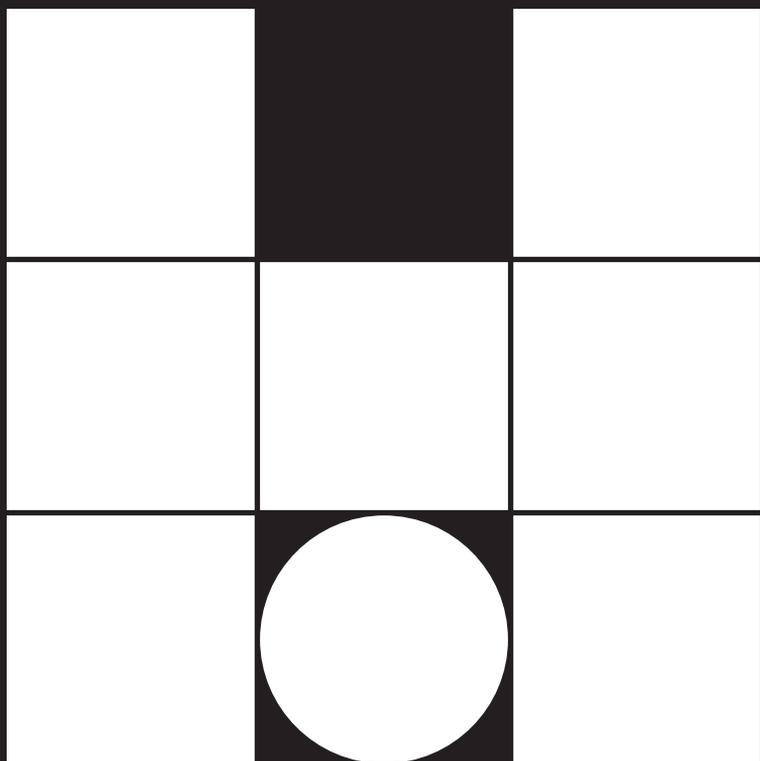


NO PRELO

CAPÍTULO 5

Armazenamento de culturas online e o storytelling como método

Annet Dekker





Armazenamento de culturas online e o *storytelling* como método¹

Annet Dekker

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de ferramentas, modelos, estratégias e outros métodos para preservar ou documentar *sites* tem progredido (por exemplo, BRUGGER, 2008, 2009; ROGERS, 2013), mas para a preservação da rede ser bem-sucedida também é preciso compreender como um ambiente dinâmico, em que seus componentes estão se propagando, pode ser apreendido. Para permitir a futura reconstrução da sua estética, fundamento ou legado, é crucial entender o contexto em que esses *sites* funcionam. Em um período de cerca de vinte anos, as pessoas se acostumaram à navegar na rede e encontrar todos os tipos de informações, simplesmente por clicarem de *link* em *link*. Enquanto a informação se dissipa, o contexto em torno de como a informação surge, as camadas que uma pesquisa ou um clique em um *link* pode acarretar, é imediatamente esquecido, já que o novo surge em milissegundos. A dinâmica da *web* se tornou invisível para muitos de seus usuários e a forma como os dados surgem foi esquecida. Ao focar na preservação da

1 Este artigo é uma versão do “Capturing online cultures and storytelling as method” publicado em inglês em *Preserveren. Stappen zetten in een nieuw vakgebied. S@P Jaarboek 19*, editado por Margriet van Gorsel, Erika Hokke, Bart de Nil and Marcel Ras. Den Haag: Stichting Archiefpublicaties, 2018, pp. 142-54.

arte na rede enfatizarei a importância de se apreender uma esfera mais ampla de plataformas e interações sociais onde muitas das obras de arte prosperam. Ao mesmo tempo em que destacarei algumas dificuldades em se preservar esses contextos, o *storytelling* será explorado como um método para se desenvolver e enriquecer a compreensão histórica das culturas online.

ARMAZENANDO A WEB

Várias tentativas de documentar websites foram realizadas ao longo das duas últimas décadas. Uma das mais conhecidas é o *Wayback Machine* do *Internet Archive*. A organização sem fins lucrativos, *Internet Archive*, foi fundada em 1996 por Brewster Kahle e tem como missão fornecer o acesso livre a todos os tipos de materiais digitais e digitalizados, incluindo *sites*, *softwares*, jogos, música, animações e livros². Em 24 de outubro de 2001, a organização lançou o *Wayback Machine*, um serviço gratuito que permite acessar e utilizar versões anteriores arquivadas de páginas na web, porque, como eles mesmo explicam:

A maioria das sociedades dá importância à preservação de artefatos de suas culturas e de seus patrimônios. Sem tais artefatos, a civilização não teria memória, nem mecanismo para compreender seus êxitos e imprecisões. Nossa cultura produz agora cada vez mais artefatos em formato digital. A missão do arquivo é ajudar a preservar esses artefatos e criar uma biblioteca da Internet para pesquisadores, historiadores e acadêmicos.³

Ao observarmos de forma mais cuidadosa o *Wayback Machine*, percebemos que foram capturados apenas instantâneos com registros de hora dos *websites*. Por exemplo, as “histórias de *sites* avulsos” são colocadas em primeiro plano, o que significa que as

2 Para obter mais informações, consulte: <<https://www.uibk.ac.at/voeb/texte/kahle.html>>.

3 <https://archive.org/about/faqs.php#21/>>.

páginas isoladas de um *site* podem ser estudadas ao longo do tempo (ROGERS, 2013, p. 66). Em alguns casos, isso funciona sem problemas, como Jill Lepore, repórter do *The New Yorker*, descreve em seu artigo sobre como arquivar a Internet: “A teia de aranha. A *Internet* pode ser arquivada”. Ali, ela faz referência ao acidente de avião MH17 na Ucrânia em junho de 2014 para explicar a utilidade do *Internet Archive*. Duas semanas antes do incidente, um curador da coleção da Rússia e da Eurásia da *Hoover Institution*, em Stanford, tinha enviado para o *Internet Archive*, uma lista de *blogs* e *sites* ucranianos e russos para serem registrados no arquivo como parte da coleção Conflito da Ucrânia. Devido a isso, foi possível interceptar e gravar a imagem de um *post* da *VKontakte* (uma rede social) feito por Strelkov (o comandante de campo em Slavyansk) em que alegava que um avião tinha sido desligado. O *post* original foi removido dentro de duas horas e meia horas depois do “incidente”, mas as provas da declaração original ainda podem ser rastreadas no *Wayback Machine* (LEPORE, 2015).

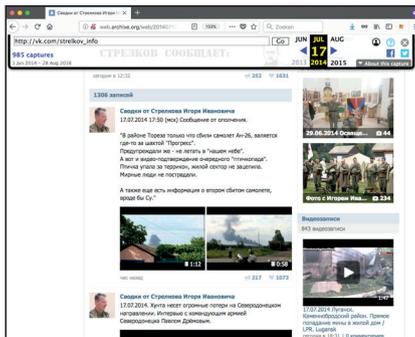


Fig. 1. Captura de tela de *VKontakte*, *Wayback Machine*.

Embora esse seja um bom exemplo do que pode fazer um grande instituto, na maioria dos casos o *Wayback Machine* revela ser menos confiável⁴. Como também argumentou o historiador

4 Para outras informações sobre os desafios do rastreamento da web, especialmente sobre o impacto e as interações de fatores contextuais ver, por

da rede Niels Brügger, um processo de arquivamento forma e determina ativamente como um *site* é arquivado e, portanto, que tipo de reconstrução ou análise é possível (BRÜGGER, 2009, p. 126). Não apenas os *sites* e suas cópias muitas vezes sofrem com inconsistências técnicas ou temporais, como afirma Brügger, igualmente, “o *site* arquivado não é uma cópia exata daquele que está diretamente na rede, mas uma versão exclusiva que é resultado do processo de arquivamento” (BRÜGGER, 2008, p. 156). Essa singularidade associada aos rabiscos arbitrários do *Wayback Machine* e às possíveis inconsistências técnicas o tornam uma ferramenta insuficiente para análises históricas da arte, bem como para a preservação de uma obra de arte. As inconsistências, por exemplo, podem ser parte de uma obra de arte, mas elas podem ser apenas *glitches* ou um caso de *bit rot*. O que não se vê ou se conhece não pode ser investigado a partir de um rastreamento aleatório.

Para superar uma história baseada em páginas avulsas, o *Wayback Machine* adotou o *Memento*, uma API (Interface de Programação de Aplicações) que permite ao usuário se mover de volta no tempo⁵. O aplicativo permite que os usuários vejam a página na mesma época em que foi feita em vez de visualizá-la no tempo presente. Em 2011, o *Internet Archive* começou a usar o *Memento* que possibilita o uso da *Wayback Machine* em um modo “interativo”. Em alguns casos, isso gera resultados interessantes. Por exemplo, ao observar as mudanças ao longo do tempo no *site* *mouchette.org* da artista francesa Martine Neddham e clicar em um dos *links* disponíveis pela *Wayback Machine* em uma data aleatória, temos uma resposta padronizada com uma ligação que redireciona para uma outra parte aleatória do *site* e não necessariamente para aquela que normalmente iria (mesmo no passado). Nesse caso, a má orientação é interessante porque sempre foi o

exemplo, Meamura e outros (2018).

5 Para mais informações, ver: <<http://mementoweb.org/about/> and <http://timetravel.mementoweb.org/about/>>

desejo de Neddham tornar a navegação no *site* o mais complicada possível: “Eu queria deixar o espectador perdido em uma navegação muito complexa, onde o posicionamento dos *links* era invisível ou inesperado” (DEKKER, 2008, p. 66-68).

Outro exemplo em que foi possível explorar a capacidade do *Memento* de recordar a história é a obra do artista esloveno Igor Stromajer. Em 2011, Stromajer começou a apagar suas obras de *net* arte anteriores. Após anunciar o projeto *Expunction* [Anulação] no *Facebook* e outras mídias sociais, houve reações que expressavam preocupação: “Igor!!!!!! Você não pode fazer outra coisa para atravessar a crise de meia-idade???!?”⁶. Eu fui, então, rastrear seus trabalhos excluídos na *Wayback Machine* através do *Memento*. Com algumas exceções, eu era redirecionada para a página do projeto recente *Expunction* – mesmo no passado não era possível revisar as instâncias anteriores do seu trabalho. Eu estava aprisionada em um presente circular, sem passado, sem memórias. Tais inconsistências representam grandes desafios para os pesquisadores que não estão familiarizados com o processo de documentação, em especial, com aquele que se faz de ausências, redirecionamentos e limitações de técnicas empregadas ali. Ao lado de uma avaliação crítica dos métodos e ferramentas que são usados, bem como de uma compreensão aprofundada das interfaces em que a história é visualizada, os pesquisadores são aconselhados a colaborar com os arquivistas e os usuários da *web* para a criação de uma perspectiva sociotécnica (JACKSON, 2015; MEAMURA *et al.*, 2018). Uma perspectiva cultural é muito importante, principalmente, em casos específicos em que os artistas e outros usuários propositadamente ofuscam ou empregam mal a funcionalidade “padrão” do *site*. Isso significa a participação de usuários primordiais da rede como os artistas, ou criadores, de um *site*.

No caso de Stromajer, seu processo de exclusão de mui-

6 Annick Bureau, <<https://www.facebook.com/intima/posts/144916102244400>>

tos dos seus trabalhos *online* foi bem documentado. Todas as conversas e as discussões sobre o *Expunction* podem ser rastreadas no *Facebook*. No entanto, essas discussões não são salvas no *Wayback Machine*, já que o *Facebook* é um sistema fechado e os dados dos usuários individuais não podem ser armazenados em *cache*⁷. Para evitar a subordinação ao *Facebook*, Stromajer fez caputras de tela das discussões que estão ainda disponíveis em seu *website*. Recentemente, outras ferramentas foram desenvolvidas para documentar as plataformas de mídia social. Uma delas é o *Webrecorder* criado pelo *Rhizome*, uma organização sem fins lucrativos com sede em Nova York. Dragan Espenschied, um dos desenvolvedores, explica:

As soluções atuais de preservação digital envolvem processos complexos, automatizados que foram projetados para uma rede composta de documentos relativamente estáticos. O *Webrecorder*, por outro lado, pode capturar as mídias sociais e outros conteúdos dinâmicos, como o vídeo incorporado [*embedded video*] e o módulo complexo *javascript* (ESPENSCHIED, 2016).

De fato, o *Webrecorder* é uma boa ferramenta para armazenar as plataformas de mídia social, ele registra as mensagens, os *likes* e os comentários de outros usuários, além da reprodução funcionar como se você estivesse navegando na página ao vivo. Mas os usuários não podem adicionar nada ou fazer comentários como normalmente fariam. Por exemplo, uma das gravações é do projeto de Amalia Ulman *Excellences & Perfections* [Excelências e Perfeições] (2014). Durante cinco meses e quase 200 *posts*, Ulman apresentou uma performance programada que culminou em uma reviravolta extrema executada no Instagram e no Facebook. A partir da cultura de cosméticos e da realização de uma crítica sobre as demandas que as mídias sociais fazem sobre as aparências e experiências dos

7 Ver: < <http://www.techcomet.com/2011/05/facebook-profiles-alternative-to.html>>

usuários, Ulman convenceu muitos de seus seguidores e (artistas) amigos que sua performance era real. A equipe do *Webrecorder* documentou a performance do Instagram inteira, incluindo sua interface, para criar outra performance fiel ao contexto em que as fotos e os comentários foram incorporados. Ao mesmo tempo, Ulman postou tudo novamente no Facebook, onde a discussão e comentários foram mais intensos. Como Amelia diz em uma entrevista: “As pessoas ficaram furiosas comigo por usar a ficção. Esta foi a principal crítica: ‘Não era verdade? Que atrevimento! Você mentiu para as pessoas!’” (SMAL, 2015).

Devido às configurações não muito favoráveis à privacidade no Facebook, Ulman se sentiu relutante em registrar essas declarações: “Ninguém realmente sabia que eu estava em performance (...) Seria muito complicado arquivar isso e manter a privacidade das pessoas” (GOEL, 2014). A decisão de gravar apenas a performance em si e não toda a discussão em torno dela é compreensível da perspectiva da privacidade; no entanto, uma parte importante do trabalho – seus comentários sobre as convenções em várias plataformas de mídia social – pode, sobretudo, ser encontrada no Facebook, mas é provável que eles em breve sejam perdidos.

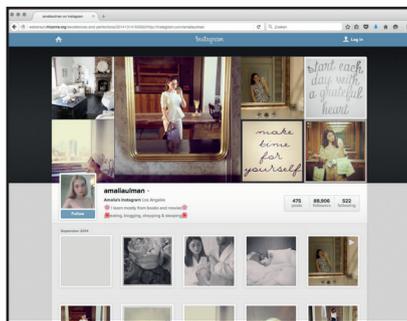


Fig. 2. Captura de tela do *Excelências & perfeições* de Amalia Ulman, registrado pelo *Webrecorder*

EXEMPLOS DE “AMADOR”

Stromajer documentou o contexto de seu projeto *Expunction* da melhor maneira que ele poderia fazer através de capturas de tela e de cópias dos comentários que foram feitos em seu processo. Agora, eles podem ser encontrados em seu próprio *site*. Com iniciativas como *Webrecorder*, qualquer um pode agora documentar todos os tipos de dados (de privacidade-sensível). Potencialmente, isso poderia servir como uma forma de capturar o contexto de projetos na rede, bem como seu desempenho, o que significa tornar mais abrangente e mais “democrática” a perspectiva da história da arte, como também foi dito pelo curador de arte midiática e crítico Domenico Quaranta:

Na Era Digital, o arquivamento e a coleta não são mais apenas um ato ligado ao poder, às instituições e à autoridade: as pessoas podem se envolver com o que elas escolheram gravar no disco rígido e compartilhar novamente na rede; elas podem ao menos cooperar com as instituições para a preservação de obras de arte efêmeras que foram distribuídas *online* em algum momento de suas existências, mas que não estão mais disponíveis. Seu disco rígido, para o futuro arquivista ou historiador de arte, pode ser um recurso tão valioso quanto a coleção digital de um museu (QUARANTA, 2014, p. 233).

No passado, várias tentativas foram feitas para capturar o contexto de como os usuários experimentam a *web*. Por exemplo, o projeto de “*NetArtDatabase*”, iniciado por Robert Sakrowski e Constant Dullaart, pretende ir além das especificações técnicas e do modelo de interação do trabalho artístico. Eles tentam capturar a recepção da *net* arte no ambiente onde ela foi originalmente percebida. Como explica Sakrowski, “o contexto, a atmosfera privada e a interação de hardware definem uma grande parte das ações da *net art*” (SPREEUWENBERG, 2011, p. 4). O projeto

deixa claro que a documentação precisa ir além de um método único de fotografia ou vídeo e que ela deve centrar-se em várias perspectivas para ilustrar o que é a *net* arte. Embora a atenção seja voltada para o ambiente “natural”, onde alguém interage com a *net* arte, os requisitos formais para sua constituição são muito estáticos, deixando pouca margem de ação.

Em outros casos, uma rede surge e evolui a partir da premissa conceitual da obra de arte. Um bom exemplo é o “mouchette.org” de Martine Neddham, anteriormente mencionado. Criado em 1996, o “*mouchette.org*” é (inicialmente) um *site* interativo de um personagem cujo pseudônimo é “Mouchette”. Ao longo dos anos, o projeto se desenvolveu e evoluiu – páginas foram adicionadas e outros projetos físicos em *offline* e eventos foram organizados. Depois de muitos anos de segredo bem guardado, em 2010, Martine Neddham decidiu revelar-se como a autora por trás do trabalho. Hoje, como em 1996, na página inicial, o visitante é recebido por uma flor grande e brilhante e uma pequena foto do tamanho de um selo no canto superior esquerdo, mostrando uma menina olhando para baixo - presumivelmente, uma foto de Mouchette. Mouchette afirma ter por volta dos 13 anos de idade, ser uma artista e viver em Amsterdam. Neddham usa algumas características da *web* de forma complexa para realçar o drama e o enigma da história. Os *hiperlinks* criam uma circulação confusa; as possibilidades interativas produzem várias camadas de informação; e, o jogo com a identidade é realizado de várias formas. Por exemplo, ao permitir que os usuários manejem o *site* para seus próprios projetos, eles inclusive têm seu próprio espaço na *mouchette.network*, onde alguém pode construir ou reutilizar o Mouchette, como foi feito por Curt Cloninger, em 2001, quando iniciou o “Mouchette tem um grupo”, uma coleção de *hacks* visuais colaborativos que podem ser reutilizados. Essa maleabilidade do trabalho é provavelmente uma das razões

para o sucesso do projeto, já que vários “Mouchettes” foram criados ao longo dos anos. Ao mesmo tempo, como o projeto se ramifica em várias direções, uma comunidade dispersa mas ativa segue o trabalho.

As diferentes comunidades tornaram-se cruciais em vários pontos. Por exemplo, no início de 2002, Neddham tinha lançado um questionário que comparava as personagens Mouchette do filme e do *site*, e após alguns meses o Mouchette recebeu uma intimação da viúva do Bresson para que fosse retirada qualquer referência ao filme “original” *Mouchette*. Depois de anunciar as “notícias” em seu *site* e através de suas listas de *email*, o projeto foi imediatamente repercutido em outros *websites* por várias organizações independentes onde, na maioria dos casos, pode ainda ser utilizado hoje – quase quinze anos mais tarde. Isso significa que os usuários não apenas influenciam e assumem a propriedade da obra, mas eles também cuidam dela – pelo menos até certo ponto. A extensão desse acontecimento provavelmente será modificada com o tempo e através de diferentes redes porque, assim como o trabalho em si, seu processo continua evoluindo.

Esses exemplos mostram a importância da coletividade nas redes – tanto de maneira técnica quanto conceitual. Analisar as estruturas subjacentes das redes, através do prisma do indivíduo e do grupo como entidades que influenciam uns aos outros e juntos constituem um processo constante em devir, ajuda a refletirmos sobre a preservação dessas obras. Tais estratégias voltadas para a comunidade poderiam ser vistas como “redes de assistência”⁸. A rede de assistência é uma construção social, e a vida “social” do projeto é importante para os pesquisadores, arquivistas ou conservadores. É algo que eles terão que levar em conta e se beneficiar. Como Kathleen Fitzpatrick argumenta, uma preservação futura dessas obras deve se voltar menos para:

8 Para outras informações sobre redes de assistência, ver Dekker (2018).

as *novas ferramentas* do que para os *novos sistemas socialmente organizados*, que se aproveitam do número de indivíduos e instituições para enfrentar os mesmos desafios e buscar os mesmos objetivos (...) O contexto é igualmente importante, e também volátil, para a formação da nossa compreensão de produção, circulação e preservação de textos digitais (FITZPATRICK, 2011, p. 126).

Embora a rede de assistência da Mouchette ainda esteja intimamente conectada e controlada por Neddham, ela, ou a vida social do projeto, também pode se expandir e se dispersar em múltiplas direções muitas vezes imprevisitas. Isso é particularmente visível no projeto *One Terabyte of Kilobyte Age* [Um Terabyte da era Kilobyte] (2011 – em curso) de Olia Lialina e Dragan Espenschied. Com esse projeto, Lialina e Espenschied assumem o desafio de encontrar novos métodos de arquivamento que refletem a maneira como o conteúdo armazenado foi criado: o universo guardado pela Geocities. GeoCities foi um serviço gratuito de hospedagem de *sites* fundado em julho de 1995. Ele logo se revelou como um dos lugares mais populares e habitados na rede e permaneceu assim até o final dos anos 1990. No auge do entusiasmo com o “dot.com”, a Yahoo!, em janeiro de 1999, comprou o Geocities por 3 bilhões de dólares. No entanto, o Geocities logo se tornou sinônimo de uma estética à moda antiga e de um mau gosto trivial. Ao mesmo tempo, as pessoas se voltavam para os perfis de rede social. Em abril de 2009, a Yahoo! anunciou que ela fecharia o Geocities em seis meses. Durante esses meses, o *Archive Team*, com a ajuda de cerca de 100 pessoas, conseguiu resgatar quase um terabyte de páginas do Geocities. E, em 26 de outubro de 2010, o primeiro aniversário do encerramento do Geocities, o *Archive Team* lançou um arquivo em torrent de 641 GB, contendo aproximadamente 1,2 milhões de contas. Como mencionado pelo arquivista digital Jason Scott:

O GeoCities chegou em aproximadamente 1995 e foi, para centenas de milhares de pessoas, a primeira experiência com a ideia de uma página da *web* com uma apresentação em cores completamente moderada por eles e sobre qualquer assunto. Para algumas pessoas, a audiência potencial foi maior do que para qualquer um em toda a história de sua linhagem genética. Isso era, para elas, algo de tirar o fôlego.⁹

Como um símbolo da rede “amadora”, o Geocities é um resquício de como a rede foi usada na época. Essa foi uma das principais razões que levaram, em 1 de novembro de 2010, Lialina e Espenschied a comprar um disco de 2 TB e começar a baixar o maior arquivo *bittorrent*¹⁰. Eles começaram a descompactar os primeiros arquivos em janeiro de 2011, e o processo só foi finalizado em março de 2011. Depois de baixar, armazenar e classificar as 16.000 páginas arquivadas do Geocities, o que levou mais um ano, eles começaram a distribuir as capturas de tela através da rede. Como Espenschied observa:

O “conteúdo” que é isolado, descontextualizado e embaralhado em bancos de dados de *sites* de redes sociais é a principal forma de comunicação; para ser útil, um artefato tem que funcionar como um “*post*”, tem que se tornar transmissível e ser convertido em um formato que é aceito em todos os lugares. E isso é uma captura de tela. (OWENS, 2014)

A circulação foi feita de diferentes maneiras: eles abriram um *blog Tumblr* automatizado que a cada vinte minutos carrega uma nova captura de tela de uma página do Geocities; essas capturas são marcadas como *like* e postadas novamente pelos seguidores do *Tumblr*, e as mais postadas ou marcadas são então apresentadas ao lado de pesquisas relacionadas no *blog* de “Um Terabyte de uma era Kilobyte”, e, ao mesmo tempo, são distribuídas através do *Twitter*¹¹.

9 Ver: <<http://ascii.textfiles.com/archives/2720>>

10 Para outras informações sobre suas pesquisas e descobertas, ver Lialina (2017).

11 Para a página do Tumblr, conferir: <<http://oneterabyteofkilobyteage.tum->



Fig. 3. Captura de tela de uma nova postagem do “Um Terabyte da era Kilobyte” no Twitter.

O arquivo do Geocities se tornou uma espiral em que Lialina e Espenschied refletem sobre o arquivo do *Tumblr* do arquivo em *torrent* do arquivo do Geocities, as pessoas o inserem em *blogs*, o replicam no Twitter, o marcam com um *like* e salvam-no em *posts*, e ele continua a persistir. Apesar de o Geocities ter quase se tornado um mundo esquecido na rede, devido a vários entusiastas e milhares de seguidores e usuários, ele se tornou não apenas visível, mas também um marco importante na história da *web*, e através das marcações em *likes*, dos compartilhamentos e da redistribuição, o Geocities circula e aparece em novos contextos. Consequentemente, o projeto introduziu uma nova *folksonomia* ao marcar – por exemplo, “vivo” e “em construção” – a maneira como esse novo material arquivístico poderia ser categorizado e analisados (LIALINA, 2017). O projeto de Lialina e Espenschied fornece todos os tipos de informações sobre como o Geocities foi usado e mal usado, em termos de quadros, *banners*, elementos de navegação, *GIFs* e etc.

blr.com/>, para o blog <<http://blog.geocities.institute/>>, e para a página do Twitter <https://twitter.com/geocities_txt>.

“Um Terabyte da era Kilobyte” nos oferece uma forma de arquivamento de mais de 500.000 capturas de páginas, e a (re) visualização destas através de interfaces contemporâneas diz muito sobre o caráter da cultura em rede – pelo menos daqueles dias. Em vez de apenas coletar o material para fins de preservação, o projeto passou a questionar aquilo que o “arquivo” pode significar em relação à acessibilidade. Os artistas optaram por, especificamente, abordar a história do *Geocities* como um projeto dinâmico e ainda em evolução, ao invés de tratá-lo a partir de uma existência estática com um “acúmulo” de dados. Conforme descrito por Espenschied, essa forma foi explicitamente selecionada como um método curatorial e de conservação, porque “a Cultura Digital é a Cultura de Massa; ela também se refere mais às práticas do que aos objetos. Para que os artefatos sobrevivam culturalmente, eles precisam mais uma vez se tornar úteis na cultura digital contemporânea” (ESPENSCHIED *apud* OWENS, 2014).

Surgem, assim, algumas questões Interessantes sobre conceitos tradicionais, como proveniência e autenticidade. Como Espenschied também reconhece, as capturas possuem “questões de autenticidade”, mas ele prossegue e afirma, “isso é consideravelmente compensado por sua acessibilidade e, portanto, pelo seu impacto” (OWENS, 2014). Outra maneira de experimentar o arquivo na rede seria emular o navegador *Netscape*, mas seria caro e exigiria configurações complexas do emulador. Ao aceitar as perdas, aplicado de forma generativa e circulatória, o “Um Terabyte da era Kilobyte” mantém a criação de novas formas e interpretações, às vezes levadas adiante pelos humanos, outras vezes por *bots* (supõe-se que o *Twitter* possui milhões de contas *bot*, cerca de pelo menos 15% de todas as suas contas). Desta forma, o arquivo digital se torna uma reencenação de massa cuidadosamente concebida. A leveza da interface facilita a recirculação, e permite cada vez mais que os momentos esquecidos e as novas experiências ressurgam.

O projeto é impulsionado pelo desejo de usar a tecnologia como uma ferramenta para tornar visível e expor conteúdos ou conduzir o que é negligenciado, esquecido, descartado ou deliberadamente escondido. Desta forma, faz sentido - como também apontado por Bethany Nowviskie, diretora da Federação Internacional de Bibliotecas Digitais do CLIR - “compreender a noção de patrimônio cultural não apenas como um conteúdo a ser recebido, mas também como uma tecnologia a ser utilizada”. Isso significa que os artefatos e eventos não se referem apenas ao passado, mas são ferramentas que podem ser usadas para imaginar passados e futuros alternativos (NOWVISKIE, 2016). O que isso diz sobre a viabilidade de se preservar as culturas em rede?

AS CULTURAS EM REDE E O VALOR DAS NARRATIVAS, OU O STORYTELLING COMO MÉTODO

Jill Sterrett, chefe de conservação no SFMOMA, propõe uma abordagem para a preservação de obras complexas baseada em “achados plantados”, que ela descreve como documentos com valor de informação. Como o material das obras de arte mudou, ela sugere que os profissionais do museu precisam se adaptar a uma nova situação: “Levando em consideração a natureza transitória dos materiais efêmeros, a incorporação de uma variabilidade física e os elementos performativos que caracterizam tanto a arte dos últimos cinquenta anos, o trabalho de um museu de arte contemporânea não é algo usual” (STERRETT, 2009, p. 227).

Sterrett inspirou-se em métodos de arqueologia, onde os “achados” são constante e repetidamente colocados em um novo contexto. No entanto, ela sugere que o mecanismo “achar” seja utilizado de forma invertida – ele não deve ser um ponto de extremidade para algo novo para emergir – mas um método para rastrear o envolvimento com a obra de arte e revelar sua vida ao longo do tempo. Como diz Sterrett, ele permite “ver e ver novamente”

(STERRETT, 2009, p. 227). Isso é semelhante ao processo do storytelling: as relações e os padrões reconhecíveis nas informações criam significados e entendimentos, e enquanto alguns elementos permanecem constantes, outros podem mudar de acordo com o tempo, o lugar e a pessoa. É importante frisar que me refiro não só à narrativa linear em que uma trama se desenvolve com base em determinados eventos e culmina em uma mensagem final. Mais propriamente, estou interessada em narrativas com uma estrutura cíclica e contínua que conecta eventos e ações, que podem ocorrer simultaneamente e não possuem um final claro¹². Em outras palavras, o storytelling no meio digital fornece novos modos de conceitualizar e de pensar. Semelhante à força transformadora provocada pela invenção da escrita e da impressão, o storytelling na rede afeta os modos de compreensão¹³. Nesse sentido, o storytelling explica as variáveis, ou seja, a maleabilidade e a instabilidade, que são qualidades inerentes a muitas obras de arte contemporâneas. Potencialmente, isso pode levar a uma nova situação onde os museus precisam sempre reavaliar os seus “achados”. O que ocorre quando a preservação de obras de arte é pensada em termos de sistemas de (re)produção ou criação em vez de “fixação”? Nesse sentido, tal prática de preservação, bem como os exemplos aos quais me referi, irá capturar mais ou menos o conteúdo, a forma e a estética de um projeto, em conformidade com o fundamento proposto por Christiane Paul de que é preciso abordar o ambiente vivo que se adapta às necessidades flexíveis das obras mutáveis que estão inseridas nele (PAUL, 2010). No entanto, os principais determinantes da cultura em rede são desconsiderados: as histórias,

12 Isso assemelha-se a tradições orais que se caracterizam por divisões menos claras entre o principal e os subtópicos; os detalhes podem transmitir significados implícitos e ao recontar (um processo de repetição e reflexão), a consistência e o valor perduram (DEKKER, 2018, 11).

13 Para obter mais informações, consulte Ong (1982) e Hayles (2012), entre outros.

os mitos e as ficções que sobrevivem, muitas vezes através de meios analógicos, perdem na memória humana. Em outras palavras, falta ainda o contexto em torno desses projetos.

O trabalho *O corte* (*Outage*, 2014), de Erica Scourti, mostra a importância de abordar o storytelling como um método, especialmente, em relação ao contexto de preservação. Na tentativa de registrar os seus rastros na internet, Scourti pediu a um *ghost-writer* para escrever as suas “memórias” (*online*). Essa foi uma primeira tentativa de acesso ao seu material digital – de histórias em URL às recomendações da Amazon, aos arquivos do Facebook e a todas as outras informações que estão disponíveis gratuitamente na rede – e ver como sua identidade virtual foi construída através de várias máquinas. A cada milissegundo, vários documentos digitais são enviados entre servidores de *e-mail* ou compartilhados em plataformas sociais. O armazenamento de dados habitual, a facilidade de acesso e de distribuição de mecanismos contribuem para essa blogorréia, a excessividade, a compulsividade ou o fluxo de consciência ao escrever sobre coisas triviais, e nos oferecem, assim, um tipo de acesso inédito à vida privada, nos permitindo também reunir grandes coleções digitais. Scourti queria entender qual a influência desses sistemas computacionais frequentemente invisíveis sobre seus dados. O resultado foi o romance, *O corte*, que traz breves sinopses de textos intercalados com imagens de material disponível na rede, que combinados formam uma narrativa em torno da morte do protagonista. Para Scourti, todo o processo possibilitou refletir sobre o que acontece com os dados de alguém disponíveis na rede, o que a deixou desconfortável:

Eu me senti como se tivesse sido objetivada, transformada em uma imagem que eu não podia controlar; e como a narrativa do livro envolve uma espécie de morte, havia a sensação de que o “meu” corpo de dados havia sido eliminado de alguma forma, uma experiência estimulante e estressante (DEKKER, 2016).

Ao contratar uma pessoa desconhecida para especular e fabricar uma “versão” da sua biografia, percebemos o interesse do Scourti em uma escrita da vida como um ato essencialmente performativo ao invés de descritivo: “Não contamos a história das nossas vidas, como se houvesse apenas uma singular que existe antes da sua representação na forma literária ou fotográfica, mas através da narração desta em particular, tornamos-a realidade” (DEKKER, 2016).

O ato de contar histórias como forma de preservar e transmitir informações, costumes e culturas de geração em geração tem uma longa tradição. Também, em relação à preservação, várias pessoas afirmaram a inclusão de métodos de culturas orais e a etnografia para registrar, em alguns casos, a conveniência de uma obra de arte (MULLER, 2008; ROMS, 2008), em outros, para comunicar e decidir quais as estratégias adotadas (WHARTON, 2012). Essas práticas sublinham a importância dos métodos das tradições orais e, de uma forma mais geral, da participação do público na preservação. Outra maneira de usar o storytelling como método para preservar o contexto de um trabalho é fazer com que ele seja parte do trabalho. Para continuar com o exemplo de Scourti: inspirada pelo resultado de *O corte*, em seu projeto denominado *Dark Archives* [*Arquivos sombrios*, 2011] solicitado pelo *Het Nieuwe Institute* como parte do projeto de pesquisa *New Archive Interpretations* [Novas interpretações de arquivo], Scourti explorou as (im)possibilidades e os efeitos do arquivamento na rede através de vários métodos narrativos. Para especular acerca daquilo que um arquivo *online* poderia ser no futuro, ou melhor, no presente, ela enviou todo o seu arquivo de mídia pessoal de quinze anos de fotos, vídeos e capturas de tela diários para o *Google Photo*. Junto com o arquivamento de fotos dos usuários, o *Google Photo* utiliza o *Assistant*, um aplicativo que procura por semelhanças na coleção de fotos de alguém. Por exemplo, quando as pessoas muitas vezes tiram várias fotos do mesmo momento ou objeto; o *Assistant* rastreia todas essas ocorrências e as

agrupa em uma animação. Ele também pode detectar imagens que se sobrepõem e quando possível as reúne para criar panoramas. Claro, não há explicação nenhuma sobre o processo de detectar e procurar as imagens, e nenhuma das outras coisas que o programa pode ter feito também são explicitadas. A coleção é então analisada pelo *software* de classificação, marcação e edição automática, resultando em muitos vídeos, colagens e animações gerados automaticamente. Curiosamente, o *Dark Archives* [Arquivos sombrios] faz uso não apenas da coleção individual da Scourti, mas implicitamente de milhares de outras mídias de usuários cujas imagens e vídeos são marcados ou relacionados a ela.

Em geral o termo *Dark Archives* [Arquivo sombrio] é usado para indicar um repositório de informações que podem ser acessadas como um mecanismo de proteção durante a recuperação de desastres – ele se refere a uma cópia de um arquivo que consiste apenas de metadados e não é destinado ao uso público. No entanto, Scourti está particularmente interessada em outro tipo de “Arquivo sombrio”, aquele cujas informações não podem ser vistas. Por exemplo, a Amazon poderia ser vista como um arquivo muito “iluminado”. Seu modelo de negócios é baseado na capacidade de recuperação, o que significa que tudo pode ser encontrado e contabilizado. A Amazon tem que lutar contra as forças da obscuridade que ameaçam extraviar o conteúdo arquivístico. Isso poderia acontecer através da dispersão ou, antes, através da nomeação de coisas com títulos muito semelhantes; o rápido aumento do conteúdo produzido por algoritmos tem levado a sua duplicação. Assim, há uma necessidade de se manter aquilo que pode ser recuperado, caso contrário o conteúdo do arquivo pode cair na obscuridade: como ocorre com os itens que estão disponíveis, mas não se pode mais encontrá-los ou vendê-los.

Scourti está particularmente interessada em como a visibilidade e a invisibilidade, ou seja, a escuridão, se relacionam com os

arquivos e sua conservação. Depois de produzir os vídeos gerados automaticamente, sua etapa final envolveu elementos de encenação, roteiro e ficcionalização. Ela convidou um grupo de escritores para examinar e dar nomes ao que eles imaginavam ser o conjunto de mídia ausente que de alguma forma escapava à classificação dentro do arquivo; os falsos negativos, as classificações erradas, a mídia que se desviava da definição do Google para aquele termo de pesquisa. Ao pedir aos escritores para imaginar como um algoritmo funciona, ela estava tentando atingir o cerne daquilo que talvez pudesse ser uma maneira de pensar ou uma lógica não-humana. Essas legendas foram usadas para criar uma nova série de vídeos para alimentar o trabalho que os visitantes podem acessar em seus *smartphones*. Isso se relaciona à identidade, à memória, ao interesse de Scourti na forma como os outros podem ver as coisas que ela não faz, e “também como as tecnologias com as quais estamos envolvidos registram e arquivam as nossas vidas” (DEKKER, 2016). Isso se refere às noções de como a memória e a identidade são construídas, e, ao mesmo tempo, à maneira como o conhecimento é inscrito. Em outras palavras, “essas plataformas na rede nos oferecem novas formas de nos construirmos, e estão igualmente reformulando as maneiras pelas quais é possível fazê-lo” (SHAW; REEVES-EVISON, 2017, p. 43).

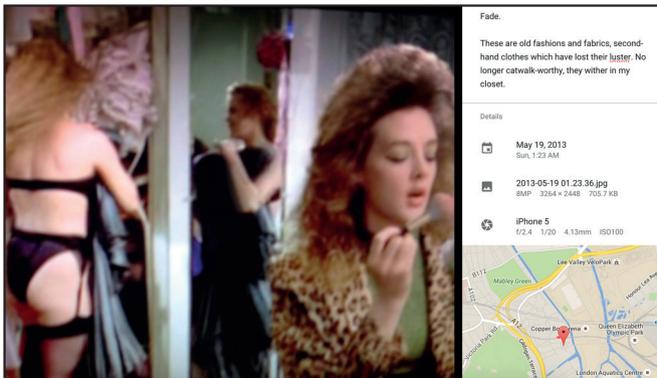


Fig. 4. Erica Scourti, *Dark Archives* [Arquivos sombrios, 2015]

Além de desafiar as noções de coleta de dados, autoria compartilhada e memória individual, ao usar sua própria vida e documentos, Scourti explorou, por exemplo, as (im)possibilidades de arquivamento na rede e como isto se relaciona com a maneira que as identidades que são construídas, além de, simultaneamente, questionar a otimização da sua produção *online* e da sua distribuição. O projeto demonstrou como a importância e o significado da identidade e da memória derivam da infraestrutura técnica e da produção. Ele ainda nos mostrou que um arquivo na rede nunca é estável, especialmente quando se utiliza certas plataformas ou sistemas de edição automáticos. O arquivo e suas constelações potencialmente ilimitadas agora são expandidas através de enquadramentos contextuais que estabelecem atributos adicionais inacabados ou semifictícios. O projeto traz claramente os desafios que a preservação enfrenta. Ao invés de se preocupar com a falta de informação e com as zonas de obscuridades, tal “perda” pode gerar uma condição produtiva que se baseia na repetição, que, no processo, também privilegia a obra de arte.

CONTINUA...

É claro que a preservação não é apenas um ato associado ao poder das instituições e da autoridade, como fica evidente com a mudança de artistas, público e todos os tipos de tecnologias que estão arquivando ativamente a cultura *online*. Devido a essa nova situação é preciso considerar a tensão entre o uso de emulação complexa, a virtualização ou os métodos de documentação interativa e o tempo e trabalho necessários para gerar ou capturar dados culturais “originais”. Além de aceitar que a cultura na rede não é mais baseada em objeto e, portanto, não pode ser preservada como objetos convencionais, é ainda necessário tratá-la como uma rede de ligações (inter)conectadas e de dependências que são propensas a mudança constante com cada método arquivístico empregado. Entender a proveniência e o contexto de um ambiente instável significa considerar a cultura *online* o seu próprio

caminho de preservação. Isso requer outras formas de conhecimento, métodos e práticas, e, para mim, o storytelling é um método que poderia facilitar o vínculo de elementos díspares, ao mesmo tempo que leva a novos potenciais de participação. Tal perspectiva considera que a preservação não corresponde aos ideais convencionais dos objetos e de integridade, mas enfatiza a produção de conhecimento que surge através das cópias, da circulação, da repetição, da reflexão, da reutilização e da releitura. A preservação das culturas na rede poderia beneficiar as disciplinas e práticas que envolvem a gestão da mudança através da aplicação de storytelling como método de documentação na Musicologia (BOSMA, 2017), na dança contemporânea e na performance (BAÍA-CHENG, 2012), além daquele modelo já praticado pelas culturas indígenas. Semelhante a tais eventos, a maioria das culturas na rede é extraída da noção de objeto discreto e autônomo, pois elas são formadas e construídas por processos (não) humanos que juntos formam uma rede conectada de informações com vários pontos de acesso. O storytelling oferece um conceito dinâmico que é produzido e produtivo, e, como tal, pode ser pensado como uma ferramenta de transformação que amplia o aspecto irreconhecível do futuro.

REFERÊNCIAS

- BAY-CHENG, Sarah. 2012. "Theatre is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance." *Theater*. Vol. 42, No. 2, pp. 27-41.
- BOSMA, Hannah. 2017. "Canonisation and Documentation of Interdisciplinary Electroacoustic Music, Exemplified by Three Cases from the Netherlands: Dick Raaijmakers, Michel Waisvisz and Huba de Graaff." *Organised Sound*, Vol. 22, No. 2, pp. 228-37.
- BRÜGGER, Niels. 2009. "Website History and the Website as an Object of Study." *New Media & Society*, Vol. 11, No. 1-2, pp. 115-32.

- BRÜGGER, Niels. 2008. "The Archived Website and Website Philology: A New Type of Historical Document?" *Nordicom Review*, Vol. 29, No. 2.
- DEKKER, Annet. 2008. "In Search of the Unexpected." In *Navigating e-Culture*, edited by Cathy Brickwood and Annet Dekker. Amsterdam: Virtueel Platform, pp. 65-73.
- DEKKER, Annet. 2016. "Archiving Our (Dark) Lives. Interview with Erica Scourti." *Het Nieuwe Instituut*, January. <http://archieffinterpretaties.hetnieuweinstituut.nl/en/archiving-our-dark-lives-interview-erica-scourti>.
- DEKKER, Annet. 2018. *Collecting and Conserving Net Art. Moving Beyond Conventional Methods*. Oxon: Routledge.
- ESPENSCHIED, Dragan. 2016. "Rhizome Releases First Public Version of Webrecorder. A New Perspective in Web Archiving." *Rhizome*. 9 August. <https://rhizome.org/editorial/2016/aug/09/rhizome-releases-first-public-version-of-webrecorder/>.
- FITZPATRICK, Kathleen. 2011. *Planned Obsolescence: Publishing, Technology, and the Future of the Academy*. New York, NJ: New York University Press.
- GOEL, Vindu. 2014. "A Dynamic New Tool to Preserve the Friendsters of the Future." *The New York Times*, 19 October. http://bits.blogs.nytimes.com/2014/10/19/a-new-tool-to-preserve-moments-on-the-internet/?_r=0.
- HAYLES, N. Katherine. 2012. *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago, IL: University Press.
- LEPORE, Jill. 2015. "The Cobweb. Can the Internet be Archived?" *The New Yorker*, 26 January. <http://www.newyorker.com/magazine/2015/01/26/cobweb>.
- LIALINA, Olia. 2017. "Still There. Ruins and Templates of Geocities." In *Lost and Living (in) Archives*, edited by Annet Dekker. Amsterdam: Valiz, pp. 193-210.

- MAEMURA, Emily, Nicholas Worby, Ian Milligan and Christoph Becker. 2018. "If These Crawls Could Talk: Studying and Documenting Web Archives Provenance." *TSpace*, University of Toronto, https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/82840/1/JASIST_IfTheseCrawls-Preprint-20180122.pdf.
- MULLER, Lizzie. 2008. "Towards an Oral History of New Media Art. Montreal: Daniel Langlois Foundation." <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2096>.
- NOWVISKIE, Bethany. 2016. "Speculative Collections." <http://nowviskie.org/2016/speculative-collections/>
- ONG, Walter J. 1982. *Orality and Literacy. Technologizing of the Word*. London: Methuen & Co. Ltd.
- OWNES, Trevor. 2014. "Digital Culture is Mass Culture: An Interview with Digital Conservator Dragan Espenschied." *The Signal*, 24 March. <https://blogs.loc.gov/thesignal/2014/03/digital-culture-is-mass-culture-an-interview-with-digital-conservator-dragan-espenschied/>.
- QUARANTA, Domenico. 2014. "Saved by Copying. Web Collecting And the Preservation of Digital Artworks." In *Possible Futures: Art, Museums and Digital Archives*, edited by Giselle Beiguelman and Ana Gonçalves Magalhães. São Paulo: Editora Peirópolis and Edusp, pp. 224-38.
- ROGERS, Richard. 2013. *Digital Methods*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- ROMS, Heike. 2008. *What's Welsh for Performance? An Oral History of Performance Art in Wales*. Cardiff: Samizdat Press.
- SHAW, Jon K. and Theo Reeves-Evison. 2017. "Introduction." In *Fiction as Method*, edited by Jon K. Shaw and Theo Reeves-Evison. Berlin: Sternberg Press, pp. 5-72.

- SMAL, Rachel. 2015. "Amalia Ulman." *Interview*. 14 October. <http://www.interviewmagazine.com/art/amalia-ulman/#>.
- SPREEUWENBERG, Kimberley, ed. 2011. *Documenting Internet-based Art. The Dullaart-Sakrowski Method. Culture Vortex. Public Participation in Online Collections*. http://aaaan.net/wp-content/uploads/2015/09/Documenting-Internet-Based-Art_FINAL.pdf.
- STERRETT, Jill. 2009. "Contemporary Museums of Contemporary Art." In *Conservation Principles, Dilemmas and Uncomfortable Truths*, edited by Alison Richmond and Alison Bracker. Oxford: Butterworth-Heinemann in collaboration with Victoria and Albert Museum London, pp. 223-8.
- WHARTON, Glenn. 2012. *The Painted King: Art, Activism, & Authenticity in Hawai'i*. Honolulu: University of Hawai'i Press.