

Memórias de arquivo e memórias de fluxo: relações entre armazenamento e acesso na cultura digital

Daniela Fávoro Garrossini

Gabriel Lyra Chaves

Cristiane Arakaki

Resumo

O presente artigo tem como objetivo fazer uma reflexão acerca da transição entre a memória de registro e a memória de processamento e distribuição em rede e suas consequências para as formas de produção e distribuição baseadas em rede, ou seja, a memória-constelação, onde há uma multiplicidade de fluxos, que se (re)produzem e se (re)distribuem de forma viral em todas as direções e em tempo real. Parte-se dos conceitos de culturas ROM e RAM de José Luis Brea (2009) para observar as relações entre os procedimentos ROM e o paradigma da modernidade, e a estrutura RAM e a nova organização social emergente. Para isso, são visitados os pensamentos de Groys (2005), Bauman (2012), Morin (1998), Eagleton (2011), Flusser (1985, 2007) e Adichie (2009), complementando com os estudos sobre pós-modernidade de Harvey (2015).

Palavras-chave

memória-constelação; cultura ROM; cultura RAM; visualidade; e-imagem.

File memories and flux memories:

relations between storage and access in the digital culture

Abstract

The purpose of this article is to make a reflection on the transition between the log memory and the network processing and distribution memory and its consequences for the network-based forms of production and distribution, that is, the constellation memory, where there is a multiplicity of flows that are (re)produced and (re)distributed in a viral way in all directions and in real time. It starts from the concepts of ROM and RAM cultures of José Luis Brea to observe the relations between the ROM procedures and the paradigm of modernity, and the RAM structure and the new emergent social organization. For this, the thoughts of Groys (2005), Bauman (2012), Morin (1998), Eagleton (2011), Flusser (1985, 2007), and Adichie (2009) are visited. Starting from this basis, a reflection on the role of the image within the ROM-RAM dichotomy is constructed, using the references already raised and complementing them with Harvey's (2010) studies on postmodernity.

Keywords

constellation-memory; ROM culture; RAM culture; visuality; e-image.

Contextualização

Ao longo dos últimos anos, percebe-se que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) vem modificando vários aspectos da vida cotidiana: as formas de consumo e de comunicação, a política, o trabalho, a administração pública, a pesquisa, o lazer, e acima de tudo, a produção e difusão de novos conhecimentos. As TICs vêm possibilitando também a transformação do papel das pessoas na sociedade, que passam a poder interagir e participar mais na gestão pública, nos processos de aprendizagem, e nos processos de produção artística, cultural e tecnológica, onde as pessoas não são mais apenas consumidores e observadores passivos, mas sim, coautores. Percebe-se, então, que no campo artístico-cultural, a convergência das TICs propiciou também a junção e a coexistência entre os meios digitais, virtuais e presenciais, além de maior interação e colaboração entre os (co)autores.

(...) a cultura olha neste momento menos ao passado (para assegurar sua recuperabilidade, sua transmissão) e mais ao presente e seu "processamento". Menos à conservação garantida dos patrimônios e saberes acumulados no decorrer do tempo, da história, e mais à gestão heurística de um "novo conhecimento"; a isso e à otimização das condições de viver em comunidade, da interação entre a con-

junção dos sujeitos de conhecimento – submetidas a graus crescentes de diversificação, diferença e complexidade (BREA, 2009, p. 13).

Neste sentido, José Luis Brea (2009) destaca ainda a transição da memória cultural de arquivo e armazenamento para a memória de processamento e distribuição, na qual há uma interconexão ativa e produtiva, o que ele nomeia de memória-constelação: uma rede que reúne múltiplos fluxos virais que se (re)produzem e se (re)distribuem em todas as direções e em tempo real. A memória deixa de ter apenas a função de reter e conservar o momento perdido. Passa a ser mais dinâmica, antecipando "o futuro do sistema que liga e sistematiza toda a constelação dos conhecimentos possíveis, efetivos, em uma arquitetura expansiva que, a cada momento, atualiza sua competência, ou sua potência visual" (BREA, 2009, p.5).

Neste artigo apresentamos uma reflexão sobre essa transição e suas consequências para as formas de produção e distribuição baseadas em rede. A reflexão se inicia a partir da comparação entre sistemas de armazenamento ROM (*read only memory*) e RAM (*random access memory*) feita por Brea, e avança para uma análise de procedimentos socioculturais que se cristalizaram ao longo da era moderna. Após levantar um ferramental conceitual, o texto parte para as transformações que atravessam o campo da produção e utilização imagética na cultura ocidental, transpondo a separação ROM/RAM em imagem/e-imagem. Finalmente, compartilha inquietações/perguntas/reflexões voltadas para as novas possibilidades de fabulação, imaginação e ação trazidas ao contexto presente pela disseminação das TICs.

Armazenamento, arquivo, acervo: a lógica de acúmulo e competição em contextos de escassez

Em um experimento de simulação computacional para avaliação de comportamentos sociais emergentes (LEIBO et al, 2017), agentes computacionais com capacidade de aprendizagem e adaptação foram expostos a dois cenários distintos. No primeiro, chamado de *Gathering*, duas entidades dividiam um tabuleiro, no qual deveriam coletar pontos. Além de se locomoverem para coletá-los, as entidades podiam se prejudicar através do disparo de um feixe, que desabilitava temporariamente a outra entidade sem penalidades para o agressor. No segundo tabuleiro, chamado *Wolfpack*, duas entidades de classe semelhante deveriam se alimentar de uma terceira. Neste caso específico, quando o caçador coletava a presa enquanto estivesse próximo ao seu semelhante, ambos recebiam o benefício da caça, e quando caçava sozinho, não precisava dividir, mas corria o risco de ter a caça subtraída por outros caçadores ou animais carniceiros. O primeiro modelo foi desenhado para emular situações competitivas, o segundo para simular situações de colaboração. Depois de rodar milhões de simulações destes cenários, foram mapeados alguns comportamentos previstos. Deste experimento, coletaremos um indício: parâmetros ambientais (tamanho do tabuleiro e disponibilidade de recursos) influenciaram diretamente a emergência e aprendizagem de determinados comportamentos. Em contextos de abundância de recursos e espaço, atitudes menos agressivas e maior isolamento foram observadas nos tabuleiros *Gathering*, mostrando que a disputa pela disputa foi substituída pela preocupação com o exercício

da atividade recompensadora: coletar pontos. Enquanto isso, em situação semelhante de espaço e recursos, a caça coordenada foi reforçada nos tabuleiros *Wolfpack*. Em cenários menores e com escassez de recursos foi observada uma ascensão de comportamentos agressivos, competitivos e individualistas nos agentes computacionais (LEIBO, 2017).

Dentro do modelo moderno e industrial de produção, a ideia de autoria ganha papel central, tal qual ocorre no universo da arte. Aquele a quem se denomina autor, no modelo moderno de economia, detém a ideia da inovação e de seus possíveis benefícios, estabelecendo com sua criação uma relação de propriedade e tendo este direito estendido, também, ao uso que terceiros possam fazer de sua criação. Se este comportamento já pode ser observado na Veneza do século XV (o Estatuto Veneziano de Patente data de 1474), é possível constatar como ele se consolida no contexto industrial. A materialidade dos objetos – sejam eles bens de consumo ou ferramentas que criam bens de consumo – é uma referência fundamental para a organização deste sistema. A reprodutibilidade técnica, tema recorrente de reflexões desde que foi abordada por Walter Benjamin (1994), marca o rompimento com a aura de unicidade do objeto, mas ainda é pautada na existência material e na ideia de originalidade, já que as reproduções nascem de uma fonte ou obra única, icônica, que guarda ou mantém algo que ainda a relacione com as ideias de originalidade e unicidade. E, mesmo que aquilo que se reproduz/consome não seja exatamente uma obra de arte, se apóia sobre preceitos estéticos e sobre os discursos de originalidade e, quando não no de unicidade, provavelmente no de diferenciação.

Se o papel do autor é central neste processo, a instituição dos museus e dos arquivos é fundamental para a sua manutenção. De acordo com Brea (2009), caberia ao museu registrar e armazenar o trajeto da história humana sobre o mundo, definindo ou modulando, neste processo, as relações de sentido possíveis entre o presente e o passado. Nesta forma de organização, fundamentalmente moderna,

[...] história, arquivo e museu estão efetivamente projetados sob o modelo do princípio da recuperabilidade, da recordação, com o formato das memórias ROM, dos discos duros de armazenamento e resgate [...], a arte não somente como mnemotécnica da beleza, senão também como o grande "memorial do ser", ou pelo menos da passagem do humano por ele, pela existência. (BREA, 2009, p. 52).

Este formato de memória exige a articulação de duas instâncias: a materialidade e a permanência. Groys (2005) recorda que a construção e organização da memória cultural, hoje materializada pelas bibliotecas, museus e todas as formas de arquivos, é feita de maneira hierárquica. Essas instituições, que também possuem uma organização hierárquica, se responsabilizam tanto pela tutela, sistematização e manutenção, para que essa memória cultural permaneça em perfeito estado, quanto pela seleção e incorporação de novos arquivos que estejam de acordo com o modelo que julgam ser digno de ser conservado. É toda a produção que fica fora desses arquivos, considerados de valor cultural, se localiza no que Groys (2005) chama de espaço profano.

O espaço profano é extremamente heterogêneo, porque está constituído pelas coisas mais diversas e pelas mais diversas formas de relacionar-se com elas. As coisas do espaço profano não se conservam de propósito. (...) O espaço profano está constituído por tudo aquilo que não tem valor, pelo insignificante, o que não tem interesse, o que está fora da cultura, o irrelevante: em uma palavra, por tudo que é passageiro. (GROYS, 2005, p. 76)

E, se as instituições, museu e arquivo, conservaram acervos para recuperar e construir discursos específicos, em diálogo com a história, durante muito tempo também conservaram os próprios discursos que construíram, fornecendo modelos pretensamente universais e únicos, adotando uma forma de organização e produção de sentido hierárquica, reflexo de uma práxis social bastante específica, assumida pela classe intelectual que ascendeu socialmente no final da idade média e se firmou ao longo do processo de consolidação da modernidade (BAUMAN, 2012). Para se referir a este grupo e à auto-atribuída responsabilidade de organizar e modular o mundo civilizado, Edgar Morin resgata o termo *intelligentsia*, cunhado na Rússia do século XIX, e que originalmente "designa o conjunto das pessoas instruídas, cultivadas, por oposição à massa rural ou urbana que não teve acesso à escola ou mesmo à escrita" (MORIN, 1998, p. 64). Ainda de acordo com o autor,

definimos a *intelligentsia* em função do caráter intelectual/espiritual dos produtos da atividade social de seus

membros (saber, ideia, coisas do espírito) e não pela atividade intelectual/espiritual em si mesma. (As práticas manuais, como o artesanato, a caça, a pesca, demandam uma inteligência constantemente desperta, de que são desprovidos muitos membros da intelligentsia.) (MORIN, 1998, p. 80).

A produção de discursos pretensamente universais, relacionada por Brea (2009) à trindade “arquivo-história-museu”, é uma atividade intimamente ligada à categoria intelligentsia, conforme desenhada por Morin. Seus discursos refletem uma economia do conhecimento prioritariamente pensada dentro de um modelo de escassez, e dentro da qual se constrói a falsa dicotomia objetividade-subjetividade.

Ao fazer um levantamento contextual dos significados assumidos pelo termo “cultura” dentro da história do ocidente, Terry Eagleton (2011) levanta três eixos de significação herdados do latim: “cultivo, plantio”; “ocupação, colonização”; e “culto, adoração”. No contexto moderno europeu, esta última definição implica na conservação e reprodução de um tipo específico de cultura: a alta-cultura, adequada ao modelo estético iluminista e à ideia europeia de civilização. Esta seria preferível frente às outras formas manifestações, tanto as observadas para além das fronteiras nacionais, quanto as que se dão para além do velho mundo. Contudo, Terry Eagleton (2011, p. 29-34) destaca que esta preferência surge não somente para diferenciar o que é civilizado e o que pertence ao mundo selvagem; acarreta, antes disso, no cultivo de práticas específicas do próprio mundo civilizado, em detrimento de outras de mesma origem. Assim, o gosto pelas artes e pelo

refinamento estético não pode ser substituído pelas distrações banais da incipiente cultura de massas, seja no século XIX, seja no XXI. E, em certo sentido, nem mesmo por outras atividades que demandam erudição, como a própria atividade intelectual.

Mesmo aqui o significado da palavra pode ser restringido ou expandido, já que cultura, neste sentido, pode incluir atividade intelectual em geral (Ciência, Filosofia, Erudição etc.), ou ser ainda mais limitada a atividades supostamente mais “imaginativas”, como a Música, a Pintura e a Literatura. Pessoas “cultas” são pessoas que têm cultura nesse sentido. Também esse sentido da palavra sinaliza um dramático desenvolvimento histórico. Sugere, em primeiro lugar, que a Ciência, a Filosofia, a Política e a Economia já não podem ser vistas como criativas ou imaginativas. Sugere também – olhando a coisa por seu lado mais desanimador – que valores “civilizados” só podem agora ser encontrados na fantasia. E isso é, claramente, um comentário mordaz a respeito da realidade social. Se a criatividade agora podia ser encontrada na arte, era porque não podia ser encontrada em nenhum outro lugar? Tão logo a cultura venha a significar erudição e artes, atividades restritas a uma pequena porção de homens e mulheres, a ideia é ao mesmo tempo intensificada e empobrecida. (EAGLETON, 2011, p. 29).

Se o paradigma moderno desenha a distinção entre eruditos e incultos, estabelecendo uma tutela do primeiro grupo sobre o segundo (BAUMAN, 2012), toda esta relação já decadente é abalada de maneira ainda mais intensa com o surgimento e a disseminação das TICs.

Enquanto a economia simbólica moderna produziu tradicionais mas escassos ícones, cânones, referências (espaço relacional onde se encaixam centros de excelência, museus, universidades etc), as economias coletivas, características das sociedades hiperconectadas, diferenciam-se. Nos processos coletivos de produção e circulação cultural, surgidos com a abertura e a facilitação do acesso à informação e uma maior distribuição do conhecimento, emergem novas formas de organização e produção, onde o trabalho intelectual se despresta da figura da inteligência e se orienta num sentido mais coletivo, distribuído, descentralizado. Um contexto de abundância de informação e acesso, onde seria possível observar a queda dos comportamentos competitivos e o aumento dos colaborativos. A imagem, em suas diferentes formas de construção, será o elemento que utilizaremos para descrever este processo.

A imagem tradicional: documental, estática, autoral

Para tratar desta categoria um tanto complexa, e para compreender melhor a ponte entre sua produção, distribuição e a nova economia de conhecimento levantada por Brea, tomaremos como ponto de partida alguns ensaios e proposições de Vilém Flusser (1985, 2007). Em diálogo ele, depreendemos que a forma

como nos relacionamos com as imagens é um reflexo do grau de afastamento que estabelecemos entre nossas construções simbólicas e a realidade objetiva. Enquanto as imagens pictóricas implicam na abstração de duas das quatro dimensões espaço-temporais (saem profundidade e tempo, ficam largura e altura), o surgimento da escrita incrementa em mais um grau o afastamento entre nossa representação simbólica e a realidade (abstrai-se a altura, e os textos são representações unidimensionais ou lineares da realidade). A articulação de textos científicos cria a imagem técnica, que estaria outro passo mais distante da realidade, pois representa textos articulados em forma de imagens. Flusser (1985) cria esta análise a partir da fotografia, mas a categoria serve para descrever vários aspectos do universo digital: imagens vetoriais e de raster, interfaces gráficas e a própria representação textual estão carregadas de metadados invisíveis aos usuários padrão. Poderíamos desenhar três períodos da história de acordo com a construção de imagens: a pré-história, tempo da idolatria, do domínio da imagem de superfície e do pensamento circular; a história, tempo da textolatria, da imagem técnica e do pensamento linear, histórico e processual; a pós-história, tempo dos aparelhos e jogos, da consciência pós-histórica e pós-processual. Cada uma destas formas de abstração ajudaria a modelar o comportamento humano frente à realidade, gerando posturas específicas (programas), o que teria reflexo na nossa forma de produzir cultura e de imprimí-la sobre os objetos e ferramentas humanas, e a partir das quais é possível perceber uma aproximação entre a pós-história de Flusser e a cultura RAM de Brea.

A obra de arte, objeto da história da arte européia, é uma imagem enquadrada na lógica autoral, armazenada como registro útil e necessário de um processo que se desejava preservar em detrimento de outros. Algo que se aproxima dos perigos de uma única narrativa, como retratado por Chimamanda Adichie (2009). Este discurso modular e pretensamente universal elimina outras formas de ver, narrar e (re)significar eventos, comportamentos, culturas.

Não apenas, insisto, que a arte é a mnemotécnica da beleza. Mais além, a modernidade pensa a arte, a imagem, como a mais potente ferramenta de retenção e memória do ser: contra a efemeridade do acontecimento e sua condição contingente e passageira, a arte é concebida como o grande dispositivo capaz de retenção atemporalizada. “Detente instante, sois tão belo”, dizia Goethe, e com ele todo um programa cultural imprimia sua força maior como promessa de eternidade e esperança de retorno, como potência de resgate do passado no presente. (BREA, 2009, p. 51).

Se a imagem guarda em seu núcleo as instâncias de materialidade, posse, registro e autoralidade, elementos da economia simbólica moderna, mesmo a reprodução comunicacional destas imagens em contextos controlados, como ocorria no período da reprodutibilidade técnica de Benjamin e ao longo do século XX, é insuficiente para ressignificar este núcleo relacional. Mas, nos contextos de hiperconexão trazidos pelas redes informacionais, estas rela-

ções nucleares não se sustentam. Nestes regimes de abundância, marcados por mais acesso e liberdade de circulação, vemos emergir novos comportamentos, reinvenções, confabulações: outras narrativas, potencialmente mais coletivas e descentralizadas.

A e-Imagem: descentralizada, coletiva, conectada

Percebe-se então que a imagem tradicional vem cedendo o lugar para uma imagem eletrônica, volátil, passageira, dinâmica: a e-imagem. Brea (2009) destaca que a força mnemônica da imagem tradicional se materializa na memória docu-monumental, ou memória de recuperação em um dispositivo estável e conservado através do tempo, enquanto a força da e-imagem é de ordem relacional, distribuída e conectada. É a força de constelação, que irradia a potência na rede, a força de processamento e interconexão.

Desta forma, percebe-se uma gradativa substituição da economia de troca para uma economia de distribuição, uma economia em rede, na qual o foco é o acesso aos fluxos de informação e conteúdo:

é uma economia RAM, que constantemente executa a memória de constelação, o status relacional do hipotético conhecimento global circulante em cuja coprodução participa a multitude inúmera dos agentes que se comunicam ilimitadamente entre si, em tempo real, no tempo-agora. (BREA, 2009, p. 11)

É, também, uma economia do conhecimento, da coletividade, na qual não há recepção passiva. Toda informação recebida é re-produzida, mas não de forma idêntica. É reinterpretada, recriada, refletida em um fluxo contínuo de circulações organizadas em rede. Um modelo de produção cada vez mais comunitário e coletivo. Neste cenário, as e-imagens possuem uma significação heurística, efêmera, vinculada mais ao seu contexto de uso do que a uma construção discursiva perene.

Harvey (2010) aponta que esse modelo, apesar da aparência, não é tão livre e espontâneo. Existem dominação e intervenção na produção da informação, que envolve a manipulação do gosto e da opinião para fins comerciais ou políticos. São reproduções de programas específicos, tais quais definidos por Flusser (1985), onde as possibilidades de ação são pré-determinadas por um conjunto complexo de sistemas interligados. E essas formas imediatas de produção e acesso provocam a acentuação da “volatilidade e efemeridade de modas, produtos, técnicas de produção, processos de trabalho, ideias e ideologias, valores e práticas estabelecidas”, o que faz com que as pessoas sejam “forçadas a lidar com descartabilidade, a novidade e as perspectivas de obsolescência instantânea” (HARVEY, 2010, p. 258).

Harvey afirma ainda que as imagens se tornaram mercadorias e acrescenta que o capitalismo agora volta sua atenção para a produção de signos, imagens e sistemas de signos, uma descrição de certa forma isonômica à perspectiva de Flusser (1985, 2007) de que, na era pós-industrial, os homens são cercados e existem em função dos aparelhos de produção de informação, estabelecendo com eles uma atividade mais próxima do jogo do que

do trabalho. Este novo sistema de produção e comercialização de imagens apresenta características especiais, como a rapidez no giro de consumo, onde a “efemeridade e a comunicabilidade instantânea no espaço tornam-se virtudes a serem exploradas e apropriadas pelos capitalistas para os seus próprios fins” (HARVEY, 2010, p. 260).

Harvey (2010), entretanto, aponta que essa efemeridade das imagens pode também ser interpretada como uma representação da luta de grupos oprimidos em geral para estabelecer sua própria identidade cultural, com produções criadas por eles e para eles mesmos. Podemos exemplificar pelas estéticas do brega paraense e do funk dos morros cariocas, criadas e fruídas por grupos sociais específicos e tratadas com desdém até a segunda década do século XXI, quando foram incorporadas enquanto manifestações culturais aceitáveis, ganhando acesso e circulação dentro dos meios de comunicação de massa, fenômeno semelhante ao que passaram outras manifestações estéticas, como o samba, o tango e o jazz, para ficar em alguns exemplos.

Continuando a refletir sobre a questão da imagem, Harvey afirma que

os materiais de produção e reprodução dessas imagens [...] tornaram-se eles mesmos o foco da inovação - quanto melhor a réplica da imagem, tanto maior o mercado de massas da construção da imagem pode tornar-se (HARVEY, 2010, p. 261).

A disponibilidade de recursos trazida por programas de edição de imagem, sejam estáticas ou filmicas, representa bem este avanço rumo

ao aprimoramento técnico. Este processo tem se refinado a tal ponto que grande parte da produção cinematográfica de Hollywood se apoia sobre cenários computacionais, e não mais sobre a construção de estruturas físicas. O uso do simulacro torna-se mais comum que o uso do real. Se este processo causa estranhamento a quem nasceu num mundo prioritariamente analógico, a separação entre realidade e simulacro tende a não ser tão clara - ou tão necessária - para os nativos digitais, os filhos da pós-história de Flusser, acostumados a outra forma de significar o mundo.

Brea (2009, p. 51) define as visualidades enquanto "o lugar em que se deposita a função de memorizar ao ser". Se, para Harvey (2010), esta disseminação do simulacro reduz a importância do real, no contexto da cultura RAM de Brea a dissolução da fronteira entre realidade e simulacro atinge um nível mais profundo e extenso. O vínculo com a materialidade torna-se cada vez menos necessário à atividade de construção de sentido, e as imagens e as relações que estabelecemos com elas são indícios deste processo.

Na realidade coletiva e descentralizada da cultura RAM, Brea (2009) afirma que surge um novo sujeito, multitudinário e coletivo, que deixa de ser receptor e se torna protagonista, gestor de sua criação. O autor ressalta ainda que a noção de autoria e propriedade intelectual se dilui nesse processo, questionando até que ponto as TICs possibilitam a transformação das necessidades da memória ROM para a RAM. Ele defende que os museus devem rever seu papel nesta transição:

Não tanto como uma ferramenta de recordações, mas como uma máquina

de multiplicação de interpretações, no sentido de um saber que necessariamente haverá agora de se produzir como uma malha aberta, como matriz pública, na intersecção e conectividade das interpretações. (BREA, 2009, p. 57)

Acrescenta, ainda, que os museus se transformariam em nós irradiadores e refletores da memória-constelação, responsáveis pela gestão do conhecimento, e por promover a conectividade, interação, criticidade, refletividade e sentimento de comunidade e cidadania entre os usuários.

Prospecções

Se os argumentos levantados até este momento são coerentes e estão bem articulados, é correto afirmar que presenciamos a transição de uma organização social baseada na memória de arquivo para outra, fundamentada na memória de processo, cada qual relacionada a uma gama específica de interações sociais e culturais. Se, antes, a tradição e a conservação documental desempenhavam uma função reguladora, auxiliando na preservação das características do sistema social ocidental, no contexto da cultura RAM de Brea estas articulações sociais, construídas a partir da memória, estariam sujeitas a reinterpretções, releituras, ressignificações, contexto onde esta função reguladora é consideravelmente esvaziada. Estas potencialidades são consideravelmente abertas em si mesmas. Enquanto podem ser usadas para aumentar diálogos e permitir novas formas de leitura do mundo, podem igualmente

te ser convertidas em fatores de desagregação social, contribuindo, por exemplo, na ocultação, no apagamento e no esquecimento seletivo de fatos, eventos e processos sócio-históricos.

Este campo de potencialidades, trazido pela rearticulação da memória, está aberto ao semeio, e sua ocupação pelos atores do campo criativo é fundamental. Enquanto Flusser aponta a importância de fotógrafos e designers no desempenho crítico, lúdico, não-planejado e subversivo dos programas e aparelhos, Brea destaca a importância da arte e tecnologia e de seus procedimentos coletivos, transversais e transdisciplinares para a articulação de novos discursos, mais abertos ao sensível. Caberia a eles e elas a função de rearticular cisões artificiais, preservadas pela tradição moderna, como as que separam, de maneira polarizada, objetividade e subjetividade, superando a fratura epistemológica que dissocia a cultura científica da humanística.

E esta ação é urgente, uma vez que os atores sociais interessados na preservação do *status quo* vigente seguem ocupando as brechas trazidas pela cultura RAM para favorecer discursos de segregação, intolerância, ódio, tomando proveito das características heurísticas e contextuais da nova memória para articular novas mentiras ou, nos termos vigentes, pós-verdades.

Fazer frente a esta investida, construindo pontes, trilhas, redes, (re)conectando procedimentos, grupos e/ou tradições que não necessitam mais de uma existência apartada é o papel que cabe aos atores do campo criativo, e a forma mais efetiva de fazer frente à rearticulação deste terreno de potencialidades para a preservação das desigualdades. Esta ação integradora tende a favorecer tanto os campos

que tomam a abordagem analítica enquanto axioma inquestionável, ficando cegos a outras formas de construção, articulação e transmissão de conhecimento, quanto os campos que, muito focados em articulações subjetivas, podem se beneficiar da sistematização procedimental característica dos processos analíticos e das ditas ciências duras.

Neste exercício de (re)união e (re)aproximação residiria a potencialidade de construção de novas narrativas, confabulações e tramas de sentido. Necessariamente diferentes. Esperançosamente melhores.

Se nos cabe esta função, que a joguemos, unindo responsabilidade e prazer.

Referências

- ADICHIE, Chimamanda. The danger of a single story. Palestra de 2009. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story>. Acesso em: 06 abr. 2016.
- BAUMAN, Zygmunt. *Ensaio sobre o conceito de cultura*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. p. 165-196. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BREA, José Luis. *Cultura_RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: GEDISA, 2009.
- BRUNER, Jerome. The narrative construction of reality. In: *Critical Inquiry*. Vol. 18, p. 1-21. Chicago: Chicago Journals, 1991.

- BRUNER, Jerome. Life as narrative. In: *Social Research: An International Quarterly*, Vol. 71, Issue 3, p. 691-710, 2004.
- CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- EAGLETON, Terry. Versões de cultura. In: *A ideia de cultura*. São Paulo: Editora Unesp, 2011. (p. 9-50).
- FLUSSER, Vilém. *A filosofia da caixa preta*. São Paulo: HUCITEC, 1985.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GROYS, Boris. *Sobre Lo Nuevo: Ensayo de una economía cultural*. Valencia: Pre-Textos, 2005.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 2010.
- LEIBO, J. et al. Multi-agent Reinforcement Learning in Sequential Social Dilemmas. In: *Proceedings of the 16th International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems (AA-MAS 2017)*. S. Das, E. Durfee, K. Larson, M. Winikoff (eds.), São Paulo: 2017. Disponível em: <<https://storage.googleapis.com/deepmind-media/papers/multi-agent-rl-in-ssd.pdf>>. Acesso em 10 jun. 2017.
- MORIN, Edgar. *O Método 4 – As ideias*. Porto Alegre: Editora Sulina, 1998.

Daniela Fávaro Garrossini possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade de Brasília (2000), mestrado em Engenharia Elétrica pela Universidade de Brasília (2003) e doutorado em Comunicação pela Universidade de Brasília (2009) e pós-doutorado no Centro de Estudos Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL). É Professora adjunta da Universidade de Brasília, do Instituto de

Artes, Departamento de Design. Atualmente é professora visitante do Instituto de Altos Estudios Nacionales (IAEN) do Equador, participante de grupo de pesquisa Compólicas da Universidad de Sevilla, Professora visitante - Universidad de Sevilla (Espanha), Pesquisadora - representante do Brasil da Rede Internacional Tecnopolítica: Redes, Poder e Ação Coletiva; Coordenadora de Cátedra de Tecnopolítica Julian Assange e Cátedra Luiz Ramiro Beltran e Professora visitante do Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL), Vocal de comunicação da União Latina de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura (ULEPICC FEDERAL). Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Cidadania Digital, atuando principalmente nos seguintes temas: e-democracia, design de interfaces, tecnologias da informação e comunicação, ciberativismo, tecnopolítica, entre outros. Atua como Diretora da Revista Redes.Com (www.revista-redes.com), Coordena o laboratório vinculado na Faculdade de Tecnologia da Universidade de Brasília Núcleo de Multimídia e Internet, Coordena o Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília.

Gabriel Lyra Chaves é graduado em História (FCHF/UFG, 2003), Mestre em Processos e Sistemas Visuais (FAV/UFG, 2011) e doutorando em Arte e Tecnologia (IdA/UnB, 2014). Além de ilustrador e quadrinista, desenvolve trabalhos relacionados a Ensino à Distância, como tutoria, ensino, planejamento, desenho instrucional e produção de conteúdo. Academicamente, pesquisa metodologias de enriquecimento e transposição de conteúdo baseadas

em narrativa e voltadas para sistemas de aprendizagem móvel.

Cristiane Arakaki é doutoranda em Artes (2015), na linha de Arte e Tecnologia do Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade de Brasília, é Mestre em Comunicação pela Universidade de Brasília (2008), e possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade de Brasília (1998), e em Tecnologia em Processamento de Dados pelo Centro Universitário de Brasília (1997). Tem experiência na área de Design gráfico, Gerência de projetos e Pesquisa, atuando principalmente nos seguintes temas: governo eletrônico, arquitetura da informação, usabilidade, design instrucional, design participativo, espaços colaborativos.