

INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL: MUSEUS, VIRTUALIDADES E ATUALIDADES

Priscila Chagas Oliveira¹
João Fernando Igansi Nunes²

RESUMO: Este artigo objetiva apresentar parte do resultado da dissertação de mestrado “Interfaces da Memória Social”, defendida pela autora em 2017, expandindo e atualizando as reflexões, a fim de pensar sobre o campo da memória e do patrimônio a partir da pandemia de Covid-19. Por meio da caracterização da cultura digital, cibercultura, cultura híbrida, cultura da interface e cultura da memória reconhece o movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura que faz a humanidade imergir nas telas e nas redes, num novo tempo – tempo real – e espaço – ciberespaço. Apresenta quatro fenômenos museológicos e um fenômeno memorialístico a fim de refletir sobre a virtualização/atualização dos museus, e as formas virtuais de memorialização emergentes da cibercultura. Considera o papel das interfaces da memória social nos processos virtuais/atuais de musealização e memorialização, uma vez que elas têm a potência de viabilizar o diálogo entre a memória histórica e a memória viva, absorvendo a noção de lugar de memória e de meio de memória.

PALAVRAS-CHAVE: Museus virtuais. Interfaces da memória social. Memorialização. Virtualização da memória. Covid-19.

INTERFACES OF SOCIAL MEMORY: MUSEUMS, VIRTUALITY, ACTUALITY

ABSTRACT: *This work aims to present part of the master's dissertation "Interfaces of Social Memory", defended by the author in 2017, expanding the reflections, to think about the field of social memory and cultural heritage from the Covid-19 pandemic. Through the characterization of digital culture, cyberculture, cybrid culture, interface culture and memory culture, it recognizes the movement of virtualization of memory and the interface of culture that makes humanity immerse itself in screens and networks, real-time and cyberspace. It presents four museological phenomena and one memorialistic phenomenon to reflect on the virtuality/actuality of museums, and the virtual forms of memorialization emerging from cyberculture. It considers the role of the interfaces of social memory in the virtual/actual processes of musealization and memorialization since they have the potential to enable the dialogue between historical memory and living memory, absorbing the notion of place of memory and memory medium.*

KEYWORDS: *Virtual museums. Interfaces of social memory. Memorialization. Memory virtualization. Covid-19.*

¹ Universidade Federal de Pelotas, Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Mestra e Doutoranda em Memória Social e Patrimônio cultural, Museóloga, e-mail: priscila.museo@gmail.com.

² Universidade Federal de Pelotas, Centro de Artes, Doutor em Comunicação e Semiótica, artista visual, e-mail: fernandoigansi@gmail.com.

INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL: MUSEUS, VIRTUALIDADES E ATUALIDADES

1 INTRODUÇÃO

Este artigo é resultado da investigação intitulada “Interfaces da Memória Social: análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no Facebook”, realizada a nível de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Pelotas (PPGMP/UFPel) e defendida no ano de 2017. Mas, além disso, neste trabalho nossa proposta é expandir as reflexões iniciadas há 4 anos, a fim de pensarmos sobre as atualizações impostas às instituições de memória e patrimônio em função da pandemia do novo coronavírus.

A Covid-19, doença causada pelo SARS-CoV-2 (coronavírus da síndrome respiratória aguda grave 2) (WHO, 2020), uma nova cepa do coronavírus, surgiu no momento que o mundo vivia os preparativos para suas festividades de fim de ano em 2019. Os rituais de retrospectiva e projeções para 2020 que usualmente marcam este período do ano, tanto na mídia tradicional quanto nas mídias sociais, foram, aos poucos, sendo substituídos por notas informativas sobre a epidemia. Logo, o que parecia local, ou regional viria a globalizar-se, dada a alta taxa de transmissão do novo coronavírus, e tornar-se uma pandemia e, em menos de 6 meses, converteu-se no evento de maior importância do último século XX, demarcando o início do século XXI, segundo Schwarcz (2020).

Assim, desde o início de 2020, em função das recomendações da Organização Mundial da Saúde (OMS), parte da população aderiu ao isolamento social como forma de sobrevivência e cuidado coletivo. Instituições diversas reformataram-se, alterando inevitavelmente as práticas corriqueiras de sociabilidade: trabalho, ensino, lazer, consumo. Neste momento nos perguntamos: de que forma continuaremos a viver no coletivo? Bom, o uso das tecnologias digitais conectadas à Rede foi a estratégia adotada majoritariamente para o início da superação da crise. Embora saibamos que o movimento da virtualização em curso não surgiu com esse evento histórico, podemos argumentar que a pandemia de Covid-19 impulsionou o movimento social da cibercultura e da virtualização, uma vez que impeliu sujeitos e instituições ao uso social das tecnologias digitais e a sua entrada definitiva no ciberespaço. Obviamente que essa passagem não se deu/dá de forma pacífica e muito menos acessível. Inúmeros são os desafios para a alfabetização midiática e informacional de grande parcela da população que nunca foi instrumentalizada com essas interfaces e, mais ainda, devemos considerar a parcela da sociedade que sofre exclusão digital por não ter acesso à tecnologia necessária.

De toda forma, ainda que reconheçamos as complicações inerentes à discussão sobre cultura digital e cibercultura, neste artigo nos deteremos em apresentar as configurações tecno-culturais da memória social na era da cultura digital, a fim de discutir o estatuto da memória social na era das interfaces interativas computacionais. Entendemos, ao concordar com Pierre Lévy (2010), que ao habitar o ciberespaço, nossos processos de memorização são afetados por esta nova tecnologia da inteligência e como consequência, ela começa a exercer uma função importante no enquadramento da memória social.

Desse modo, a partir da noção de que com interfaces interativas computacionais a musealização se externaliza para fora da instituição museu, apresentaremos fenômenos museológicos e memorialístico atuais, frutos das problematizações emergentes do movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura (OLIVEIRA, 2017b). Para isso, utilizaremos o termo “interfaces da memória social” para identificá-los como atualizações do campo, uma vez que ele designa fenômenos “que possibilitam não só guardar memórias e cristalizá-las, mas revisitá-las e reformatá-las no ato da comunicação e socialização em *life stream*”. (OLIVEIRA, 2017, p. 133-134). Acreditamos, assim, que as interfaces da memória social têm potência para promover o diálogo constante entre a memória histórica e a memória viva, oportunizando uma gestão compartilhada do conhecimento e a construção potencialmente acessível (*open access*), colaborativa e desterritorializada da memória coletiva e do patrimônio cultural.

2 CULTURA DIGITAL E CIBERCULTURA

Com o surgimento da informática e a introdução dos microcomputadores de uso pessoal a partir dos anos 1980, as mídias preexistentes iniciaram uma convergência e inauguraram a cultura digital (SANTAELLA, 2003), contexto contemporâneo das tecnologias computacionais conectadas à Rede. As telecomunicações e a informática se mesclaram em uma gigantesca rede de acesso, transmissão e troca de informações, de dados comprimidos e digitalizados num fluxo global constante que passaram a fluir não apenas de um centro para uma periferia, mas transversalmente, de forma rizomática, a partir de qualquer ponto interconectado nesse ambiente representacional dos dados, que constitui o ciberespaço, acessível através da interface humano-máquina (LÉVY, 1993). Emergem novos modelos de produção, armazenamento, distribuição e acesso às informações. O computador, máquina de calcular, torna-se máquina de escrever e de representar o mundo, e converte-se no equipamento central da revolução digital instaurada (VIRILIO, 1999).

Anteriormente aos processos de digitalização, os suportes de informação (memória) eram diferentes, fixos e incompatíveis, porém, com o aparecimento das tecnologias digitais, esses diferentes

suportes passaram a coexistir no universo virtual. A digitalização permitiu a conversão de texto, imagem (estática ou em movimento) e som em uma mesma linguagem universal – os *bits* (SANTAELLA, 2003), e por sua natureza, a “cultura digital” torna-se a cultura do acesso. Ainda que Santaella (2003) reconheça o estado atual de convivência entre “cultura de massas”, “cultura das mídias” e “cultura digital”, a era digital vem, de forma rápida, alcançando hegemonia, fazendo emergir sistemas híbridos em coevolução acelerada.

No entanto, a mera existência do computador e de suas ferramentas de uso individual não afetaria de maneira tão proeminente os agenciamentos sócio-técnicos. Foi o aparecimento do ciberespaço que possibilitou a imersão dos sujeitos neste novo espaço desterritorializado de trocas e sociabilidades. Desse modo, foi por meio da possibilidade de conectar o computador à Rede, interligando, via interface, dois ou mais sistemas biológicos distintos que Lévy (1999) estabelece o termo cibercultura que: “especifica [...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17).

Para André Lemos (2009), existem três princípios básicos, ou três leis da sociedade contemporânea que possibilitam assimilar o surgimento de práticas culturais, sociais, produtivas e comunicacionais inusitadas, diversas e recombinantes. De maneira geral, a cibercultura está fundamentada em: 1. liberação do polo da emissão; 2. princípio de conexão em rede; e 3. consequente reconfiguração sociocultural a partir de novas práticas produtivas e recombinatórias.

A cibercultura instaura uma estrutura midiática ímpar [...] na história da humanidade, na qual, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros, reconfigurando a indústria cultural (“massiva”). Os exemplos são numerosos, planetários e em crescimento geométrico: blogs, podcasts, sistemas peer to peer, softwares livres, softwares sociais, arte eletrônica... Trata-se de crescente troca e processos de compartilhamento de diversos elementos da cultura a partir das possibilidades abertas pelas tecnologias eletrônico-digitais e pelas redes telemáticas contemporâneas. (LE MOS, 2009, p. 39)

Por fim, Lemos (2007) evidencia o que está em jogo na cultura contemporânea quando a vida social é permeada pela técnica, pelo ciberespaço, pela simulação, pelo tempo real e pelos processos de virtualização.

3 CULTURA CÍBRIDA E CULTURA DA INTERFACE

Na cibercultura, a interpenetração da vida *online* e *offline* atinge grau impossível de ser desconsiderado. A hibridização dos meios indica que não estamos presenciando a substituição de uma tecnologia por outra, mas convergindo mídias outrora *offline* com as novas potencialidades das mídias digitais *online*, e com isso experimentamos formas mais imersivas de ser e estar, tornamo-nos seres cíbridos:

A popularização dos dispositivos portáteis de comunicação sem fio com possibilidade de conexão à internet aponta para a incorporação do padrão de vida nômade e indicam que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo cíbrido, pautado pela interconexão de redes e sistemas on e offline. (BEIGUELMAN, 2010, documento eletrônico).

O referido termo, cunhado pela pesquisadora e artista digital Giselle Beiguelman (2004), é formado pela união de ciber e híbrido e diz respeito à capacidade que as novas tecnologias nos dão para habitar dois mundos simultaneamente e, por isso, resume muito bem a experiência contemporânea de estar entre redes. Para Magaldi, Brulon e Sanches (2018, p. 148) os avanços da Web 2.0 estimularam mudanças entre os usuários na Internet, potencializando performances: “[...] as práticas imensuráveis dos compartilhamentos e dos processos de construção via integração das redes colaborativas. Sendo assim, o cíbrido é o não lugar, é o estar entre redes, é o lugar da permanente transformação”.

Santaella e Lemos (2010), Lemos (2007), Lévy (1993) e Recuero (2009) indicam que os sujeitos puderam interpor suas redes sociais sejam elas *on* ou *offline* graças à distribuição da informação realizada por servidores interconectados em rede, à invenção do hipertexto e à comunicação mediada por computador (CMC). Esta última é reflexo do papel que as interfaces físicas, gráficas e sociais exercem enquanto tradutoras das linguagens sígnicas humanas para a linguagem de máquina, oportunizando relações mais intuitivas entre sujeito e máquina: “Consciente da condição móvel da cultura e tecnologia, para Beiguelman, nestes tempos de nomadismo sem fio, **a interface é a mensagem**”. (SANTAELLA, 2007, p. 349-350, grifo nosso). Santaella, citando a artista digital Gisele Beiguelman, levanta um aspecto significativo no estudo das interfaces. Compreendê-las como a própria mensagem que se expressa vai ao encontro das afirmações de seu antecessor, Marshal McLuhan, para qual o meio é a mensagem, e expressa a relevância do estudo das interfaces para a compreensão da comunicação mediada por computador.

Nesse sentido, para Rocha (2008), a partir do ano de 1995 as interfaces tornaram-se mais intuitivas para os sujeitos e passaram ao status de interface cognitiva, também chamada de interface

natural (KISSILEVA, 1998³; GRAU, 2007⁴ apud ROCHA, 2008) ou interface inteligente (NORNAM, 1990⁵ apud ROCHA, 2008). Cabe salientar que as interfaces físicas, como o mouse, o teclado, a tela *touch*, os cabos e fones; e as interfaces gráficas, ícones, símbolos, duplos virtuais (cursor do mouse, por exemplo) trabalham conjuntamente e continuam sendo as interfaces mais utilizadas atualmente. Quando não percebemos a interface é justamente quando mais estamos imersos em suas configurações. No caso das interfaces cognitivas, esse é o seu pressuposto; já no caso das físicas e gráficas, é o uso constante e a naturalização das ações que as transformam em imperceptíveis, instaurando uma espécie de memória-hábito (BERGSON, 1999) apreendida com o uso das tecnologias intelectuais computacionais.

Partindo da premissa de que as interações online são fomentadas e potencializadas nas mídias sociais online, Zago e Polino (2015) identificam um tipo específico de interface digital que atualmente ganha destaque: as interfaces sociais. Essa expressão, cunhada por Crumlish e Malone (2009), refere-se aos sites e aplicativos que proporcionam suporte para a interação social. As autoras propõem a identificação de características e elementos que devem estar, em maior ou menor grau, em um projeto de interface social: possibilitar a criação de um perfil; criar conexões entre usuários – rede de amigos; fluxo contínuo de conteúdo; linguagem próxima à linguagem do público; incompletude do sistema – o usuário deve completar a usabilidade e imersão a partir do encantamento com a interface. As interfaces sociais vêm sendo aprimoradas desde os anos de 1990 e podem ser acompanhadas a partir da evolução das redes sociais ou mídias sociais (RECUERO, 2009) (SANTAELLA; LEMOS, 2010).

Dada a importância do papel da interface para a cultura contemporânea, ressalta-se o conceito de *cultural interfaces*⁶, cunhado pelo pesquisador de novas mídias Lev Manovich (1997). O termo designa a evolução das interfaces dos objetos culturais digitais que reutilizam ideias, formas e convenções de mídias pré-existentes:

Como o papel do computador está mudando de ser uma ferramenta para uma máquina de mídia universal, estamos cada vez mais "interfaceando" com dados predominantemente culturais: textos, fotografias, filmes, música, ambientes virtuais. Em suma, não estamos mais interagindo com um computador, mas com a cultura codificados em formato digital. Eu gostaria de introduzir o termo "interfaces culturais" para descrever interfaces em evolução usadas pelos desenvolvedores de sites da web, CD-ROM e títulos de DVD-ROM, enciclopédias multimídia, museus

³ KISSELEVA, Olga. *Cyberart: un essai sur l'art du dialogue*. Paris: L'Harmattan, 1998

⁴ GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP, SENAC, 2007.

⁵ NORMAN, Donald A. *Why Interfaces Don't Work: The Art of Human-Computer Interface Design*. Ed. Brenda Laurel. Reading: Addison-Wesley, 1990. (209-220)

⁶ Traduz-se: interfaces culturais

online, jogos de computador e outros objetos culturais digitais. (MANOVICH, 1997, documento eletrônico, tradução nossa)⁷

Para ele, toda a cultura, o passado e o presente começam a ser filtrados através da interface humano-máquina, que faz a mediação entre os objetos culturais e a sociedade. E, assim como Manovich (1997), Johnson (2001) em sua obra “Cultura de Interface” pressupõe que a interface é todo um mundo imaginário de coisas e pessoas conectadas, amarradas em si pelas regras que governam esse mesmo mundo. Mais ainda, ele se esforça em: “pensar o mundo-objeto da tecnologia como se ele pertencesse ao mundo da cultura, ou como se esses dois mundos estivessem unidos. Pois a verdade é que sempre estiveram unidos” (JOHNSON, 2001, p. 13).

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

5 CULTURA DA MEMÓRIA E AS INTERFACES DA MEMÓRIA SOCIAL

Considerando então essa conjuntura, o antropólogo Joel Candau (2012) identifica uma “iconorreia” midiática, fenômeno contemporâneo de exteriorização da memória, que se manifesta através da profusão das imagens que são continuamente estocadas, tratadas e difundidas. Esse fenômeno também é objeto de críticas de outros pesquisadores que veem na grande massa de dados disponíveis, um risco à seleção (e verificação⁸), à gestão e à preservação das informações/memórias. De qualquer forma, a relação entre memória/acumulação, esquecimento/dissolução aparece como intrínseca à tecnologia digital e ao ambiente virtual.

Esse “boom da memória”, que também podemos caracterizar como uma “cultura da memória” emergente no cenário pós-Segunda Guerra Mundial, tende a transnacionalizar-se (HUYSSSEN, 2014)

⁷ “As the role of a computer is shifting from being a tool to a universal media machine, we are increasingly “interfacing” to predominantly cultural data: texts, photographs, films, music, virtual environments. In short, we are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form. I would like to introduce the term “cultural interfaces” to describe evolving interfaces used by the designers of Web sites, CD-ROM and DVDROM titles, multimedia encyclopedias, online museums, computer games and other digital cultural objects” (MANOVICH, 1997, documento eletrônico).

⁸ A verificação de informações falsas (fakenews) tem se tornado, nos últimos anos, tema de estudo de diferentes áreas. No entanto, às Ciências da Informação esse tópico tem gerado preocupação maior, uma vez que está diretamente relacionado ao ciclo informacional, processo por ela pesquisado.

coincidindo seu crescimento e sua expansão com o surgimento das tecnologias digitais que potencializam as capacidades de registro, armazenamento e comunicação das informações. Rendeiro e Ribeiro (2017), em análise da obra: “Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória” de Huyssen (2014), reconhecem um número crescente de passados em um mesmo presente simultâneo, quase atemporal, e verificam que a musealização não está mais associada unicamente à instituição museu, sendo exercida no cotidiano das mídias sociais e:

[...] como uma “síndrome de memória dentro da indústria da cultura”, marcada por novas “sensibilidades temporais”, pela percepção de que a memória pode trazer algum conforto, uma forma de vencer o mal-estar provocado pela “sobrecarga informacional”, ou ainda para equipar “a nossa psique e os nossos sentidos”, estratégia que inspira confiança e favorece “ao nosso desejo de ir mais devagar” (HUYSSSEN, 2000, p.32) (RIBEIRO; RENDEIRO, 2017, p. 2)

O acesso ao ciberespaço somente fez ressoar uma prática circulante na sociedade, essa de tudo lembrar, tudo comemorar, nada esquecer. Porém, emplacou nas discussões do campo da memória social um aspecto ambivalente e problemático relacionado à gestão das memórias, e que na cibercultura toma outro fôlego: o esquecimento, seja pela obsolescência das mídias, pelo excesso de informações, pela falta de seleção e gestão ou pela efemeridade inerente à tecnologia digital. De qualquer forma, ainda de acordo com Rendeiro e Ribeiro (2017), esse fenômeno de automusealização, mesmo não sendo recente, tem figurado espécies de museus pessoais que indicam uma produção de caráter memorialista na virtualidade, e uma potência de virtualização/atualização do fenômeno museu.

Cabe destacar que virtual não se opõe ao real e sim ao atual: “O virtual pode ser definido como um movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma ‘elevação à potência’ da entidade considerada” (LÉVY, 1996, p. 17). Essa passagem atual-virtual que caracteriza o movimento de virtualização evidencia que algo está em transformação, que implica complexidade e que não soluciona, mas sim problematiza (MAGALDI, BRULON, SANCHES, 2018). Para Lévy (1996), a informática e a digitalização em si não nos oferecem esse campo problemático: “O virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito” (LÉVY, 1996, p.40). Portanto, a virtualização ultrapassa a informatização mas também é por ela potencializada.

Para Lévy (1996), esse movimento afeta não somente a informação e a comunicação mas também os corpos, a cultura, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da memória e da sensibilidade, e o exercício da inteligência: criam-se empresas virtuais, comunidades virtuais, museus virtuais que se atualizam em diferentes fenômenos ante as problemáticas colocadas a noção clássica de museu de pedra e cal. O cenário pós-pandêmico potencializou o movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura que já estava em curso, e ainda trouxe ao campo da memória

social e do patrimônio cultural novas categorias, fenômenos e práticas a serem estudadas: museus virtuais, cibermuseus, patrimônio digital. Abaixo discutiremos alguns estudos de caso que nos levam a reflexões importantes:

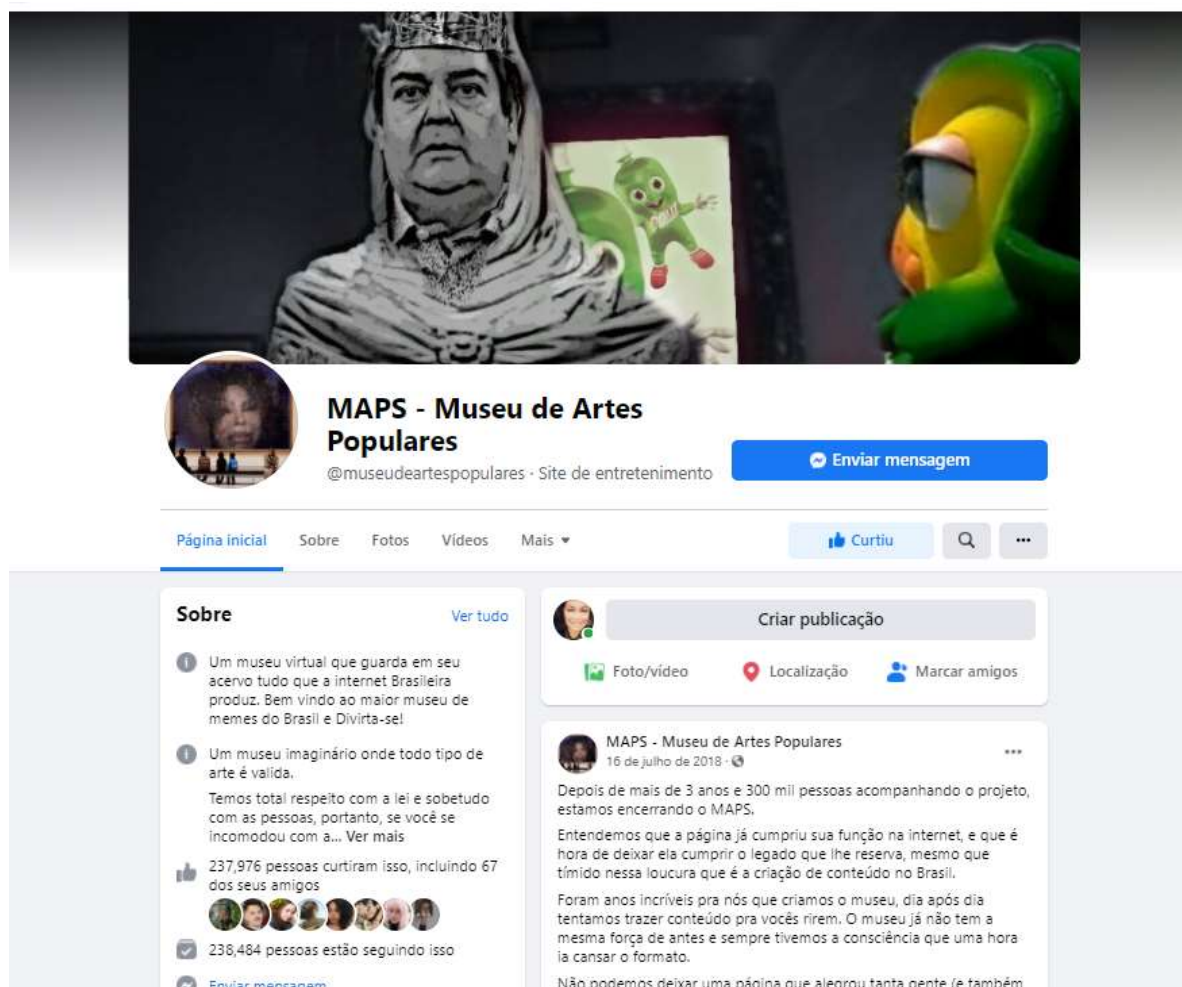
Figura 1 – Museu de Memes



Fonte: <https://www.museudememes.com.br/>. Mai. 2021

O Museu de Memes (Figura 1), projeto da Universidade Federal Fluminense, intitula-se webmuseu e musealiza memes, uma expressão de comunicação que ganha as redes sociais, e é resultado direto da cultura do compartilhamento que caracteriza a cibercultura. Dessa forma, o Museu de Memes é um museu virtual atualizado em um webmuseu que tem como acervo outro fenômeno típico da Internet, efêmero, que é preservado pela lógica da oralidade, ou seja, pelo compartilhamento: “memes são geralmente efêmeros, mas no #MUSEUdeMEMES eles se tornam memória” (MUSEU DE MEMES, 2021).

Figura 2 – Museu de Artes Populares – MAPS – Página no Facebook



Fonte: <https://www.facebook.com/museudeartespopulares>. Mai. 2021

Já o MAPS – Museu de Artes Populares (Figura 2) – preserva a mesma tipologia de acervo do Museu de Memes, no entanto trata-se de um fenômeno museológico na perspectiva mais alargada do termo “museu”, pois nasceu em uma página no Facebook com curadoria compartilhada. O seu caráter efêmero, espontâneo e colaborativo fica ainda mais evidente quando identificamos que a página do Museu deixou de ser atualizada em 2018, como mostra a postagem da Figura 2, mas continua existindo em um Grupo Privado na mesma rede social, em que qualquer usuário parte da comunidade virtual construída pode musealizar seus memes.

Citamos ainda o MuDI – Museu Diários do Isolamento (Figura 3), que se trata de projeto de extensão, vinculado ao Núcleo de Estudos Sobre Museus, Ciência e Sociedade (NEMuCS), do Departamento de Museologia, Conservação e Restauro, do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal de Pelotas. Ele se intitula: “um *museu de virtuais conexões*, no qual a navegação é potencializadora de *mudanças*” (MuDI, 2021). Este museu virtual surge em vista às problemáticas

emergentes da pandemia de Covid-19, a fim de auxiliar na interpretação dinâmica da “nova normalidade” imposta, estabelecendo conexões por meio do “debate amplo, livre, democrático e consciente sobre a ciência e seu importante papel na sociedade, dando especial atenção à produção [...] que atuam no combate da pandemia e suas múltiplas consequências” (MuDI, 2021).

Figura 3 - MuDI – Museu Diários do Isolamento

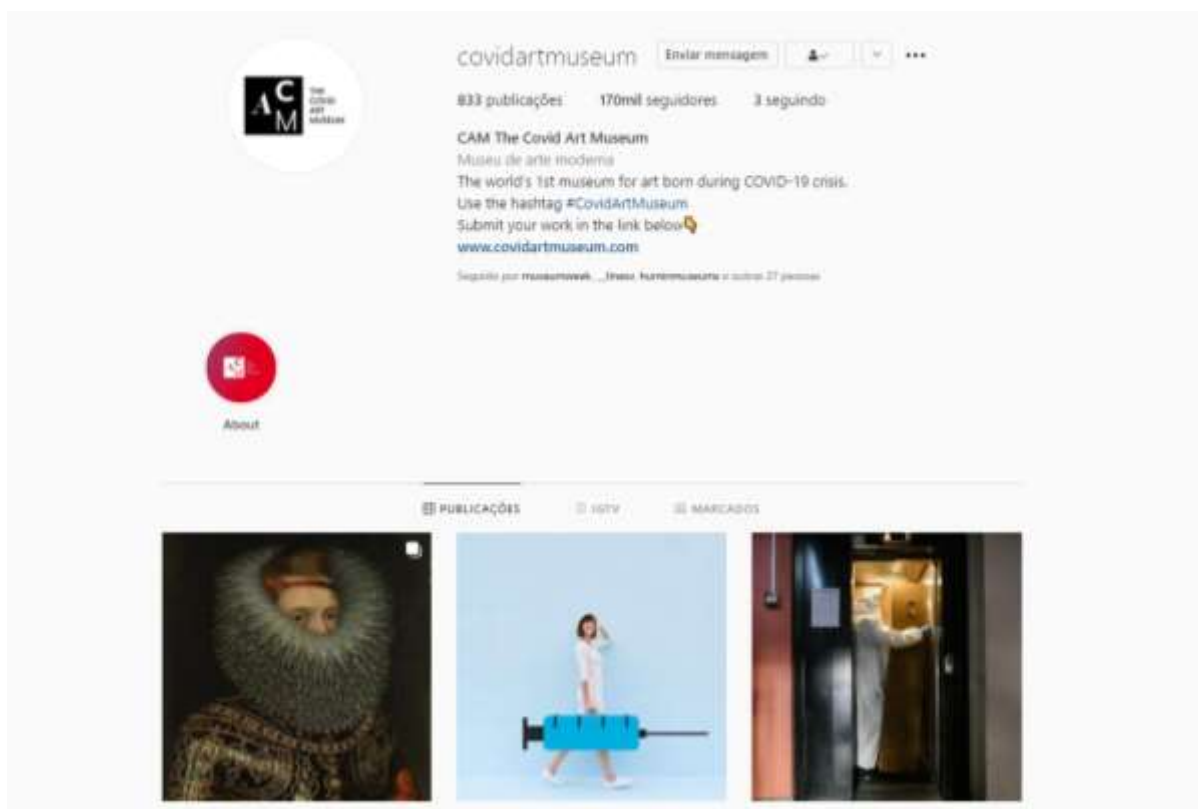


Fonte: <https://mudiufpel.com/>. Mai. 2021

Por sua vez, o *Covid Art Museum* – CAM (Figura 4), um perfil na mídia social *Instagram* (@covidartmuseum) se configura como um fenômeno museológico atualizado e de caráter espontâneo, haja vista que surge por uma vontade de memória e iniciativa dos publicitários Emma Calvo, Irene Llorca e José Guerrero. O CAM preserva e transmite a arte unicamente construída no período pandêmico. De acordo com o perfil, “Nós somos testemunhas do nascimento de um novo movimento artístico. A arte em tempos de quarentena. A Covid Art”⁹ (CAM, 2021, tradução nossa). A iniciativa também se apresenta como o primeiro museu de arte do mundo surgido durante a crise de covid-19.

⁹ “We are witnesses to the birth of a new artistic movement. The art in times of quarantine. The Covid Art”.

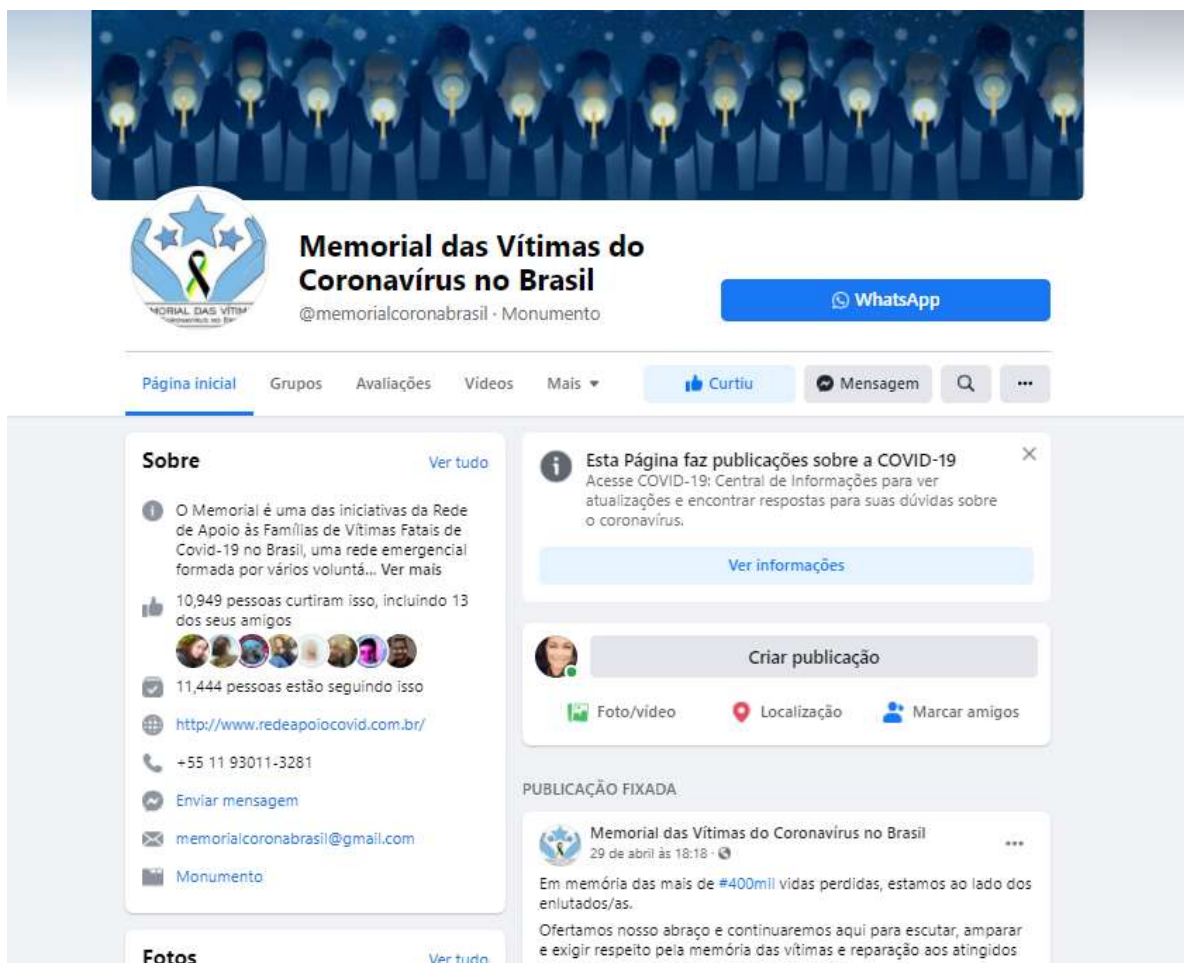
Figura 4 – *The Covid Art Museum* – CAM – Perfil no *Instagram*



Fonte: <https://www.instagram.com/covidartmuseum/>. Mai. 2021

Gostaríamos ainda de ressaltar o papel das mídias sociais nos processos de memorialização. Além de figurarem espaços virtualizados/atualizados para a musealização e patrimonialização, sites de redes também ocupam um papel importante na elaboração e na publicização do luto. O Memorial das Vítimas do Coronavírus no Brasil (Figura 5) é uma iniciativa da Rede de Apoio às Famílias de Vítimas Fatais de Covid-19 no Brasil e é gerido por diversos voluntários. Nesta página no Facebook as postagens possuem um caráter informativo, de luto, de homenagem, mas também de revolta e manifestação política ante a grande tragédia que assola o país.

Figura 5 – Memorial das Vítimas do Coronavírus no Brasil – Página no Facebook



Fonte: <https://www.facebook.com/memorialcoronabrazil>. Mai. 2021.

Acreditamos que as formas virtuais de memorialização e ritualização do luto evidenciadas preenchem lacunas deixadas pelas formas tradicionais de luto que hoje, em tempos de isolamento social causado pela pandemia de Covid-19, não podem ser realizadas como outrora.

5 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Neste artigo, além de apresentarmos as reflexões e referências teóricas que embasaram a investigação de mestrado “Interfaces da Memória Social: análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no Facebook” (2017) escrita pela primeira autora no âmbito do PPGMP/UFPel, nos propormos a atualizar as discussões a partir do contexto contemporâneo da Covid-19. O movimento de virtualização potencializado pelas tecnologias computacionais tomou grandes proporções quando em 2020 as autoridades sanitárias indicaram o isolamento social como melhor estratégia para frear a propagação do vírus.

Embora saibamos que a virtualização das instituições e dos corpos não iniciou agora, argumentamos neste trabalho que a conjuntura atual impulsionou o movimento social da cibercultura. Por meio da caracterização da cultura digital, cibercultura, cultura híbrida, cultura da interface e cultura da memória reconhecemos a interpenetração de todos esses conceitos num movimento de virtualização da memória e interfaceamento da cultura que faz a humanidade imergir nas telas e nas redes, num novo tempo – tempo real – e espaço – ciberespaço. O “tempo real” e presentificado é envolto de muitos passados imediatos, caracterizando, por vezes um tempo sem memória, conforme alguns críticos.

Porém, as interfaces interativas também têm potência de entrelaçarem diferentes temporalidades neste espaço desterritorializado e podem dar densidade às memórias. Os fenômenos museológicos virtualizados/atualizados são um desafio e uma potencialidade por constituírem-se em museus do devir, “museus virtuais”, atualizações do fenômeno museal, que se transforma e se configura conforme dinâmicas da cibercultura. Assim, entendemos que o museu passa a ser “uma instituição voltada para os processos compartilhados de produção de sentidos e constituição de conhecimento válido no presente, e sempre provisório na medida em que está em constante atualização” (MAGALDI, BRULON, SANCHES, 2018, p. 151).

A observação e análise dos fenômenos apresentados instiga a reflexão e a problematização do papel das interfaces da memória social (OLIVEIRA, 2017) nos processos virtuais/atuais de musealização e memorialização, uma vez que essas interfaces têm a potência de viabilizar o diálogo entre a memória histórica e a memória viva, absorvendo a noção de lugar de memória e de meio de memória. Ou seja, as interfaces da memória social são instrumentos de gestão acessível, colaborativa e desterritorializada de uma memória coletiva em processo. Elas designam as interfaces interativas computacionais que possibilitam não só guardar memórias e cristalizá-las, mas revisitá-las e reformatá-las no ato da comunicação e socialização online.

Da mesma forma, as formas virtuais de memorialização, principalmente no contexto pandêmico atual se mostram auxiliares na manutenção de um elo entre vivos e mortos, nas formas de significar a morte e o pós-morte, no processo de exteriorização da dor, de ritualização do luto, na busca por justiça, no direito à memória, no reconhecimento e dignificação dos mortos.

Por fim, esta temática aqui brevemente esboçada implica aceitar a transdisciplinaridade inerente à sua investigação, sem deixar de considerar os demais aspectos referentes à preservação, conservação, pesquisa e comunicação das memórias virtualizadas, dos patrimônios digitais e dos museus virtuais/atuais. Tão potente como complexo, o estudo das interfaces da memória social nos permite ver e experimentar mundos alargados, potencialmente acessíveis e colaborativos para o futuro da gestão da memória social e do patrimônio cultural.

REFERÊNCIAS

- BEILGUELMAN, Giselle. **Admirável mundo cívico**. 2004. Disponível em: https://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel_mundo_c%C3%ADbrido Acesso em 17 mai. 2021.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. 2.ed. São Paulo: Martins e Fontes, 1999.
- CANDAU, Joel. **Memória e Identidade**. São Paulo: Contexto, 2012.
- HUYSSSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente**: modernismos, artes visuais, políticas de memória. Rio de Janeiro: Contraponto: Museu de Arte do Rio, 2014.
- HALBWACHS, Maurice. **Los Marcos Sociales de la Memoria**. Caracas, Anthropos Editorial, 1976.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- LEMONS, André. Cibercultura como território recombinate. In: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson (org.). **A cibercultura e seu espelho**. São Paulo: Abciber; Instituto Itaú Cultural, 2009. p. 38-46. Disponível em: <http://abciber.org.br/publicacoes/livro1/sumario/>. Acesso em: 08 jan. 2021.
- LEMONS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3.ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 6.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.
- LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**: futuro do pensamento na era da informática. (Trad. Carlos Irineu da Costa). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual. In: MAGALDI, Monique BRITO, Clóvis Carvalho (Org.). **Museus & museologia**: desafios de um campo interdisciplinar. Brasília: FCI- UnB, 2018. p. 135-155.
- MANOVICH, Lev. **Cinema as a Cultural Interface**. 1997. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface>. Acesso: em 10 jul. 2015.
- MEMORIAL DAS VÍTIMAS DO CORONAVIRUS NO BRASIL**. Disponível em: <https://www.facebook.com/memorialcoronabrasil>. Acesso em: 17 mai. 2021.
- MUDI – Museu Diários do Isolamento**. Disponível em: <https://mudiufpel.com/>. Acesso em: 17 mai. 2021.
- MUSEU DE MEMES**. Disponível em: <https://www.museudememes.com.br/>. Acesso em: 15 mai. 2021
- OLIVEIRA, Priscila Chagas. **Interfaces da memória social**: análise do compartilhamento do conjunto de imagens digitais do Acervo Digital Bar Ocidente no Facebook. 2017. 146 p. Dissertação (Mestrado em Memória Social e Patrimônio Cultural) - Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017. Disponível em: <http://guaiaca.ufpel.edu.br/handle/prefix/5459>. Acesso em: 08 jan. 2021.
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RENDEIRO, Márcia Elisa; RIBEIRO, Leila Beatriz. O Mundo Musealizado - memória e esquecimento nas redes sociais da web. **Artefactum**: Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia, [s. l], v. 14, n. 1, p. 1-12, 2017. Disponível em: <http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/1439/683>. Acesso em: 08 jan. 2021.

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

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

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

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

SCHWARCZ, Lilia. O século 21 só começa depois da pandemia. 2020. **Canal do Youtube**. Disponível em: <https://youtu.be/dXHnwrT9asg>. Acesso em: 31 dez. 2020.

THE COVID ART MUSEUM. Disponível em: <https://www.instagram.com/covidartmuseum/>. Acesso em 17 mai. 2021.

VIRILIO, P. **A Bomba Informática**. Estação Liberdade, São Paulo, 1999.

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

WHO. **Coronavirus disease (COVID-19)**. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19>. Acesso em 20 mar. 2021.