

A efemeridade na contemporaneidade: escavações da tendência Stories em aplicativos de imagens feitas para sumir ¹

Lorena Risse²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

Resumo

Este artigo tem como foco traçar apontamentos acerca da tendência Stories, enquanto veículo da qualidade efêmera na tecnocultura. Para isso, fizemos um debate acerca na constituição da imagem contemporânea pensada para aplicativos de imagens feitas para sumir, como o Snapchat e o Instagram, analisando aspectos da interface e do audiovisual. O procedimento metodológico que nos permitiu fazer essa aproximação foi a escavação, uma prática que surge da Arqueologia da Mídia e que nos auxiliou no processo de entendimento dos objetos enquanto materiais com camadas a serem exploradas.

Palavras-chave: stories; tecnocultura; efemeridade; instagram.

1. Introdução

Em 2016, a rede social Instagram lançou um novo recurso que ofertava às imagens uma nova funcionalidade. Ao invés de serem colocadas no altar da memória e do arquivo, sendo criadas com a intensão de durarem, essas imagens passam a ser pensadas a partir de um outro paradigma, o da efemeridade. Nesse caso, esses objetos são produzidos para sumir, para esvanecer diante dos nossos olhos após a sua visualização. Ao nos depararmos com essa proposta de comunicar que se apresenta enquanto alternativa à uma sociedade que é incitada a lembrar, ou a arquivar e memorizar grande parte das suas experiências, mesmo que isso seja feito por meio de uma memória terceirizada, encontramos um interessante ponto de debate.

Antes do lançamento do *Stories*, ou seja, dessa nomenclatura, podemos dizer que já haviam serviços que experimentavam o processo de criação e de consumo de imagem

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bolsista Capes. Doutoranda no PPGCOM Unisinos, email: lorenarisse@gmail.com.

que subverte o regime representacionista, assumindo um papel contemporâneo de compartilhamento de experiências em primeiro lugar. O caso do *Snap*, formato originário do aplicativo Snapchat, é um exemplo disso. Em trabalhos anteriores (RISSE, 2016), já fizemos um exercício de reconhecimento e apontamentos sobre essa proposta de formato feita pelo serviço, e desde lá, começamos a investir em um lugar ontológico, perguntando-nos: o que torna essa tendência o que ela é?

Ao olharmos atentamente para os usos básicos desses aplicativos (Snapchat e Instagram), elencamos alguns pontos essenciais da sua existência a partir da nossa problemática do efêmero: as imagens são disponibilizadas durante 24 horas e depois saem de circulação³; há a fixação de um tempo máximo de duração dos vídeos e fotos, juntamente com a sinalização constante da passagem do tempo nas postagens; há a insistência em promover experiências efêmeras que permitam uma renovação constante dos dados – sistema de *feed* infinito –; e, a aproximação gradativa com uma promessa de instantaneidade, convocando-nos a pensar em uma comunicação voltada para uma temporalidade particular, pautada numa ideia de presente construída tecnoculturalmente, ou seja, a partir de técnicas que transbordam os limiares e desembocam na cultura.

2. A imagem Stories e o tempo

Ao identificar esse território como um interessante terreno de questionamentos comunicacionais, encaminhamo-nos para o debate sobre um tempo construído midiaticamente e que passou por um processo gradativo de “fracionamento em instantes e instantaneidades” como afirma o filósofo francês Paul Virilio (1999, p. 57), e que não mais se atualiza em imagens solo, em imagens emblemáticas por natureza e que verticalizam suas potencialidades em poucas unidades, como a fotografia e a pintura, por exemplo, pelo contrário. As imagens que compõem a tendência *Stories* são conjunto, horizontalizam suas potências e são veículos de desfragmentação, levando a um estrato de quantificação da experiência que não tinha sido alcançado até então.

³ É importante esclarecer que elas saem do circuito de consumo dos usuários, mas não podemos assegurar que elas somem dos sistemas operacionais dos aplicativos. Tanto é que ao aceitar os termos de adesão do serviço, os usuários também aceitam uma política de privacidade que é clara ao dizer que as informações podem ser armazenadas por um período de tempo maior que os *snap*s, ou seja, 24 horas. Informações coletadas da última política de privacidade, atualizada em 10 de janeiro de 2017 e disponível em: <<https://www.snap.com/pt-BR/privacy/privacy-policy/>>.

Ainda sobre a relação desse tipo de imagem com o tempo, trazemos a visão de André Parente (1993) sobre a sociedade de controle pós-industrial, transformada em obra há quase 25 anos⁴. Nesse escrito, o autor nos apresenta a perspectiva sobre o *paradigma capital do tempo*, na qual, entende-se que, em algum ponto da modernidade, diversas esferas da vida social passam a incorporar valor simbólico e monetário às práticas e iniciativas que estejam ligadas à ideia de velocidade, instantaneidade e consumo de instantes, dando vida a uma espécie de “maquinação do tempo” (p. 16). Esse conceito nos parece muito preciso e condizente com a nossa proposta de efemeridade enquanto um devir, pois ele convoca o debate sobre uma imagem que está além do paradigma de representação do passado (*eso ha sido*) e que se torna processo, veículo de processos de subjetivação, agenciamentos, e da criação de mundos.

É inútil, portanto, na tentativa de convencer-nos, de retornar até Copérnico e Galileu. Ou, ainda, de retomar Einstein e Niels Bohr para concluir que, em matéria de temporalidade, o tempo não é mais inteiro, mas indefinidamente fracionado em quantos instantes, instantaneidades, quanto permitem as técnicas de comunicação e de telecomunicação (VIRILIO, 1999, p 57)

Sendo assim, 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 a 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 ruma 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. Uma imagem que atravessa oceanos para estabelecer uma conexão entre indivíduos, por exemplo, não se resume a ser um duplo do “real”, mas transborda essas fronteiras, sendo algo, aquém de um referente, com o “poder de tocar o que está ausente tornando presente aquele que está distante” (2015, p. 10).

Parece-nos que, a perspectiva mais acertada em olhar para estes objetos não é mais a de separação entre um real e um simulado, mas uma tentativa de contemplar o dois, um misto, pois, de acordo com Weissberg (1993, p. 120), “não há mais virtual puro, mas o compacto real/virtual”. Há então uma continuidade que nos afasta de pontos de chegada

⁴ Destacamos a importância de Imagem Máquina enquanto produção intelectual nacional que pensa a imagem e um estatuto imagético à frente de seu tempo. Como dissemos, a obra foi lançada em 1993, com um compilado de textos de diversos autores, e que, até hoje, reverbera de maneira intensa nos estudos da linha de pesquisa à qual integramos, e também nos outros grupos de pesquisa com os quais tivemos a oportunidade de fazer parte anteriormente.

sobre um estatuto acerca dessa imagem, mas nos aproxima de uma concepção de caminho. A tendência Stories se localiza neste momento de passagem e se foca em uma superfície imagética que condensa essas questões sobre a capitalização das imagens e dispositivos que registram a passagem do tempo, uma cultura de compartilhamento de construtos principalmente de instantaneidade e na proliferação de dispositivos que são, materialmente, pontos de trânsito e passagem para todo esse fluxo de experiências.

No estágio atual da tecnocultura e da consciência de que o contágio osmótico entre o tecnológico e o cultural são impulsionadores de uma forma de comunicar, encontramos com essa imagem que tem como elemento fulcral o aspecto da diferença - já citado na introdução deste projeto -, que movimenta, e que é basilar na proliferação não só imagética, mas informacional. Podemos dizer que a produção contínua do novo se baseia na ideia de diferença entre os conteúdos e processos, de modo que tudo, a todo o instante, incita uma produção de evocação mista de presente e passado, convocados a partir das imagens e de outros tipos de informação. Isso se relaciona, sem dúvida, com os aparatos tecnológicos, com as possibilidades de uso que emergem dos mesmos, e as ambiências necessárias para o seu consumo. Todos esses aspectos circundam a criação de construtos, ao mesmo tempo em que são decisivos para determinar como essa imagem será visualizada. Pensemos no cinema e no que a máquina cinematográfica e a sua ambiência geram na experiência diante das imagens. Há uma composição de tela, uma escuridão programada e uma forte indução à imobilidade do espectador, que juntas, criam um contexto propício para o mergulho na temporalidade que o filme oferece. A cada cena, temos uma ideia de presente se realizando, mas pela imersão, o processo de assimilação dessa temporalidade se dá de forma mais orgânica, onde se degusta cada som e imagem.

Com a fotografia por outro lado, o processo de captação do olhar do espectador, segundo Roland Barthes (2003) acaba também por criar um próprio tempo, uma experiência de temporalidade que incita o movimento subjetivo, engendrando o que ele chama de *imagem pensativa*, uma imagem que demanda um olhar atento, que também convida a degustar as escolhas feitas por aquele que capturou a imagem. Nos dois casos, o do cinema e da fotografia, estamos falando sobre uma construção teórica que reconhecia essas imagens como parte de um sistema de representação, e no caso das imagens digitais? E no caso das imagens digitais feitas para sumir? Esses questionamentos que apontam para a natureza das imagens e também de seus usos são inspirados na pesquisa de Sonia Montañó (2015, p.71) sobre o YouTube e o Justin TV, na qual ela se perguntou: o que

significava fazer *login* nesses territórios e se tornar um usuário? Segundo ela, essa adesão implica em:

Iniciar coleções de vídeos ou de comentários ou de amigos, processos todos mediados pelo vídeo. Significa também acionar uma geração espontânea de séries de vídeos como resposta a uma determinada busca e pensar o mundo através de palavras-chave ou etiquetas (MONTAÑO, 2015, p. 71).

Da mesma forma, perguntamo-nos o que significa fazer uso do *Stories* e dos seus aplicativos? No que isso implica? Assim, chegamos em uma proposta de que há uma espécie de alforria da imagem em relação a um duplo e que temos a atribuição de uma capacidade de engendrar uma legião de pares, ou ainda, a criação de imagens que tem como ponto de partida outras imagens. Comprar a proposta de uma comunicação efêmera é exercer o papel dialético de produzir e consumir superfícies imagéticas 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.

Quando entramos no âmbito da imagem digital, produzida para redes sociais e aplicativos de sociabilidade, podemos falar na convergência dessas lógicas e construtos, que se atualizam na superfície da imagem, movendo conteúdos e sentidos, mas também no modo como se pensa, produz e se consome imagem. Trata-se de uma esteira produtiva composta por superfícies diferentes em seu modo de agir, mas que, em essência, compõem um mesmo protocolo. Do mesmo modo, podemos pensar em um meio que desenvolve estratégias, agenciamentos, como o caso introdutório do Facebook, para que se incite uma produção de imagens baseadas nessa espécie de peça matricial que permite pequenas modificações ao passo que é utilizada. É nessa dialética entre imagem e meio que fazemos a segunda etapa da nossa escavação, na tentativa de revirar duas camadas do nosso objeto: sua camada espacial e temporal, a primeira imagem e a segunda imagem⁵.

3. Paradas Escavatórias

Diante desse panorama de partida, de onde o nosso lugar de fala foi lançado, buscamos autores e perspectivas que nos ajudassem a enxergar de forma mais clara as possibilidades do exercício metodológico e encontramos nos estudos de Fischer (2012,

⁵ Apreciação nossa que iremos desenvolver no decorrer do texto.

2013, 2015) um ponto de ancoragem interessante. Em sua pesquisa acerca das enunciações e construtos de memória na web, o agir arqueológico foi acionado a partir de um contato direto com os empíricos e realizado da seguinte forma: o autor fez um movimento que chamou de “vasculhar a web”. Esse passo consistiu na busca por rastros sobre interfaces, 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 detetive, que investiga, retira o pó, revira solos, na busca por pistas que deem acesso à outras formas de perceber o objeto e cria-lo ontologicamente. 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 nos aplicativos.

Nosso ponto inicial do processo de escavação da tendência *Stories* é o aplicativo Snapchat. Conhecido por ser um dos pioneiros na proposta de comunicação efêmera no que diz respeito à volatilidade informacional. Essa é a nossa primeira parada por conta da importância do Snapchat para a concepção e efetiva realização de um aplicativo que investe em um discurso baseado na efemeridade, que a vende enquanto uma moeda de troca essencial e que obteve sucesso por conta disso. Embora ele tenha perdido espaço para a leva de aplicativos que surgiu depois do seu lançamento⁶, o efeito *Snap* permanece enquanto ponto zero do aparecer da tendência *Stories*, sendo inclusive citado por consumidores como o nome original da tendência e do modo de comunicar efêmero.

Assim como no Instagram, nosso exercício em observar a interface, levou-nos a identificar que as imagens do Snapchat e de outros aplicativos, que veremos no decorrer deste capítulo, são impreterivelmente acompanhadas de construtos de temporalidade que as enunciam enquanto superfícies veiculadas recentemente, como exemplificado na Figura 1, ou que indicam o quanto do tempo de exposição da imagem já foi utilizado, enunciando consistentemente que aquele produto não foi feito pra durar e que o usuário o consome por conta disso.

⁶ Como apontado na matéria “Estaria o Instagram Stories 'matando lentamente' o Snapchat?” Disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/redes-sociais/110789-Instagram-stories-matando-lentamente-o-snapchat.htm> > .

Figura 1 - Feed Snapchat



Fonte: Elaborado pela autora

Abaixo de cada nome do usuário, vemos a indicação de temporalidade, inclusive na nossa própria linha do tempo (Minha História). Pensamos que isso acarreta um tipo de experiência específica que tem a efemeridade como *briefing* e que nos interessa compreender. Para isso, estabelecemos um paralelo com outras expressões imagéticas e tentativas diferentes sobre como lidar com a passagem do tempo para que possamos fazer apontamentos em perspectiva. Acionamos Giselle Beiguelman (2015), para pensar de uma maneira arqueológica a partir do seu projeto de estudos 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 imagens. As peças fúnebres, por exemplo, são exemplos de produções que funcionavam 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.

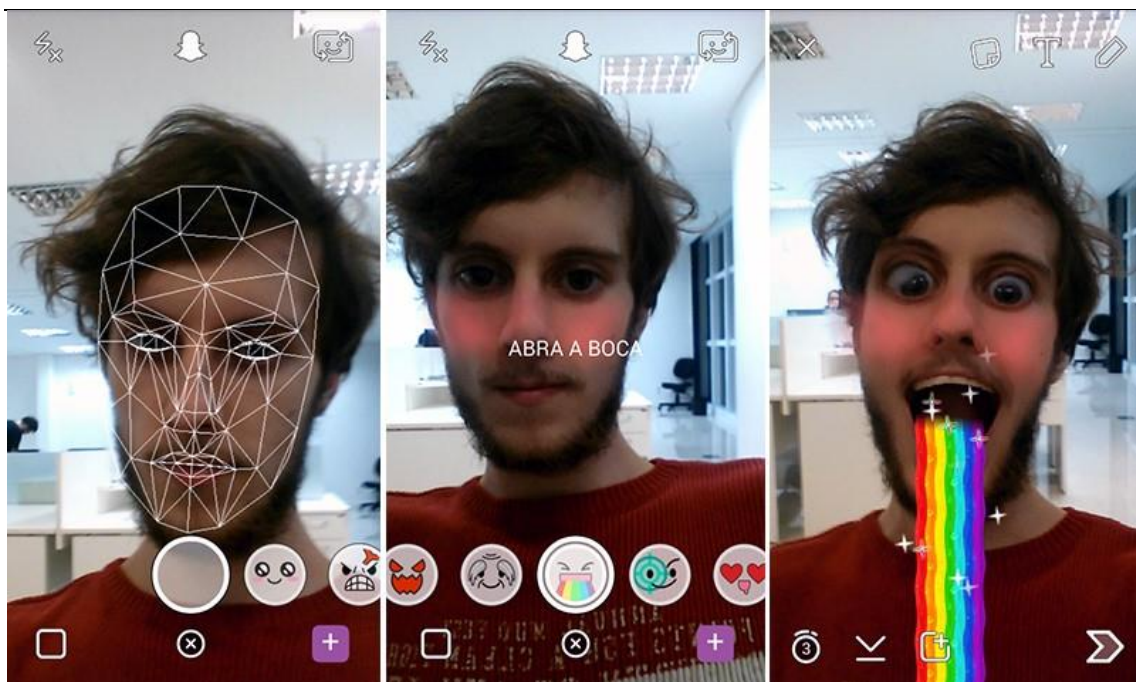
Os retratos renascentistas, por outro lado, eram outras formas de eternizar certas figuras marcantes da elite, de modo que a imagem, ao ser feita para a permanência, para

ser posteridade (no tempo e na história), 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.

Na constituição do *Stories* e na edificação de uma estética do efêmero, temos um processo diferente em relação às estratégias de reparação, que na pintura, 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 de 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, que pode ser encontrado em construtos específicos como os chamados filtros. Eles nada mais são do que elementos que são adicionados à imagem enquanto a ela está sendo gerada ou posteriormente, como uma colagem.

Cada exemplar de filtro é geralmente proposto pelo aplicativo no qual a imagem está sendo gerada, e fica à disposição do usuário por um período determinado, dependendo da aderência do público à imagem. O uso dos filtros mais processuais é feito da seguinte forma: os usuários acionam a câmera frontal dos dispositivos, o software reconhece a estrutura facial e oferta uma imagem do seu rosto já modificada em forma de vídeo, ou seja, esse processo de modificação de imagens ocorre antes e durante a captura. Na figura 9, temos um exemplo das três etapas da utilização de um filtro que envolvem a identificação da face, aplicação e movimento acionador (quando o protagonista abre a boca, o arco-íris sai de dentro da sua boca).

Figura 2 - Filtro



Fonte: PSafe⁷

A aposta mercadológica dos filtros é uma constante nos aplicativos que trabalham com a tendência *Stories* e, mesmo com a sua heterogeneidade, são atravessados pela qualidade efêmera, compondo parte importante do que entendemos como uma estética do efêmero. Diante da volatilidade das imagens e, principalmente, da forma como elas são produzidas, temos uma superfície que segue uma espécie de gramática audiovisual, composta por planos americanos resultantes da prática da *Selfie* – gênero fotográfico caracterizado pela imagem de si –, no qual são enquadradas as faces do protagonista, e que é passível de ruídos no que diz respeito à nitidez e resolução, já que elas são genuinamente oriundas de câmeras de celular e, como tal, demandam de uma boa conexão à internet para que seja “carregada” com toda a sua qualidade.

As opções gráficas de máscaras são diversas, variando de propostas de cunho mais fantástico, como a da última figura, até mais realistas, modificando tom de pele, formato de nariz, boca e face. O fato é que mesmo com essa variedade, a proliferação e intensificação dos usos acaba por incidir na popularização de filtros em especial, de modo que é comum que se criem periodicamente constantes faciais, mesmo que o que se venda seja a multiplicidade.

⁷ Imagem retirada da seguinte página: <http://www.psafe.com/blog/como-adicionar-filtros-animados-no-Snapchat/>. Acessada em 20/04/2017.

A estética do efêmero atualiza então um projeto de imagens diversificadas em quantidade, mas que paradoxalmente, repete o que a máquina oferta. Quem nos dá base para pensar a partir dessa perspectiva é Vilém Flusser (2008), com sua reflexão sobre a fotografia e o gesto fotográfico. Segundo o autor, o fotógrafo é uma espécie de caçador que procura na cultura a sua presa, a sua visão do mundo que quer transformar em imagem. A câmera fotográfica, por outro lado, comporta-se como a natureza, detentora de toda e qualquer possibilidade de caça. Ou ainda, o fotógrafo é um jogador, um funcionário que precisa jogar o jogo da máquina, do aparelho, que contém dentro de si todas as possibilidades imagéticas existentes. Para que se possa vencer a máquina, o jogador precisa acessar regiões na imaginação do aparelho que são praticamente inexploradas, para que de lá consiga fazer combinações subversivas dos recursos fotográficos (velocidade, exposição, ISO, enquadramento, composição, entre outros). Caso contrário, estará se produzindo redundância, imagens não idênticas nas suas formas, mas que se repetem por não serem informativas, por não provocarem o novo.

A tendência *Stories* se constitui nesse cenário de repetição, a partir de um leque de ferramentas ofertadas pelo meio, para que toda e qualquer imagem possa passar por um processo de edição, mesmo que reduzido. O salto da pintura renascentista para os filtros de modificação facial foi pensado para que pudéssemos mostrar o quanto o não pensar na posteridade das imagens implica em aspectos estéticos e aponta para um uso da imagem enquanto veículo de realização de um desejo de imediatez, que afasta a necessidade de reparação do “real”, libertando a imagem para uma flexibilização maior, desde que cumpra sua função central que é a de convocar a próxima imagem.

Nossa segunda parada escavatória é o aplicativo Instagram⁸, uma iniciativa lançada em 2010, e que nasceu como uma rede social que tinha como matéria prima a fotografia, em especial, uma fotografia com um ar profissionalizado, que era postada no perfil de cada usuário e que ali ficava, para a posteridade, como um grande rolo de filme fotográfico exposto. Hoje, é notável que o serviço passou por um processo grande de modificação das suas funções, interface e produto, de modo que o fotográfico teve que dividir a sua ordem de importância com o vídeo. Durante este processo foram adicionados gradativamente alguns recursos audiovisuais, até que foi feita a implementação do recurso *Stories*, em 2016, como uma aposta em um conteúdo audiovisual efêmero, que pode ser

⁸ Nossa proposta é falar em imagem em dois âmbitos: do tempo e do espaço, da imagem e da audiovisualidade, do produto e da interface.

postado pelos usuários a partir dos seus *smartphones* ou *tablets*, e que possui uma vida útil de 24 horas, sumindo do *feed* do aplicativo, assim como o sistema do Snapchat.

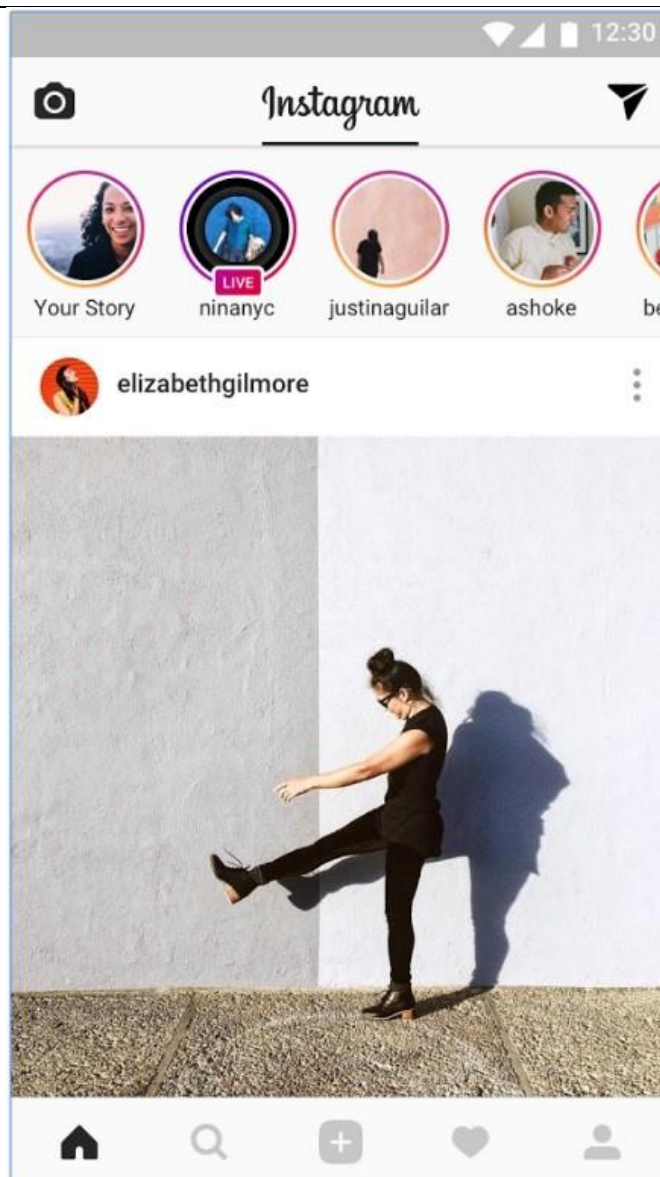
Tendo em vista que uma imagem digital nunca está sozinha e que é sempre acompanhada de um território que a situe em um contexto, não é possível buscar a sua natureza sem levar em consideração a composição que a torna visível, ou seja, a sua interface. Olhar para essa camada da imagem implica em perceber que, a composição de uma rede que movimenta nosso objeto e que produz sua ambiência muda a nossa maneira de ver e de tratar a imagem (MONTAÑO, 2015).

As imagens feitas para o recurso *Stories* do Instagram ficam em uma área especial do aplicativo, no que podemos chamar de *headline* do quadro. Ali, 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. A figura 10 foi retirada da página do Instagram na Google Play, e não é um *print screen*⁹ da tela de um aparelho, apesar de aparentar ser, e funciona como uma forma de evidenciar a multiplicidade de canais disponíveis para a visualização do usuário à distância de um toque. Essa imagem, vale esclarecer, não é a superfície audiovisual *Stories*, mas sim, a imagem com a qual o nosso corpo encontra ao entrar em contato com universo que acolhe essa tendência, a imagem do dispositivo móvel, nesse caso, do celular.

São duas imagens em jogo aqui, a imagem que se desenrola a partir do toque da mão do usuário, ou seja, a imagem efêmera em si, mas também essa outra imagem, a interface que se apresenta.

Figura 3 - Feed Instagram

⁹ A imagem X, é uma espécie de construto do *print*, ou pelo menos, um meta-print, uma imagem que é, ao mesmo tempo, uma forma do próprio aplicativo se enunciar, como um produto nativo do universo dos *smartphones*, e uma forma de demonstrar seu modo de funcionamento.



Fonte: Google Play

Como é possível notar, cada perfil, colocado um ao lado do outro, evoca uma compreensão de imagem que não mais demanda apenas o olhar sobre uma representação de algo, mas que demanda uma função, demanda a maior participação de um corpo na sua integralidade, ou ainda como Jean-Louis Weissberg (1993, p. 118) define: “são imagens que não são feitas para serem vistas, mas para encadearem-se na ação”. O *headline* de círculos convoca a ideia de janelas, janelas que são acessadas com o toque e que se abrem para a presentificação de narrativas. Uma atrás da outra, sem interrupção, a não ser que o usuário toque novamente em uma pequena área da tela reservada para a função “desfazer” ou “voltar”, caso contrário, qualquer toque além deste espaço, só servirá para pular para a imagem seguinte ou anterior, do mesmo canal ou de outros.

Esse quadro de imagem após outra imagem, sem ponto de corte promovido pela máquina, 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 do novo é o que permite que as coisas permaneçam as mesmas”¹⁰. 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. Esse modo de funcionamento pode ser visto também nos próprios aplicativos, que em um curto período de dois anos, de 2015 a 2017, sofreram uma reformulação em direção ao formato *Stories*, sendo vistos pelos consumidores como “mais do mesmo”.

Esse regime de visibilidade pautado pela overdose imagética, nos remete 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 e depois sumirem.

4. Considerações Finais

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 do tempo é um processo que investe no que se pode produzir de mais imediato, mais proporcional ao presente, para que se possa viver on-line a partir de uma performance imediata, sem necessariamente termos de estar aprisionados aos anos do nosso passado. A proposta efêmera é essa, em uma internet que se enunciou por tanto

¹⁰ 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.

tempo como um espaço de lembrança, memória e segurança (embora nunca tivesse sido, na prática), há iniciativas que criam territórios nos quais podemos esquecer.

Estas foram algumas considerações sobre a tendência *Stories*, que se realiza tanto na superfície imagética quanto na interface dos aplicativos que a acolhem. Nossa tentativa neste primeiro movimento de escavação imagética foi mostrar de que modo se constitui uma estética do efêmero, levando em conta o que a imagem nos mostra e como mostra.

REFERÊNCIAS

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

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).

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. **“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.

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.

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

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.

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