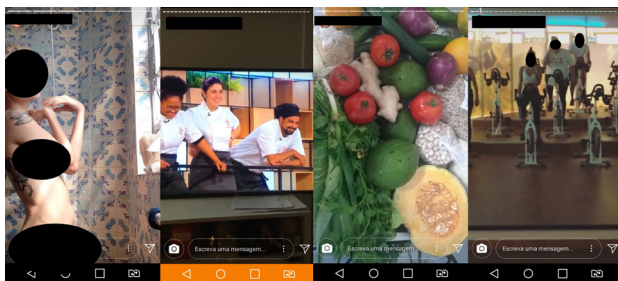


Figura 1: Cenas cotidianas compartilhadas nos perfis. Da esquerda para direita: vídeo tomando banho; assistindo o programa Master Chef; foto das compras no mercado; vídeo na academia

Bayer, Ellison, Schoenebeck e Falk (2016), ao analisarem o funcionamento da rede Snapchat, abordam o quanto a persistência que determinado conteúdo terá em uma rede social pode influenciar na forma como os usuários utilizam a mesma. Persistência seria uma categoria de recurso temporal aplicada aos serviços *online* de interação que corresponde ao prolongamento da acessibilidade a determinadas informações sociais nesses ambientes, fazendo com que as mídias sociais sejam analisadas também em parte pela sua capacidade de armazenamento. “Por isso, a persistência nas mídias sociais e móveis permite que as pessoas organizem, documentem e lembrem de experiências pessoais do passado” (Bayer *et al.*, 2016, pp. 1-2, tradução nossa). A persistência pode influenciar na escolha de qual conteúdo será ou não postado, aumentando, muitas vezes, a insegurança e a dificuldade em lidar com tal escolha, que estarão ligadas também à forma como nos apresentamos nas plataformas digitais.

No caso do recurso *Stories*, a persistência é baixa, o que pode gerar uma maior sensação de liberdade na escolha do que será compartilhado, resolvendo alguns dos conflitos gerados pelo armazenamento de tal conteúdo. Os perfis analisados apresentavam imagens e vídeos com pouca

preocupação estética – vídeos e fotos com pouca luz, baixa resolução, enquadramento que não privilegia a cena.

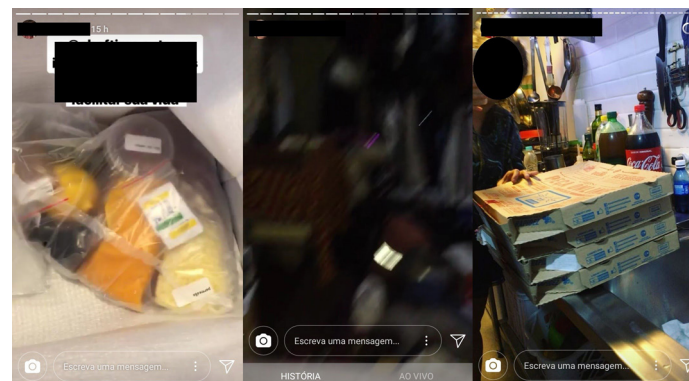


Figura 2: Imagens com baixa resolução, pouca luz etc.

Além da aparição de conteúdos que não eram divulgados na *timeline*, onde tal conteúdo seria gravado e permaneceria no perfil.

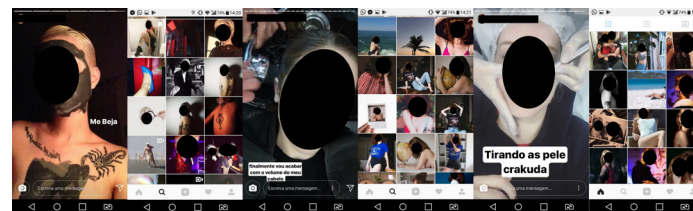


Figura 3: Diferença entre conteúdos compartilhados no recurso *Stories* (à esquerda) e o modelo de *timeline* (direita).

As mídias sociais, de acordo com Bayer *et al.* (2016), possuem uma grande influência em como os indivíduos percebem e organizam o tempo. A forma como a mídia funciona e projeta a passagem temporal acarreta em novas percepções que ultrapassam o próprio uso dessa mídia. Assim, “mídias sociais e móveis influenciam como indivíduos planejam seu comportamento, percebem o lapso temporal e experienciam o cotidiano” (Bayer *et al.*, 2016, p. 3, tradução nossa). Se pensarmos ainda em um contexto onde tais tecnologias estão ubíquas em nossas vidas, há uma percepção de integra-

ção entre aquilo que acontece *online e offline*, possibilitando a emergência de espaços híbridos: “os espaços híbridos combinam o físico e o digital em um ambiente social criado pela mobilidade de usuários conectados através de dispositivos de tecnologia móvel” (Souza e Silva, 2006, p. 263).

Santaella (2013) atenta ainda para um estado em que, no mesmo correr de tempo, vivenciamos experiências afetivas, estéticas e sociais tanto em ambientes offline como em ambientes online de interação, comumente estabelecidos nas redes sociais digitais. Assim, abre-se um precedente de um “estado de simultaneidade, ou seja, ao mesmo tempo em que é vivida, a vida pode ser contada” (Santaella, 2013, p. 138). Esse aspecto também foi percebido nos perfis analisados, onde, ao mesmo tempo em que as usuárias vivenciavam uma experiência, ela era narrada no recurso *Stories*⁴.

Essa característica da ubiquidade, conforme proposto por Santaella, modifica e influencia na forma como vivenciamos nosso próprio cotidiano. De acordo com Agnes Heller, “a vida cotidiana é a vida do homem inteiro; ou seja, o homem participa na vida cotidiana com todos os aspectos de sua individualidade, de sua personalidade” (Heller, 2000, p. 17). Por fazer do cotidiano seu campo imediato de ação, não há uma grande distância entre o intervalo de tempo do pensamento e o da ação, fazendo com que o indivíduo utilize todas suas capacidades simultaneamente, sem que nenhuma delas seja exercida em sua potência máxima. Se relacionarmos o próprio conceito de cotidiano com a forma como experienciamos as novas tecnologias de informação e comunicação, notamos, novamente, a presença de uma imediatez na forma como tais tecnologias são utilizadas e como os conteúdos que circulam nas mesmas fluem de um presente imediato para a medição através das mídias sociais.

Narrativas de si e o efeito do real

Todas essas estratégias e formas de se autoapresentar no recurso *Stories* Instagram configuram novas percepções das narrativas de si em ambientes digitais de interação. Na literatura, a narrativa pode ser compreendida como a exposição de um acontecimento ou de uma série deles, mais ou me-

nos encadeados, reais ou imaginários, que se dá por meio de palavras ou imagens. Em tais estudos, valoriza-se a vasta gama de meios que se propõem ao ato de narrar, os meios e materiais disponíveis para a construção de uma narrativa. Para o filósofo e sociólogo Roland Barthes (1975), as narrativas do mundo são inumeráveis, existindo uma variedade de gêneros que podem ser sustentados através da linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, bem como pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias.

Contudo, a narrativa não se trata apenas de organizar fatos e apresentá-los de forma que façam sentido. Genette (1994 como citado em Rodrigues, 2006), estabelece uma distinção para definir o que é ou não uma narrativa: história (*story*) diz respeito à totalidade de eventos narrados, já a narração (*narrating*) é o ato real ou fictício que (re)produz esse discurso. Segundo Genette (1982), a narrativa possui limites internos, principalmente quando utilizada por campos de estudos como o da comunicação, onde se torna necessário observar a relação da narrativa com ordens políticas, da história e da cultura. Para o autor, ao tratar de uma narrativa, sempre devemos tentar compreender a inferência dos dispositivos de medição e o que eles afetam na experiência do receptor. Quando se cria uma sequência narrativa como uma realidade, tem-se, intencionalmente, a produção de certo tipo de sentido. Os eventos de uma narrativa são organizados de forma que consigam envolver o público, assumindo funções que produzem efeitos no receptor. A narrativa torna-se independente do seu autor, uma vez que os acontecimentos são significados de forma subjetiva, onde o desenvolvimento dos eventos no discurso não é exatamente determinado.

Dessa forma, ao buscar a representação da realidade, a narrativa aproxima-se do chamado “efeito do real” (Barthes, 2002). Em uma breve exemplificação a partir da literatura realista do século XIX, tal efeito era possível de ser alcançado através da exploração da descrição dos detalhes, que, apesar de não contribuírem para a narrativa como um todo, concediam maior confiabilidade ao contexto da trama (Ferreira, 2010). Tais detalhes, aos quais Barthes (2002) chama de “inúteis”, são, segundo o próprio autor, harmonizados à narrativa, enriquecendo-as. No contraponto de uma narrativa épica, onde a atenção é voltada aos grandes

⁴ No período de observação, a usuária C. realizou um vídeo ao vivo, narrando a visita de um amigo em sua casa

feitos em detrimento dos detalhes, o “efeito do real” consegue aproximar e envolver ainda mais o receptor através da descrição detalhada da cena.

Beatriz Jaguaribe reforça esse pensamento ao relacionar o efeito de realidade com as estéticas do realismo, uma vez que elas são baseadas na “representação da realidade naturalizada pelo sentido comum cotidiano” (Jaguaribe, 2010, p. 9). Dessa forma, a autora afirma ainda que é a própria estética do real que esconde os mecanismos de ficcionalização, permitindo que as imagens realistas sejam recebidas como algo passível de ser vivido e também interpretado. Ao pensar as narrativas através da função *Stories* do Instagram, é possível compreender como tal efeito de realidade é subentendido, de forma que os vídeos cotidianos publicados diariamente nos perfis digitais busquem passar o efeito de verdade, onde até detalhes supérfluos podem ser tidos como importantes para compor a história, de modo a adorná-la com um efeito de autenticidade.

Dialogando com duas questões anteriormente abordadas – a percepção de integração do *online* e do *offline* e as mídias sociais como influenciadores da experiência do cotidiano – há que se questionar, entretanto, até onde vai essa representação da realidade feita de forma naturalizada. A possibilidade de veicular para os demais perfis digitais o próprio cotidiano como ele é abre margem para uma performatização do cotidiano, de modo a mostrar apenas aquilo que o autor deseja ser mostrado. É uma produção da realidade. Ainda de acordo com Jaguaribe, espectadores distantes dos discursos acadêmicos ou especializados entendem tais representações como reais muito em função do realismo estético, devido a sua verossimilhança e intensidade. Nas palavras da autora:

Enquanto nossa experiência do cotidiano é dispersiva, amorfa e pontuada por interrupções e manifestações alheatórias, as estéticas do realismo são dirigidas; elas têm ação intensificadora porque oferecem uma moldura interpretativa que torna a ficção mais convincente do que a vivência multifacetada cotidiana. (Jaguaribe, 2010, p. 9)

A semelhança entre representação e realidade é legitimada, principalmente, através da naturalização dos atos veiculados. É a verdadeira estética do real transmitindo o efeito de verdade. Isso fica ainda mais evidente nos perfis analisa-

dos se olharmos as histórias realizadas a partir de patrocínios e publicidade de alguma marca: incorporada ao cotidiano de cada usuária, uma marca ou serviço aparece em sua narrativa sem se desvincilhar dos outros acontecimentos narrados e incorporados ao seu perfil.

Memória e as mídias efêmeras

Um aspecto importante ainda a ser retratado diz respeito à memória: o recurso aqui estudado parece se desvincular com a ideia de criação de memória e arquivamento, suscitando novas maneiras de pensar a própria memória e a forma como construímos as narrativas de si nesses ambientes. Em paralelo com essa ideia, Andreas Huyssen, em seu clássico estudo *Seduzidos pela memória* (2000), apontava para uma crescente “musealização” do mundo, sobretudo a partir do século XX, no sentido de se evitar o esquecimento de acontecimentos-chave na história da sociedade. O autor aponta sobretudo para acontecimentos traumáticos, como o Holocausto, o *apartheid* da África do Sul e as ditaduras em alguns países sul-americanos, como o Chile. Esta crescente necessidade de memória, de não deixar que tais acontecimentos entrem no “buraco-negro” do esquecimento, teria como uma de suas funções fazer refletir e entender diversos contextos políticos nacionais e globais na contemporaneidade, evitando, talvez e a partir daí, que tais tragédias se repitam.

No lado traumático da cultura da memória, e junto ao cada vez mais onipresente discurso do Holocausto, temos a vasta literatura psicanalítica sobre o trauma; a controvérsia sobre a síndrome da memória recuperada; os trabalhos de história ou sobre temas atuais relacionados a genocídio, aids, escravidão, abuso sexual; as cada vez mais numerosas controvérsias públicas sobre efemérides politicamente dolorosas, comemorações e memoriais; a mais recente pletora de pedidos de desculpas pelo passado, feitos por líderes religiosos e políticos da França, do Japão e dos Estados Unidos; e, finalmente, trazendo juntos o entretenimento memorialístico e o trauma, temos a obsessão mundial com o naufrágio de um navio a vapor, supostamente não naufragável, que marcou o fim de uma era dourada. (Huyssen, 2000, p. 14)

Para o autor, além de representar uma possibilidade de reflexão e crítica do presente, a partir do aprendizado de

práticas do passado, esta crescente busca pela memória não estaria dissociada de uma “comercialização crescentemente bem sucedida da memória pela indústria cultural do ocidente” (Huyssen, 2000, p. 15), conforme o exemplo do também crescente número de produções midiáticas direcionadas à recuperação – e manutenção – de tal memória histórica, como o canal History Channel e a superprodução cinematográfica Titanic (Huyssen, 2000, p. 14). Tal relação entre memória e mídia estariam, deste modo, indissociáveis, já que a última, sobretudo a partir do desenvolvimento das mídias digitais, com seu grande poder de armazenamento, ou seja, de arquivo, estaria muito bem ajustada a esta função: recuperar, guardar, arquivar tanto o passado quanto o presente para as gerações futuras.

Interessante notar que a própria literatura do século XX, em especial no gênero ficção científica, não cansou de produzir narrativas que tratassem da preocupação de se produzir memórias que fossem capazes de perdurar para o futuro – muitas vezes distante – para que os indivíduos do porvir pudessem conhecer como viviam seus antepassados, no intuito de com eles aprender. *Nós*, escrito pelo russo Yevgeny Zamyatin entre os anos de 1920 e 1921, considerado o primeiro romance distópico – e que teria, inclusive, iniciado este gênero da literatura – traz como *leitmotiv* de sua trama o registro das formas de vida cotidiana na Terra do século 29/30 para que outras espécies, de outros planetas, pudessem conhecer, no futuro, as formas “ideais” de vida em sociedade. Este registro é realizado pelo protagonista da história, o personagem D-503, ao longo de toda a narrativa, ao descrever e registrar no sistema da nave espacial INTEGRAL, nos mínimos detalhes, as regras, comportamentos e banalidades do cotidiano seu e de seus contemporâneos, assim como suas produções científicas e culturais. É D-503 a indicar, com propriedade: “Todos os que se sentirem capacitados deverão compor tratados, poemas, odes e outras composições sobre a beleza e a grandeza do Estado Único. Eles constituirão o primeiro carregamento do INTEGRAL.” (Zamyatin, p. 3)⁵.

Huyssen descreve este desejo – esta obsessão, no dizer do autor – como parte de uma cultura da memória, que te-

ria se intensificado no ocidente a partir da década de 1970 (Huyssen, 2000, p. 15). Todavia, é o próprio Huyssen a apontar um certo paradoxo nesta cultura da memória, sobretudo a partir do uso de dispositivos novo-midiáticos para garantir o armazenamento do presente – e do passado – para o futuro. Segundo o autor, a sociedade contemporânea, apesar deste desejo e obsessão pela memória, passa, *pari passu*, por um grande processo de “amnésia, apatia ou embotamento” (Huyssen, 2000, p. 18), processos estes diretamente relacionados às novas problemáticas trazidas pelas novas mídias e à crescente quantidade de informação por ela produzida, veiculada e armazenada. É Huyssen a dizer:

A acusação de amnésia é feita invariavelmente através de uma crítica à mídia, a despeito do fato de que é precisamente esta – desde a imprensa e a televisão até os CD-Roms e a Internet – que faz a memória ficar cada vez mais disponível para nós a cada dia. (Huyssen, 2000, p. 18)

O autor continua, levantando certas questões:

Mas e se ambas as observações forem verdadeiras, se o aumento explosivo de memória for inevitavelmente acompanhado de um aumento explosivo de esquecimento? E se as relações entre memória e esquecimento estiverem realmente sendo transformadas, sob pressões nas quais as novas tecnologias da informação, as políticas midiáticas e o consumismo desenfreado estiverem começando a cobrar seu preço? (Huyssen, 2000, p. 18)

A partir das formulações de Huyssen, podemos apontar, desde já, para algumas pistas para o atual fenômeno das “mídias do esquecimento”, como as apontadas neste artigo. Poderia este movimento estar ligado à incapacidade do mecanismo cognitivo do ser humano em processar cada vez maior quantidade de informação? Estaríamos numa passagem para, enfim, uma liberação da memória e um abraçamento do presente, sem o receio de que o mesmo se perca nos confins do passado remoto? O próprio Huyssen nos fornece algumas possíveis respostas, ao abordar o tema da instabilidade do tempo e do espaço vividos, típicos da pós-modernidade. Ora, se nas últimas décadas do século XX a transição entre a suposta estabilidade da modernidade – estabilidade esta rebatida por diversos autores, como algo nunca

⁵ Em *Nós*, o INTEGRAL se refere a uma máquina que servirá para que os seres humanos possam encontrar seres de outros planetas, como uma espécie de nave especial

alcançado – e a pós-modernidade teria significado uma nova mudança cognitivo-social para o indivíduo, diante das novas formas de ser e estar no mundo, poderíamos talvez indicar que os indivíduos do século XXI, inseridos desde quase sempre na cultura digital, multimidiática e transmidiática, atravessados por uma quantidade cada vez maior de informação a ser processada de forma simultânea – por si mesmo fragmentada – tenha se libertado da “obsessão” pela memória do mundo, ao menos no que tange à memória textual e visual de sua vida cotidiana. Pois como afirma o próprio Huyssen,

A própria musealização é sugada neste cada vez mais veloz rede-moinho de imagens, espetáculos e eventos e, portanto, está sempre em perigo de perder a sua capacidade de garantir a estabilidade cultural ao longo do tempo (Huyssen, 2000, p. 30)

Aquilo que foi talvez uma das principais funções da fotografia e do vídeo nos séculos XIX e XX, ou seja, guardar registros do presente para o futuro, estaria ficando em segundo plano nas atuais interações sociais em rede, onde o que mais importa é viver o presente. Isto não exclui, de todo, a percepção de uma instabilidade da vida cotidiana contemporânea; apontaria, de outro modo, para outra forma de reagir a esta instabilidade: não mais a partir do registro, da memória, do armazenamento do presente para o futuro, mas talvez a partir de uma vivência plena do presente – ou ao menos sua intenção – que será assim apagado em 24 horas para que novas vivências do presente sejam compartilhadas, visualizadas e experimentadas pelo indivíduo e sua rede de interações.

Por uma estética do efêmero

Memória e esquecimento, duas faces da mesma moeda, que parece estar constantemente em rotação, ora pendendo para um lado, ora para outro. Esta relação dialética na(s) experiência(s) da vida cotidiana, desde a arte até as interações simbólicas em redes sociais na Internet, trazem à tona outra relação dialética: aquela que se coloca entre o efêmero e o eterno. A arte, desde seus primórdios, prestou-se em grande parte à tarefa de eternizar o momento presente, ou seja, aquilo que ainda *não é* (futuro presente) e ao mesmo tempo aquilo que *já foi* (passado presente) (Huyssen, 2003): o tempo presente em sua quase impossibilidade (ou total im-

possibilidade) de apreensão ou captação (*saisir*). De fato, o que verificamos ao longo da história da humanidade é este imenso desejo de tornar eterno aquilo que é transitório em sua própria existência. Na arte, isto nos remete, de antemão, às pinturas de Lascaux, datadas em mais de 15 mil anos a.C., com suas representações do cotidiano. Ou, podemos ainda, fazendo um salto milenar, trazer à tona a representação de passagens do cotidiano na arte barroca europeia ou ainda a fotografia desde o século XIX aos dias atuais. Na ciência, podemos mencionar a iniciativa de preservação de artefatos materiais do presente em *bunkers* criados especialmente para este propósito, como é o caso do World Arctic Archive, localizado na pequena cidade de Svalbard, na Noruega, onde um consórcio internacional começa a armazenar dados do presente para as gerações do futuro, neste “cofre apocalíptico”, como está sendo chamado. Este “cofre” tem por objetivo armazenar quaisquer dados que sejam julgados importantes para a cultura de determinado país, para que, protegido das intempéries naturais e dos problemas causados pelo ser humano, possam servir de testemunho da sociedade atual para os futuros habitantes do planeta Terra⁶.

Tudo isto se contrasta com o que temos tratado ao longo do artigo, ou seja, uma vivência do presente que se desvanece, para permanecer somente na memória transitória dos indivíduos. Experiências do presente que se dão a ver – que *têm* que se dar a ver, para garantir, minimamente, sua existência. Isto é: se ao menos uma pessoa que esteja conectada à rede de um indivíduo assistir à sua história – efêmera – no Instagram, por exemplo, aquele momento terá – ao menos potencialmente – se eternizado na memória; não na memória materializada para quem quer se seja, mas na memória imaginativa daquele que teve o “agraciamento” da recepção do curto período, que seja, de certo acontecimento. Experiência compartilhada e em breve desvanecida dos suportes materiais de registro de memória, modificando inclusive as experiências de tempo passado e futuro, conforme

6 Ao invés de utilizar hard disks para guardar os dados, a empresa Piql, responsável pelo armazenamento, decidiu pelo registro em filmes semelhantes às películas de cinema, pois, segundo ela, estas têm a possibilidade de resistir de 500 a 1000 anos. Os dados originais são convertidos para um código semelhante ao QR Code, que é então “inscrito” na película, que recebe, ainda, instruções de como decodificar o código. Recuperado em 5 de maio, 2017, de <http://gizmodo.uol.com.br/world-arctic-archive/>

já discutido.

Sobre a experiência estética baseada no transitório, Christine Buci-Glucksmann (2003) apresenta a ideia de “estética do efêmero”. Ao contrário da arte baseada na eternização das imagens, como acontece com a pintura, a fotografia, etc., os anos 1960 começaram a assistir a novos registros de experiência estética, baseados na arte transitória, como as instalações, *happenings* e afins. Ainda segundo Buci-Glucksmann, isto representou uma “passagem histórica de uma cultura dos objetos e de permanências para uma cultura de fluxos e de instabilidades globalizadas” (Buci-Glucksmann, 2003, p. 17, tradução nossa).

Esta cultura dos fluxos informacionais baseados em interações “líquidas” parece nunca ter estado tão em voga quanto no uso das ferramentas presentes nos diversos aplicativos para dispositivos móveis. O recurso *Stories* aposta justamente numa certa experiência estética baseada na espetacularidade daquilo que se apagará, isto é, na imagem que será vista apenas uma ou, quiçá, algumas vezes, mas que não poderá ser revista e reapreciada no futuro. Imagem passante, escorregadia, caminhando rumo ao desaparecimento, mas que “espera” ser vista e apreciada. Nas palavras de Buci-Glucksmann:

Valorizado pelo consumo, os ritmos, os modos de vida ultrarrápidos, as novas tecnologias e todas as manipulações do corpo reduzido a uma juventude suave e magra, com seu padrão permanente de beleza, o efêmero revela, doravante, uma verdadeira “escopofilia” (amor ao olhar) que invadiu as mídias e as imagens. (Buci-Glucksmann, 2003, p. 18, tradução nossa).

Esta estética do efêmero parece justamente se coadunar com as novas formas de experimentação estética nas diversas mídias digitais atuais, sobretudo aquelas que funcionam dentro do paradigma das redes sociais. Experiências que prezam pela rapidez, pelo fluxo, pelo olhar saltitante e “multiescópico”, em vez do olhar contemplativo presente nas artes clássicas, mas também verificado no impressionismo, como já apontou Crary (2004). Olhar que possivelmente já havia sido despertado na pop art de Warhol e Lichtenstein, com suas repetições e passagens velozes, ou mesmo no que ficou conhecido como estética MTV, com seus cortes secos e rápidos, demandando do espectador outro(s) regime(s) de atenção e novas capacidades cognitivas de apreensão da in-

formação visual.

Considerações finais

O artigo propôs analisar o modelo de *ephemeral messaging* a partir de algumas perspectivas relacionadas ao cotidiano e ao tempo contemporâneo, à memória e ao conceito de narrativa, abordando as formas e estratégias de autoapresentação na plataforma. O fato de todo conteúdo compartilhado autodestruir após um período determinado de tempo se encaixa em uma lógica de presente estendido e de valorização do instantâneo, além de trazer novos desafios ao processo de construção de perfil e interação nesses ambientes digitais de interação. Percebeu-se que, a partir da bibliografia levantada e a observação realizada na rede social Instagram, o recurso *Stories* fomenta uma primazia do presente e inscreve de volta uma própria percepção de vivenciar e organizar o tempo.

A observação e análise dos perfis permitiu também que chegássemos às seguintes conclusões: há uma predominância de conteúdos ligados ao cotidiano, com a recorrência de detalhes e informações comuns do dia a dia; 2) o uso que se faz do recurso *Stories* se difere daquele reservado ao modelo da *timeline*, gerando uma nova estética relacionada ao primeiro. Adotamos ainda o conceito de Barthes, de efeito de real, para abordarmos o quanto as narrativas, sejam elas também de autoapresentação, buscam a autenticidade perante seu público, com a busca de estratégias próprias para alcançar tal efeito.

Buscou-se também perceber como o não arquivamento de nenhum registro realizado no modelo de interação de *ephemeral messaging* pode acarretar para a percepção da memória. Confrontando o modelo com as teses de Huyssen, pretendeu-se tencionar o que essas novas tecnologias baseadas no próprio apagamento dos rastros pode significar no que diz respeito à própria percepção da vida cotidiana – percepção que se entrelaça com uma perspectiva de estética do efêmero, na qual a transitoriedade soa mais importante que a própria eternização.

Esses apontamentos vislumbram algumas respostas para o que o recurso de *ephemeral messaging*, incorporado atualmente nas principais mídias sociais, pode representar para a nossa experiência estética, subjetiva e nas nossas interações afetivas. Entende-se a necessidade de continuidade da proposta empírica, inclusive com a realização de entrevistas e con-

frontação com as fontes analisadas, para o aparecimento de novas respostas e entender os usos de tal modelo em nosso cotidiano.

Referências

Barthes, R. (1975). An Introduction to structural analysis of narrative. *New Literary History*. 6/2, 237-272.

Barthes, R. (2002). El efecto de lo real. Realismo: mito, doctrina o tendencia histórica? Buenos Aires: Lunaria, 2002.

Bayer, J. B., Allison, N. B., Schoenebeck, S. Y., & Falk, E. B. (2016). Sharing the small moments: ephemeral social interaction on Snapchat. *Information, Communication & Society*. Recuperado em 15 junho, 2017, de <http://dx.doi.org/10.1080/1369118X.2015.1084349>.

Baym, N. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. Malden: Polity Press.

Buci-Glucksmann, C. (2003). *Esthétique de l'éphémère*. Paris: Galilée.

Crary, J. A visão que se desprende: Manet e o observador atento do fim do século XIX. Charney, L., & Schwartz, V. R. (Orgs.). (2004). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Regina Thompson. São Paulo: Cosac Naify.

Ferreira, E. (2010). Realismo estético e videogames: relações entre representação e experiência na atividade videolúdica. *Prisma.com* (Núm. 10).

Genette, G. (1982). *Frontiers of narrative. Figures of Literary Discourse*. New York: Columbia University Press, 123-144.

Genette, G. (1994). *Narrative discourse revisited. (Nouveau discours du récit)*. Trad. Jane E. Lewin. New York: Cornell University Press.

Guber, R. (2001). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Bogotá: Grupo Editorial, Norma.

Gumbrecht, H. U. (1998) *Modernização dos sentidos*. São Paulo: Editora 34.

Heller, A. (2000). *O Cotidiano e a História*. São Paulo: Editora Paz e Terra.

Huyssen, A. (2000). *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Trad. Sergio Alcides. Rio de Janeiro: Aeroplano.

Jaguaribe, B. (2010). Ficções do real: Notas sobre as estéticas do realismo e pedagogias do olhar na América Latina contemporânea. *Ciberlegenda* (Núm. 23), 6-14.

Recuero, R. (2009). *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina.

Rodrigues, M. M. (2006). *Fronteiras da narrativa: ficção, história e testemunho*. 207 f. Tese de doutorado, Teoria Literária, Universidade de Brasília, Brasília, DF, Brasil.

Santaella, L. (2013). *Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus.

Sibilia, P. (2016). *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Souza e Silva, A. (2006). From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. *Space and Culture*. (Vol. 9, Issue 3), SAGE Journals.

Vaterlaus, J. M., Barnett, K., Roche, C., & Young, J. A. (2016). Snapchat is more personal: an exploratory study on Snapchat behaviors and young adult interpersonal relationships. *Computers in Human Behavior*. (Vol. 62), 594-601.

Weiss, R. (1994). *Learning from stranger: the art and method of qualitative interview studies*. Nova York: The Free Press.

Referências das últimas cinco (05) publicações do(s) autor(es):

Ferreira, E. Retórica processual e experiência videolúdica nos indie games. Falcão, T., & Marques, D. (Orgs.). (2017). *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*. 1ª ed. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 43-71.

Ferreira, E. (2016). Videogames, paratextos e narrativas (trans)mediáticas. *Lumina*. (Vol. 10), 1-16.

Ferreira, E., & Falcão, T. (2016). Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *Comunicação, Mídia e Consumo*. (Vol. 13), 73-93.

Costantino, F. (2017). Construção identitária e gerenciamento da impressão em espaços online de interação. *Comunicologia*. (Vol. 10).

Costantino, F., & Souza, J. (2017). Etnografia e consumo midiático: expondo desafios e abordando novas soluções (Resenha). *Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano*. (Vol. 11).