

Narrativas Imagéticas Efêmeras: Temporalidades nas *Stories*¹

Laura Santos de BARROS²
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Resumo

A articulação que segue foi baseada nos resultados obtidos na pesquisa previamente realizada para a dissertação de mestrado “Narrativas Efêmeras do Cotidiano: um estudo das *Stories* no Snapchat e no Instagram”. O que se pretende aqui é apresentar e discutir um recorte da investigação com foco nos aspectos temporais das narrativas compartilhadas nas *Stories*. Em um primeiro momento busca-se introduzir o conceito de persistência programada. Posteriormente, propõe-se uma análise das narrativas nas *Stories* utilizando-se da articulação de tempo e narrativa de Ricoeur (1994). O terceiro momento é composto pela discussão que se desencadeia na análise de resultados da investigação empírica, onde se reflete acerca da maneira como os sujeitos se apropriam do caráter efêmero das narrativas nas *Stories*.

Palavras-chave: *Stories*, Narrativas, Efemeridade, Persistência programada.

1 Introdução

O presente artigo foi elaborado com base nos resultados obtidos em pesquisa desenvolvida para a dissertação de mestrado “Narrativas Efêmeras do Cotidiano: um estudo das *Stories* no Snapchat e no Instagram” (BARROS, 2017), em que se investigou como se dá a construção e o consumo de narrativas pelos sujeitos nas chamadas *Stories* dos aplicativos sociais para dispositivos móveis Snapchat e Instagram. O que se pretende aqui é apresentar e discutir um recorte da investigação com foco em como os aspectos temporais das narrativas compartilhadas nas *Stories* são percebidos e apropriados pelos sujeitos, bem como apresentar o conceito de persistência programada.

As *Stories* são um formato interacional que consiste na publicação de fotos, vídeos capturados pelos usuários e carregados a partir de seus dispositivos móveis. Diferente dos serviços de redes sociais mais tradicionais, as *Stories* não se organizam em uma *timeline*, nem permanecem visíveis no perfil dos usuários. Tal qual um botão de controle remoto que muda de canal, as *Stories* são acionadas na tela do dispositivo móvel ao terem o nome do usuário ou foto de perfil tocadas. A partir de então, imagens, entre fotografias, vídeos e diversas composições

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 Mestra em Comunicação e Informação pelo PPGCOM-UFRGS e pesquisadora do Laboratório de Interação Mediada por Computador (Limc) UFRGS, email: laurabarros5@gmail.com.

criativas, tomam conta da tela do dispositivo por alguns segundos, sendo exibidas uma após a outra, a serem assistidas em sequência temporal, na ordem em que foram enviadas. Essa exibição e posterior substituição de imagens na tela do dispositivo acaba conformando uma narrativa ao unir os fragmentos imagéticos. O formato foi inaugurado pelo serviço *mobile* Snapchat e posteriormente o Instagram agregou à sua plataforma função homônima com funcionamento muito semelhante. Além disso, o mensageiro instantâneo WhatsApp também passou a emular o serviço em seu aplicativo, pelo nome de “Status”; o Facebook Messenger introduziu o “Messenger Day” no aplicativo e o Facebook, da mesma forma, adicionou o Facebook *Stories* à plataforma. A emergência do formato em diversos serviços de redes sociais e mensageiros instantâneos evidencia sua relevância e a popularização.

Essa narrativa formada por fragmentos de capturas de experiências cotidianas acaba, também, desaparecendo após o período de um dia. Nesse sentido, parte-se do princípio de que a efemeridade é o principal diferencial das *Stories* e também seu atrativo: diferente de outros serviços de comunicação online, cuja publicação de conteúdos fica exposta por tempo indeterminado no perfil do sujeito, as publicações das *Stories* não armazenam esse conteúdo, destruindo-o após o tempo de visualização determinado pelo usuário. Dada essa hipótese, buscou-se compreender a relação entre a efemeridade das imagens, experiências cotidianas dos sujeitos e a construção e o consumo de narrativas dessas experiências.

Para isso, foi realizada uma investigação de caráter qualitativo, que consistiu na aplicação de entrevistas semiestruturadas com dez sujeitos que obrigatoriamente façam ou fizeram uso considerado frequente do Snapchat ou do Instagram *Stories*. Para participar, o sujeito deveria acessar o(s) aplicativo(s) ao menos uma vez ao dia e publicar *Stories* ao menos três vezes por semana. A seleção do corpus se deu por meio da técnica da bola de neve (PATTON, 2004), em que se inicia com um sujeito-chave que conheça e possua informações acerca do objeto investigado. Esse sujeito-chave, posteriormente, indica outra pessoa para a investigação que, por sua vez, indica outra. Os perfis dos sujeitos entrevistados, bem como detalhes do procedimento qualitativo, podem ser apreciados no texto presente no documento final de dissertação.

2 Imagens efêmeras e persistência programada

As *Stories* foram inauguradas pelo Snapchat, serviço que popularizou a troca de imagens efêmeras. As imagens compartilhadas no aplicativo, sejam elas fotografias ou vídeos, são temporárias. Os chamados “snaps”, ao serem visualizados, tomam conta da tela do dispositivo móvel e se autodestroem após um determinado período de tempo especificado pelo remetente

(de 0 a 10 segundos). No caso das *Stories*, as imagens compartilhadas permanecem disponíveis para a visualização pelo período de um dia antes de desaparecerem. A lógica de funcionamento das *Stories* é simples: o indivíduo captura o momento, sendo essa captura uma foto ou um vídeo, insere legendas, emojis, filtros de cor ou desenhos (os *doodles*), e o compartilha com seus seguidores, que podem visualizá-la quantas vezes quiserem pelo período de vinte e quatro horas.

Ao falar da efemeridade das publicações, é essencial que se compreenda o conceito de persistência. De acordo com boyd (2011), persistência é uma propriedade relacionada a *affordances* temporais, que descreve a capacidade de gravar e armazenar momentos e situações, tornando-os persistentes – isto é, acessíveis e mais duráveis. A fotografia, por exemplo, é uma tecnologia que permite tornar persistentes momentos capturados pela câmera. Para Bayer et al. (2015) a persistência pode “influenciar a experiência de usuário em plataformas sociais prolongando a acessibilidade das informações sociais”³ (2015, p. 2), na medida em que o compartilhamento de conteúdo persistente “aumenta o tamanho do público potencial e permite que cada membro da audiência visualize os artefatos sociais por um tempo maior e mais frequentemente”⁴ (2015, p. 2). Portanto é compreensível que a persistência possa afetar as expectativas do usuário na interação mediada, sendo o colapso de contexto uma situação bastante comum.

O sucesso das *Stories* do Snapchat e do Instagram revela, portanto, uma vontade do não-arquivamento. Ambos serviços permitem publicações pouco persistentes: captura-se o momento, compartilha-se e, após dado período, a publicação desaparece. Alguns autores trabalham com a hipótese de que a natureza efêmera das mensagens do Snapchat e do Instagram *Stories* evoca a ideia de sua utilização para o conteúdo sensível à privacidade, já que pode reduzir, segundo eles, a necessidade de auto-censura (POLTASH, 2013; ROESNER et al., 2014; UTZ et al., 2015). Outros autores, como Miller (2014) e Lobinger (2016) afirmam que a efemeridade das fotos do Snapchat incentiva uma conversação basicamente fática, muito mais relacionada ao ato de compartilhar do que de comunicar algo de fato. Jurgenson (2013), por sua vez, sugere uma reflexão acerca da emergente efemeridade das imagens, afirmando que a mídia social temporária, nomenclatura que dá à serviços como o Snapchat e o Instagram *Stories*, pode representar uma antítese à trivialidade das redes sociais, visto a atenção que se dá ao visualizar uma imagem que logo desaparecerá. “A mídia social permanente se fixa nos detalhes de uma foto, enquanto as

³ Tradução da autora: “influence user experiences on social platforms by prolonging the accessibility of social information”

⁴ Tradução da autora: “increases the potential audience size and allows each audience member to view social artifacts longer and more often”

mídias sociais temporárias se fixam no que significava e no que se movia dentro de você”⁵ (JURGENSON, 2013, online). Tal reflexão também é proposta por Len e Mazzilli (2015), que destacam, a partir de uma perspectiva econômica, como a efemeridade atribui valor à imagem compartilhada no Snapchat, tendo em vista sua escassez de durabilidade. Para Jurgenson (2013), as mídias sociais temporárias criam uma escassez necessária para que se quebre esse ciclo permanente de documentação.

Segundo a autora Wendy Chun (2008), a mídia digital foi desenvolvida para fornecer memória. “A principal característica da mídia digital é a memória. Sua ontologia é definida pela memória, de conteúdo para propósito, de hardware para software, de CD-ROMs para *memory sticks*, de RAM para ROM.”⁶ (2008, p. 154). A mídia digital surgiu como uma promessa arquivística, associada à sua capacidade de armazenamento. Para Mussel (2012), o material efêmero desempenha papel essencial para a fluidez informacional, papel este muitas vezes esquecido em função de nossa orientação para o arquivo. De acordo com o autor, a passagem de algumas situações da vida cotidiana e seu conseqüente esquecimento são naturais. O efêmero, segundo o autor, é algo que escolhemos esquecer: é planejado para desempenhar uma função específica antes de passar, o retorno de coisas efêmeras perturba a passagem do tempo. Caso o efêmero sobreviva apesar de si mesmo, acontece um estranhamento no encontro, que ocorre porque este efêmero que sobreviveu representa a complexidade de um cotidiano que passou – e que escolheu ser esquecido. Neste caso, ferramentas como Instagram Stories e Snapchat se mostram, em concordância com o que afirma Jurgenson (2013), novas formas de pensar o registro e compartilhamento de experiências nas mídias digitais, visto que não mantêm uma promessa de armazenado – subvertendo, logo, práticas ontológicas de mídias e plataformas digitais (CHUN, 2008).

A diferença das *Stories*, portanto, para os demais serviços de redes sociais, é que eles subvertem deliberadamente essa promessa arquivística. Ou seja, ao contrário do que já se espera de um serviço de rede social, que armazene conteúdos, textos, imagens e vídeos publicadas por seus usuários, as *Stories* anunciam que, o que for publicado através da sua interface, seria, provavelmente, descartado permanentemente. Salvar uma imagem das *Stories* na galeria do dispositivo são ações optativas por parte do usuário, não fazendo parte do ciclo principal de funcionamento dos aplicativos. Enquanto a durabilidade das demais mídias digitais era incerta,

⁵ Tradução da autora: “Permanent social media fixates on the details of a photo, whereas temporary social media fixates on what it meant and what it moved within you.”

⁶ Tradução da autora: The major characteristic of digital media is memory. Its ontology is defined by memory, from content to purpose, from hardware to software, from CD-ROMs to memory sticks, from RAM to ROM

o Snapchat e o Instagram prometem ao usuário saber o quão durável seu conteúdo será. Ou seja, as publicações das *Stories* possuem uma persistência programada.

A persistência programada está relacionada à uma durabilidade conhecida, ou aproximadamente conhecida, de um determinado produto midiático. Trata-se de programar quanto tempo aquele artefato estará disponível para acesso desde a sua publicação. É diferente de obsolescência programada porque não se trata de uma redução gradativa. Ao publicar uma imagem nas *Stories*, o usuário tem consciência de que esta imagem terá uma vida de vinte e quatro horas e posteriormente desaparecerá. O mesmo não acontece quando o usuário publica uma fotografia na *timeline* do Instagram ou no Facebook. Mesmo que o usuário apague a fotografia depois, a configuração padrão dessas plataformas - e das mídias digitais em geral - é armazenar aquele conteúdo. O Instagram, por exemplo, além de publicar a imagem no perfil do usuário, ainda salva uma cópia dela no dispositivo do usuário. O padrão do Snapchat, por outro lado, é fazê-lo desaparecer.

Fala-se em durabilidade aproximadamente conhecida, pois essa *affordance* temporal não poderia ser garantida totalmente pela empresa do aplicativo, uma vez que sempre houve maneiras de armazenar as imagens e dar-lhes uma duração. Os usuários comumente salvam os próprios snaps e *Stories* e os replicam (boyd, 2011) por meio da publicação em outros sites de redes social, dando àquela imagem uma vida maior do que a que ela teria se fosse somente compartilhada nas *Stories*. Nesse sentido, nem toda a imagem capturada e composta nas *Stories* possui uma persistência programada, podendo alcançar uma persistência ainda maior quando armazenados e replicados.

3 Narrativas e temporalidades nas *Stories*

Como qualquer discurso dos sujeitos, as *Stories* estão repletas de subjetividade. Não há, nas *Stories*, mera transmissão crua de informação ou relatório; os aspectos identitários são intrínsecos à sua construção. A marca do narrador (BENJAMIN, 1985) nas *Stories* está presente desde o compartilhamento do seu ponto de vista, transmitido pela câmera do seu celular e emoldurado pelo dispositivo móvel da sua audiência, até a representação do seu próprio rosto, nas *selfies*. A *Story* é uma representação do sujeito, uma narrativa que o sujeito constrói de si. A experiência cotidiana, momentos do dia-a-dia e sua rotina são as maiores munições para qualquer narrativa construída nas *Stories*. Estas estão sempre presentes com os usuários, em função da mobilidade, e são acessadas facilmente, através da portabilidade do dispositivo móvel. É

importante que se perceba, logo, que as experiências pessoais são inerentes à produção narrativa, logo inerentes também às *Stories*.

Para a compreensão das narrativas compartilhadas nas *Stories*, apropria-se aqui da articulação entre Santo Agostinho e Aristóteles proposta por Paul Ricoeur (1994), que relaciona tempo e narrativa, consciência e experiência. De acordo com Ricoeur “o mundo exibido por qualquer obra narrativa é sempre um mundo temporal” (1994, p. 15) e para explorar a mediação entre tempo e narrativa, o autor trabalha com os três momentos da mimese (representação ou imitação), de Aristóteles, conforme será visto ao longo desta sessão.

A hipótese que motiva Ricoeur (1994) a convergir os dois filósofos é a de que “o tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de modo narrativo: em compensação, a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal” (p. 15). O tempo vivido ganha forma na intriga e, depois, tanto a intriga orienta o vivido como o vivido transforma a intriga (REIS, 2006). Ao ser narrado, o vivido é reconhecido e se torna mais humano. A mediação entre o tempo e a narrativa, portanto, se desencadeia em três momentos: a mimese 1, chamada prefiguração das ações, onde o sujeito no mundo observa os acontecimentos, os fenômenos; mimese 2, a configuração textual, onde há a organização narrativa e cronológica destes fenômenos percebidos; a mimese 3, a refiguração, o processo de recepção, onde o receptor interpreta o que foi configurado na mimese 2 e reescreve a narrativa em seu contexto.

A composição de uma *Story* – a mirada do dispositivo móvel, ato da captura, a inserção de legendas e símbolos gráficos – nada mais é que tecer uma intriga, ou mimese 2. Ao compor uma publicação para as *Stories*, o sujeito visa contar, retratar, narrar, representar as ações e situações que observa, vivencia e experimenta a sua volta. Um snap é uma intriga; uma narrativa por si só, que carrega fortes elementos subjetivos do narrador. Na mimese 2, o sujeito transcreve em suas *Stories* aquilo que vivencia na mimese 1. A mimese 1, por sua vez, envolve a relação do sujeito com seu entorno e como ele percebe as ações à sua volta.

A transição entre mimese 1 e mimese 2, da ação à tessitura da intriga, é quase instantânea, ou virtualmente instantânea. O acesso às *Stories* está sempre no bolso do sujeito, em seu *smartphone*, em que tudo o que precisa fazer é tomar uma imagem e enviá-la. À medida que o sujeito vai vivendo seu dia a dia, vai contando-o. Vale acrescentar é que cada publicação pode ter até dez (Snapchat) ou vinte (Instagram) segundos de duração. Porém a narrativa pode ser construída por uma série de publicações em conjunto. Logo, vinte segundos não é o limite da narrativa, só uma característica episódica da narrativa nas *Stories*.

O tempo narrativo nas *Stories* se organiza cronologicamente. Durante a tessitura, o usuário vai compondo os snaps e acrescentando à sua História – que automaticamente posiciona cada publicação de forma cronológica, para ser exibido um após o outro conforme foram sendo publicados pelo narrador (tempo narrativo). A cronologia é garantida, portanto, em função das próprias *affordances* das *Stories*. No momento em que há uma publicação nova na *Story*, ela se posiciona entre as atualizadas e, assim, o usuário vê aquilo que é mais recente.

Essas questões já entram no campo da mimese 3, que trata da refiguração ou releitura do texto narrativo. No consumo de *Stories*, os usuários se deparam em primeiro lugar com aquelas mais recentes, ao longo do dia, vão sendo atualizados com mais e mais publicações que vão sendo acrescentados às *Stories*. Portanto, ao longo do dia, os usuários vão acompanhando narrativas de situações do cotidiano alheio que acontecem quase instantaneamente, feitas para serem vistas dentro daquele contexto de tempo. Na mimese 3, o usuário refigura as intrigas assistidas e depois às retorna ao próprio cotidiano. Nas *Stories*, a todo o momento o sujeito troca da posição de narrador para ouvinte, assim como em outros serviços de rede sociais, como em uma conversa oral presencial. Essa fluidez entre narrador e ouvinte também facilita a manutenção de uma cultura naquele ambiente, visto que a todo o momento a audiência se apropria das narrativas do cotidiano alheio, aprende, imita, refigura e posteriormente reproduz nas próprias narrativas.

Discussão dos resultados: apropriações da efemeridade

O primeiro aspecto acerca da efemeridade das *Stories* que deve ser levantado é de que os usuários reconhecem certa importância da persistência programada. Quando questionada sobre o assunto, a Respondente 6 afirmou que nem todo o conteúdo precisa ficar armazenado “eu acho que é bom porque a gente já tem muito conteúdo online, muita coisa” (RESPONDENTE 6). Para a respondente, a quantidade de conteúdo armazenado e disponível na internet é muito grande e ela vê isso como um problema, visto que não consegue dar conta de apreciar todo o conteúdo que deseja. Nesse caso, a efemeridade das publicações das *Stories* evita que elas contribuam para este acúmulo de armazenamento de informação, concordando com a posição de Mussel (2012). Na opinião da Respondente 6, a efemeridade do conteúdo condiciona a eleição e organização de prioridades

a efemeridade, eu acho que ela é maravilhosa! Porque ela faz com eu veja aquilo no dia. É importante, porque, se eu seguir as Kardashians, eu vou me prestar a ver aquilo senão eu vou perder.[...] Eu acho que é essencial, porque tem tanta coisa acontecendo ao mesmo tempo na internet que é massa que tu vai ter um troço que vai durar 24h; ou tu quer assistir ou tu não quer assistir. Ou tu te programa para assistir as coisas das pessoas, ou não. (RESPONDENTE 6)

O relato da Respondente 6, ao mencionar que o usuário “se programa” para assistir,

demonstra claramente uma relação semântica com o conceito, aqui apresentado, de persistência programada. Sendo a persistência uma *affordance* temporal que diz respeito à acessibilidade e durabilidade de determinado artefato, a persistência programada trata de uma acessibilidade conhecida, ou aproximadamente conhecida. No caso das *Stories*, programam-se narrativas imagéticas para durarem e serem acessíveis até vinte e quatro horas. Com efeito, o discurso da respondente deixa em evidência que a persistência programada das *Stories*, ou seja, a duração conhecida das *Stories*, possui capacidade de programar, de certa forma, também a audiência.

Não por acaso que sua fala também reforça uma similaridade com o hábito de consumo televisivo (também ressaltado por outros usuários em outros momentos da entrevista). Ora, não é novidade que a programação de televisão é, também, vetor na sistematização horária da vida dos sujeitos, que adequam suas agendas diárias para assistir a determinados programas, como telejornais e novelas. O indivíduo sabe de antemão a tabela horária da programação dos canais que gosta de consumir; o caráter rotineiro da televisão facilita isso. Assim como o sujeito chega em casa do trabalho, acomoda-se no sofá e assiste o telejornal de segunda a sábado, ele também incorpora as *Stories* em seu hábito diário.

Eu falava pro pessoal tipo ‘o Snapchat é a minha Globo’ sabe? Porque eu olho muito antes de dormir e olho tudo. Olho todas as coisinhas do dia todo. E eu meio que durmo no mesmo horário, então todos os dias eu sabia que não ia perder muita coisa olhando sempre o mesmo horário. (RESPONDENTE 4).

A fala do Respondente 4 ressalta, e concorda, portanto, que a similaridade das *Stories* com a televisão também pode ser percebida não somente pelo caráter efêmero do artefato, mas pela capacidade de interessar e, conseqüentemente, programar a audiência.

Porém, conforme mencionado, as *Stories*, diferente da televisão, se destacam por serem instantâneas, no sentido de que não há como o usuário prever quando os perfis que ele segue publicarão conteúdo, “é uma ferramenta muito instantânea e tu pode falar o que tu quiser em qualquer lugar” (RECONDENTE 1). Na TV existe uma tabela horária da programação pela qual o sujeito consegue tomar conhecimento antecipadamente e se preparar para assistir ao que deseja. Além disso, cada programa possui um determinado horário de exibição, com início, meio e fim e, após esse período, um outro programa o substitui na tela, fazendo com que o indivíduo deve estar atento à televisão naquele exato horário em que a emissora for exibir o que ele deseja assistir. As narrativas em serviços de redes sociais, por outro lado, são espontâneas. Sua construção parte da vontade dos indivíduos e não possui horário no dia para começar ou para terminar. Vão sendo publicados aleatoriamente, podendo ser vistos quantas vezes quiserem. No caso das *Stories*, o conteúdo também pode ser revisto por um número incontável de vezes, porém dentro do período de vinte e quatro horas - caso contrário, irá perdê-lo. Ou seja, tendo em vista

que o conteúdo é compartilhado aleatoriamente pelos usuários, não há um horário marcado para assistir as *Stories* como existe com a programação de TV, mas existe um período pelo qual o usuário pode consumir aquele conteúdo antes que ele passe. Com efeito, é a persistência programada de vinte e quatro horas de uma *Stories*, que pode ser vista e revista infinitamente durante este período, que garante que o usuário possa programar-se para assisti-la.

Outra questão relevante extraída da fala da Respondente 6 é o senso de urgência que as *Stories* causam, na medida em que o usuário sabe que, em vinte e quatro horas, aquele conteúdo já não estará disponível. Portanto, quando ele percebe que possui *Stories* disponíveis para serem vistas, sabe que deve fazê-lo dentro do período de um dia. Esse senso de urgência fica implícito, também, na fala do Respondente 4, que afirma assistir a todas as *Stories*, procurando não perder nenhum conteúdo.

Voltando à importância da persistência programada observada nos discursos dos respondentes, outro fator bastante discutido que evidencia essa importância foi a falta de pertinência do conteúdo em outros momentos que não naquele contexto. Muitas vezes, trata-se de um conteúdo pensado para ser efêmero. “O conteúdo que eu produzo pro Snapchat, ele é muito efêmero assim, porque é tipo uma piada em relação com uma coisa que aconteceu naquele momento comigo, ou um negócio que eu vi naquela hora, que não... realmente não é uma coisa que precisa se eternizar assim, sabe?” (RESPONDENTE 5). De fato, já havia sido abordado no item 2 deste trabalho que as publicações, tanto no Snapchat, quanto no Instagram Stories, tratam da comunicação da própria experiência. É o que Jurgenson (2014) chamou de fotografia social, que flui similarmente a um discurso linguístico, só que visual. Quando questionada sobre o assunto, a Respondente 9, a efemeridade do conteúdo está diretamente relacionada à efemeridade das experiências pessoais vividas.

Ela [a efemeridade] não é importante pra mim, mas acho que faz uma diferença no sentido que a vida vai acontecendo e a minha viagem não poderia tá lá pra sempre. Porque o que aconteceu, tu ía ter que passar todos os snaps para chegar lá, que saco. Tipo, “já vi isso que aconteceu contigo hoje, bora, que é outro dia” Eu acho que é saber dar importância praquilo, importância na hora e saber também *move on*. (RESPONDENTE 9)

A eternização de determinadas narrativas não só é desnecessária, como é inconveniente, muitas vezes. Mussel (2012) apropria-se de um conceito de Freud para afirmar que existe um efeito de “estranhamento” (*uncanny*) quando um objeto midiático feito para ser efêmero, perdura, e é reencontrado posteriormente em outro contexto. O estranhamento no encontro se dá porque este representa a complexidade de um cotidiano que passou. Ele desmente atos seletivos de memória através dos quais narramos nossa relação com o passado. “Tem coisas que talvez sejam apenas um desabafo daquele momento, tu não quer que aquilo se postergue para a eternidade na

internet” (RESPONDENTE 6). A efemeridade está presente, logo, não só nos snaps e publicações que desaparecem, mas também no mundo das ideias, na própria memória dos sujeitos, que selecionam aquilo que deve persistir e aquilo que não deve - algo que também foi levantado por Chun (2008), trazido no item 2 deste trabalho. O desabafo momentâneo citado pela Respondente 6 é uma experiência a ser refigurada naquele período em que foi configurado para existir e lembrado somente a partir daquele contexto. Se a narrativa com o desabafo momentâneo persistir mais do que deveria, ocasiona o estranhamento discutido por Mussel (2012).

Percebe-se que efemeridade das *Stories* se relaciona muito com o presente do passado de Santo Agostinho trabalhado por Ricoeur (1994). Revisitamos o passado por meio de nossas memórias a partir do presente que estamos vivenciando. E a cada vez configuramos e refiguramos nossas próprias memórias. Nosso próprio ato de criar uma *Story* de nossas experiência já evidencia essa revisita ao passado, ainda que muito recente. Configura-se a narrativa de maneira que naquele momento seja relevante narrá-la daquela maneira. A cada novo presente que emerge, uma nova maneira de olhar para o passado. Portanto, novas narrativas a partir daquele desabafo momentâneo podem surgir ao longo da vida da Respondente 6, porém a narrativa criada naquele momento nas *Stories* contém elementos na sua configuração que são únicos para aquele seu período de duração. Naquele presente, ela narra de determinada forma seu passado. Futuramente, tal narrativa não a representará da forma como ela quer ser representada, pois perceberá sua configuração de maneira diferente.

O presente do passado de Santo Agostinho auxilia na compreensão deste estranhamento que se dá ao reaver algo que foi publicado para ser efêmero. As *Stories* aparecem, portanto, como uma solução para o armazenamento constante das narrativas dos sujeitos publicadas na internet, bastante criticados por Chun (2008), Mussel (2012) e Jurgenson (2012). Além disso, os usuários parecem identificar, conforme seus discursos, a necessidade de se poder criar e consumir narrativas de persistência programada.

Essa identificação se torna ainda mais evidente quando os usuários afirmam pretensão em manter o conteúdo persistente. Nesse caso, eles optam por publicar em outros serviços que permitem o armazenamento, ao invés das *Stories*, como afirma a Respondente 9: “Se eu quero que fique pra sempre, posto no meu *feed* do Instagram. Entendeu? E o que foi mais importante pra mim da viagem vai tá lá” (RESPONDENTE 9).

Mesmo o Instagram *Stories* e o Snapchat sendo serviços de compartilhamento de imagens efêmeras, às vezes os usuários acabam subvertendo essa função primordial, salvando o conteúdo para que ele fique armazenado no seu dispositivo móvel. É o caso da Respondente 7, que afirma

que existem publicações que ela faz para o Instagram Stories e posteriormente opta por salvá-las. “Eu salvo alguma foto que tá muito bonita, ou que é um momento importante que eu acabei fazendo só *Stories*, não fiz foto de verdade, mas eu salvo bastante assim.” (RESPONDENTE 7). O que demonstra que, embora inicialmente o conteúdo feito tenha sido pensado para ser efêmero, o usuário muda de ideia e decide torná-lo durável, armazenando-o.

Além disso, foi observado na fala dos respondentes que, tanto o Snapchat, quanto o Instagram Stories, acabam sendo apropriados como aplicativos para fazer o registro de fotos e de vídeos mesmo que o usuário não pretenda compartilhá-los. “Porque a gente usa mais essas fotos que a câmera do celular, né? Às vezes eu até esqueço que meu celular é assim, ‘ah, tem essa facilidade que eu não lembro’” (RESPONDENTE 7). Então, mesmo registros pensados para serem duráveis acabam sendo executados a partir de aplicativos cujos registros são voltados para o efêmero. A Respondente 5 explica que o registro e o armazenamento de determinado momento pode ser mais importante do que compartilhá-lo “eu sinto muita vontade de fazer o registro do que eu to vivendo sabe, mesmo que eu não vá postar, eu faço pra salvar, assim” (RESPONDENTE 5). Uma das explicações para essa apropriação do Snapchat e do Instagram Stories é em função de suas *affordances* temporais que limitam a duração do vídeo em 10 e 20 segundos, respectivamente, e permitem a construção de uma narrativa episódica, como abordado no item 4.

É porque eu acho que ele facilita muito, em primeiro lugar, porque ele tem o negócio do tempo que, querendo ou não, te obriga a pensar uma estrutura, tu não fica filmando eternamente, sabe? Que nem aquela coisa de antigamente, que os pais tinham aquele... aquela filmadora gigante e ficavam filmando as festas de aniversários. Daí é tipo um plano seqüencia eterna de uma festa de aniversário que não tem fim. Daí tipo, [o Snapchat] te obriga à, sei lá, “vou capturar os melhores momentos aqui em 10 segundos”. (RESPONDENTE 5)

Essa subversão da função inicial de ambos aplicativos para serem utilizados para a composição de vídeos e de fotos duráveis foi uma apropriação clara que, provavelmente, motivou o Snapchat a introduzir as Memórias, o recurso permite aos usuários salvarem snaps e Stories em seu sistema. A Respondente 5 define as Memórias: “eu acho que é um, é como se fosse um diário assim, uma memória contemporânea eletrônica das tuas vivências, sabe?” (RESPONDENTE 5). Além das *affordances* temporais, outras razões para a apropriação dos serviços de compartilhamento de imagens efêmeras para a produção de imagens duráveis é a própria rede, que permite o compartilhamento da experiência, além do hábito de uso do serviço.

Eu uso normalmente assim, em viagem, por exemplo. Ao invés de tirar uma foto eu posto direto no Snap e aí se eu não lembro de salvar eu perco aquele momento, porque eu não tirei nenhuma foto de verdade, eu só postei direto no Snap. Então normalmente é isso. Quando eu faço algum registro eu faço direto pela rede

social e não pelo meu rolo de câmera que não vai ficar salvo em lugar nenhum. Então eu salvo lá nas Memórias. (RESPONDENTE 2)

O compartilhamento de narrativas via Snapchat pela Respondente 2 já faz parte do seu cotidiano, portanto quando se trata de um momento especial, ela salva essas narrativas já compartilhadas, para torná-las mais persistentes. E ela se preocupasse em registrar com a câmera do celular, como mencionou, o conteúdo não estaria disponível em nenhuma rede social, logo fica evidente o destaque do compartilhamento nesse processo.

Da mesma forma que os usuários podem deliberar sobre os conteúdos que desejam de manter mais persistentes, existe também a possibilidade de deliberar mais diretamente acerca da persistência das *Stories* e apagá-las antes que se passem as vinte e quatro horas. Entre as razões para que o usuário possa querer apagar as próprias *Stories*, foram apontadas, pela Respondente 1, razões estéticas “eu já apaguei pra ficar esteticamente legal quando a pessoa acordar no outro dia e ver os meus snaps mais importantes” (RESPONDENTE 1). Essa preocupação com a estética das *Stories* evidencia uma vontade de prender a atenção da audiência. Outra razão destacada pela Respondente 1 para apagar publicações das *Stories* é que às vezes a narrativa, mesmo com uma persistência programada de vinte e quatro horas, acaba persistindo mais tempo do que o usuário deseja que ela persista, “porque às vezes é um conteúdo que já passou, que todo mundo já falou ou até mesmo que tu já trocou...” (RESPONDENTE 1). E uma terceira razão para apagar a publicação seria mudar de ideia sobre o que foi publicado ou se arrepender do que foi dito “às vezes eu mudei de ideia: ‘olha, não era isso mais que eu queria falar, já tenho outra visão desse assunto’, eu vou lá e explico e apago o anterior. Às vezes tu não pensa direito no que tu falou e foi lá e colocou” (RESPONDENTE 1). Quando a respondente afirma que não pensou direito antes de realizar a publicação, evidencia um juízo provisório e momentâneo (HELLER, 1992), típico nas tomadas de decisões cotidianas. Já a Respondente 6, por outro lado, acha que a efemeridade das publicações não deve proporcionar um menor cuidado com as publicações, visto que a pouca persistência do conteúdo não garante que a memória daquela narrativa não persista entre quem a assistiu.

Porque assim, cagada por cagada que tu vai fazer em um lugar, basta uma pessoa ver que vai ficar na cabeça dela, seja o desabafo, seja, sei lá... a mensagem vai chegar... Eu não sei também se as pessoas veriam isso. A não ser que eu esteja stalkeando alguém, eu não entro no perfil das pessoas para ver as fotos que elas têm ali na timeline dela que eu perdi, sabe? Ou tá aparecendo pra mim na timeline...se não eu não vou entrar para saber o que elas fizeram. Não sou só eu, eu acho que a maioria das pessoas faz isso, mas não é um problema pra mim... eu procuro não postar coisas que eu vá me arrepender, tanto que eu apago coisas, sei lá a efemeridade delas para mim não é um diferencial se eu já tô cuidando o que eu tô postando. (RESPONDENTE 6)

Ainda que haja *affordances* temporais que determinam a durabilidade limitada das

Stories, o relato da Respondente 6 deixa claro que a própria timeline, presente em serviços mais tradicionais de redes sociais, cumpre o papel de simular a efemeridade das publicações dos sujeitos, visto que publicações antigas só seriam acessíveis, após certo período, por meio do seu perfil, onde ficam armazenados. A Respondente 2 avalia a questão da efemeridade das publicações da mesma forma.

Na verdade é meio, sei lá, é da cultura já desse tipo de rede agora. Não que seja algo essencial assim, até porque as coisas que me interessam mesmo eu gravo. Agora no rolo de câmera ali ou no Memórias e tal, mas eu não considero essencial assim. Acho legal pela dinâmica da rede, porque é pra isso que ela se propõe mesmo. (RESPONDENTE 2)

Nesse sentido, percebe-se que os usuários, mesmo afirmando que a efemeridade não é essencial ou um diferencial, como no caso da Respondente 6 e da Respondente 2, conseguem identificar e gerenciar bem aquilo que acreditam ser feito para ser efêmero e aquilo que acreditam que deva durar mais.

Considerações Finais

O aspecto efêmero das publicações nas *Stories* influem na maneira como os usuários se relacionam com as narrativas compartilhadas. As *affordances* temporais das *Stories* atribuem às narrativas um aspecto de instantaneidade ainda maior que nos demais serviços de redes sociais. Isso porque as narrativas nas *Stories* retratam eventos quase instantaneamente à sua ocorrência – uma instantaneidade virtualizada – como abordado anteriormente no referencial teórico. A recepção dessa narrativa virtualmente instantânea, da mesma forma, ocorre ainda no período de um dia, apenas, visto a persistência programada das *Stories*, o que contribui para a sensação de instantaneidade.

A persistência programada do conteúdo, como visto na análise, pode motivar a programação rotineira da recepção: os sujeitos programam-se para poder conferir todas as *Stories* que lhes interessam dentro do período que sabem que vão persistir. Nesse sentido, as *Stories* têm potencial de condicionar, de certa forma, uma rotina de consumo – uma característica que certamente as torna mais amarradas ao cotidiano. Ademais, a persistência programada não somente tem a capacidade de motivar a programação da visualização das *Stories* em termos de rotina, mas também em termos de prioridade. A efemeridade do conteúdo pode garantir a ele prioridade no consumo por parte do sujeito em detrimento de um conteúdo mais persistente. Essa atribuição de valor às imagens temporárias em função da escassez do tempo de existência das narrativas concorda com o que foi observado por Len e Mazzili (2015). Além disso, a vida cotidiana é naturalmente hierarquizada (HELLER, 1992), logo essa organização de prioridades,

ou hierarquização delas, proporcionadas pela persistência programada, evidencia mais a relação das narrativas das *Stories* ao cotidiano. Ainda pensando a persistência programa, viu-se ainda que ela acarreta certa ansiedade ao usuário em conferir *Stories* publicadas, antes que elas desapareçam.

Em termos de criação de narrativas e sua gestão, a efemeridade do conteúdo compartilhado nas *Stories* converge com a efemeridade da relevância daquele conteúdo - ou seja, os sujeitos produzem um conteúdo que acompanha a relevância de grande parte das situações cotidianas, que são efêmeras. Conteúdos que os sujeitos acreditam que devam ser “revisitados” no futuro, revistos e também atrelados mais fortemente à sua construção de identidade, são geralmente armazenados e publicados de forma mais persistente. As *Stories*, nesse sentido, abriram espaço para que o sujeito publique também conteúdo que ele não queira visitar no futuro. Uma vontade de comunicar instantânea, com mensagens pertinentes somente àquele momento. Segundo Heller (1992), juízos provisórios e espontaneidade são tendências nas práticas do dia-a-dia que visam satisfação imediata, sem considerar experiências futuras. O apelo à espontaneidade tão citado pelos sujeitos nas entrevistas encontra-se precisamente neste ponto, já que, a persistência programada das publicações libera-os da preocupação com a permanência ou seu retorno dessas publicações no futuro. Portanto, pode-se pensar que os usuários se comunicam sentem que há mais espaço para a espontaneidade para as publicações nas *Stories* do que em outros serviços de redes sociais mais persistentes. O que não quer dizer que não haja, entretanto, uma gestão da narrativa.

REFERÊNCIAS

- BAYER, Joseph B., ELLISON, Nicole B., SCHOENEBECK, Sarita Y. & FALK Emily B. (2015): Sharing the small moments: ephemeral social interaction on Snapchat, *Information, Communication & Society*, DOI: 10.1080/1369118X.2015.1084349
- BENJAMIN, Walter. O Narrador. In: *Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Editora Brasiliense, São Paulo, 1985.
- boyd, d. Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self* (pp. 39–58). 2011. New York: Routledge.
- CERTEAU, Michel de. *A Invenção do Cotidiano*. Editora Vozes, Petrópolis, 1998.
- CHUN, Wendy Hui Kyong. The enduring ephemeral, or the future is a memory. *Critical Inquiry* 35. Chicago, 2008. P.148-171
- HELLER, A. *O cotidiano e a história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- JURGENSON, Nathan. *Temporary Social Media*. 29 jul. 2013. Disponível em: <https://www.snap.com/en-US/news/post/temporary-social-media/>. Último acesso: 02/04/2017

JURGENSON, Nathan. The Liquid Self. 20 set. 2013. Disponível em: <https://www.snap.com/en-US/news/post/the-liquid-self/>. Último acesso: 02/04/2017

LEN, Fernando; MAZZILLI, Paola. Imagens Líquidas: Um Estudo Sobre a Construção de Identidades no Aplicativo Snapchat. Intercom XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. (Uberlândia, MG). 19 a 21/06/2015

LOBINGER, Katharina. Photographs as things – photographs of things. A texto-material perspective on photo-sharing practices, *Information, Communication & Society*. 2016. 19:4, 475-488, DOI: 10.1080/1369118X.2015.1077262

MADIANOU, M., & MILLER, D. (2013). Polymedia: Towards a new theory of digital media in interpersonal communication. *International Journal of Cultural Studies*, 16(2), 169–187. doi:10.1177/1367877912452486

MILLER, Daniel. Photography in the age of Snapchat. Londres, 02 fev. 2014. Disponível em: <http://blogs.ucl.ac.uk/global-social-media/2014/02/02/photography-in-the-age-of-snapchat/> Último acesso: 23/08/2016.

PATTON, Michael Quinn. *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oaks: Sage, 2002.

POLTASH, N. A. (2013). Snapchat and sexting: A Snapshot of bearing your bares essentials. *Rich JL & Tech*, 19 (4), 1–24.

RICOEUR, Paul. "A tríplice mimese." *Tempo e narrativa* (1994): 85-131.

ROESNER F, GILL BT, KOHNO T. Sex, lies, or kittens? Investigating the use of Snapchat's selfdestructing messages. *Proceedings of the Financial Cryptography and Data Security Conference 2014*.

UTZ, S., MUSCANELL, N., & KHALID, C. Snapchat elicits more jealousy than Facebook: A comparison of Snapchat and Facebook use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(3), 2015, 141–146. doi:10.1089/cyber.2014.0479