

**“SMOKE AND FIRE”: MEMÓRIA, REPRODUÇÃO, REVIVAL****Rodrigo Hipólito<sup>1</sup>****Resumo**

O presente artigo versa sobre o tratamento com o documento e a memória nas construções de conteúdos em redes de compartilhamento de dados. A partir do trabalho *Smoke and Fire* (2013), de Dina Kelberman, discute-se as possibilidades de rememoração na experiência com a network. Através do encadeamento dessa discussão aponta-se para o revival como sintoma forte do fácil acesso e compartilhamento de dados manipuláveis virtualmente. Tais dados exerceriam o papel de arquivo comum a ser livremente recomposto pela inteligência coletiva.

Palavras-chave: Dina Kelberman, net.art, memória, revival.

**Abstract**

*This article focuses about ways of treatment with the document and memory in the constructions of content in data sharing networks. From the Dina Kelberman's work, *Smoke and Fire* (2013), it discusses about the possibilities of rememoration in the experience with the network. Through the chaining of this discussion it points to the revival as a strong symptom of easy access and sharing of manipulatives data virtually. Such data would perform the role of ordinary file to be freely replenished by collective intelligence.*

*Keywords: Dina Kelberman, net.art, memory revival.*

Em 2007 a mostra “Professional Surfer” foi apresentada pelo New Museum de Nova Iorque, sob a organização de Lauren Cornell em parceria com “Rhizome.org”. A mostra abordou uma prática emergente entre os artistas que trabalham com o ambiente da web, chamada surfing, ou web browsing. A coletiva prestava-se a encarar o trajeto, a coleta e a reorganização de informações “perdidas” na web como uma forma de produção de arte. O surfing consiste basicamente no arquivamento de material digital através de republicação em outro endereço virtual, com a mixagem de conteúdo que permita uma linha autoral de organização. O artista “surfer” passa a ser enxergado com o uma espécie de novo flâneur, que em seus passeios deixa um rastro que lhe permite apresentar seu trajeto como uma atividade personalizada.

Muitos dos trabalhos dessa prática emergente se dão na forma de uma disposição sequencial de aparência improvisada, com a preocupação única de manter a unidade da escolha de cada imagem ou texto. São os casos de *Cosmic Disciple* (2004) de Travis Hallenbeck (<http://cosmic-disciple.livejournal.com/>), *Supercentral* (2001), aberto por Charles Broskoski (<http://www.supercentral.org/wordpress/>), e de *Nasty Nets* (2006), fundado por John Michael Boling, Joel Holmberg, Guthrie Lonergan e Marisa Olson (<http://archive.rhizome.org/artbase/53981/nastynets.com/>). A aparência improvisada desses trabalhos parece ligar-se com seu modo colaborativo de construção. Iniciadas por um artista, as páginas-arquivo tornam-se, em dado momento, receptivas a materiais “coletados” por diversas pessoas, profissionais da área ou não.

---

<sup>1</sup> Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal do Espírito Santo (PPGA-UFES)

Esses longos arquivos não surgem necessariamente como coleções. Após alguns anos de acúmulo de dados forma-se uma espécie de “nuvem de informações visuais” na qual somente podemos nos localizar através de pesquisas de redirecionamento em outras ferramentas, como o Google.com, ou da imersão na plataforma de publicações e diálogo com os demais membros. Outras propostas constroem-se com uma organização que visa acrescentar sentidos ao conteúdo apropriado através de uma interface que direcione as ações do usuário, como em *Pages in the Middle of Nowhere* (1998), de Olia Lialina (<http://art.teleportacia.org/>), ou *53°s* (2005) de John Michael Boling ([www.google.com](http://www.google.com)). Esses trabalhos diferenciam-se drasticamente dos anteriores por apresentarem uma composição finalizada. Apesar dos endereços permanecerem online as informações provindas do surfing deixam de ser acumuladas ou tem uma drástica redução no número de publicações.

O uso da apropriação na web como modo de constituição de um “arquivo de fruição” virtual dos artistas foi discutido com mais profundidade pelo curador Domenico Quaranta (<http://domenicoquaranta.com/>) na mostra “Collect the WWorld: The Artist as Archivist in the Internet Age”,<sup>2</sup> aberta inicialmente no Spazio Contemporanea em Brescia, na Itália (2011). Para Domenico Quaranta muitas das práticas de “coleta”, apropriação e pós-produção dos artistas das duas últimas décadas devem ser encaradas como uma resposta à sociedade da informação. A inegável aceleração do fluxo de dados disponíveis para o consumo, tanto na web quanto na paisagem das grandes metrópoles estaria alicerçada na disponibilidade de ferramentas de registro e distribuição de imagens de baixo custo. Ao mesmo tempo em que tal processo permite o surgimento de uma espécie de “criatividade do amador” e de uma formação estética alternativa, exige um poder de deliberação ainda não alcançado. A sociedade atual abre espaço para uma realidade em que produção e a distribuição de imagens se dão por parte da massa, mas sem uma resposta de igual poder de um lado consumidor.

Em tal cenário a proliferação de conteúdos culturais distrativos gera uma onda de resíduos digitais difícil de ser barrada e de destino incerto. Os artistas que se entregam ao processo de imersão no ambiente virtual da web, capacitados para a atividade de “coleta” típica do surfing, surgem em tal conjuntura nos papéis de “filtro”, de arquivista e de pós-produtor. Na prática o que encontramos são atividades que resgatam estratégias iniciadas pelos movimentos de Arte Conceitual, Pop e Apropriação. Nesse momento os artistas se perguntam sobre como podemos reconhecer e escolher uma informação e após esse processo de deliberação, que espécie de conteúdo construiríamos com tal informação?

Inserido nesse processo de reconhecimento de dados e formação de universos de sentido nos quais esses dados possam habitar e serem acessados encontra-se o trabalho *Smoke and Fire* (2013), de Dina Kelberman (<http://dinakelberman.com/smokeandfire/>). Ao acessarmos a página do trabalho um marcador de percentagem surge no lado direito da janela do browser e acompanhamos o “carregamento” de uma série aparentemente infundável de imagens. Diferente da organização proposta por outros trabalhos de coleta e republicação de dados online, *Smoke and Fire* não possui ligações hipertextuais para criar acessos a outras páginas. Após o completo “carregamento” do trabalho o que encaramos é uma extensa grade formada por imagens com recorte quadrado de mesma medida. A segunda característica a chamar atenção é que todas as imagens estão em movimento. Cada imagem repete uma sequência curta e são todas independentes.

Kelberman montou o trabalho com imagens extirpadas de cenas de desenhos animados. Ao movimentar

---

<sup>2</sup> A mostra coletiva incluiu os artistas e grupos: Alterazioni Video, Kari Altmann, Gazira Babeli, Kevin Bewersdorf, Aleksandra Domanovic, Constant Dullaart, Elisa Giardina Papa, Travis Hallenbeck, Jason Huff, JODI, Olia Lialina & Dragan Espenschied, Eva and Franco Mattes, Oliver Laric, Jon Rafman, Ryder Ripps, Evan Roth, Ryan Trecartin, Brad Troemel, Penelope Umbrico, e Clement Valla. <http://collecttheworld.linkartcenter.eu/>

a barra de rolagem do browser acompanhamos uma sequência de centenas, talvez milhares de GIF's com cenas de ícones dos cartoons animados. Algumas, por conta da presença de personagens, destacam-se imediatamente. Na medida em que o espectador percorre a tela reconhece os desenhos na dependência de sua experiência pessoal. O “navegante” busca então, em sua memória, a localização das imagens, os nomes dos seriados e dos personagens.

Após esse entendimento as imagens começam a apresentar um padrão já indicado no título do trabalho. Todos os GIF's coletados e organizados por Kelberman parecem mostrar cenas de fumaça ou poeira. Todos os pequenos quadrados movimentam-se repetidamente para indicar o acontecimento imediatamente anterior. Em algumas imagens haveria ocorrido uma explosão, em outras o lançamento de um foguete, a abertura de uma chaminé, o acendimento de um cigarro, o abanar de um tapete empoeirado. Curiosamente, é possível conceber todo o acontecimento apenas com a indicação de um curto movimento posterior.

Ao meio da página as figuras principiam a mudar suas indicações. São apresentadas imagens de explosões e mais abaixo imagens de chamas. A página finaliza-se com GIF's de palitos de fósforo acesos, isqueiros a serem riscados e fogueiras. Acompanhamos do topo ao fim da página a sequência da fumaça às chamas. O efeito visual da página é a primeira vista bastante caótico, como o próprio ambiente da web. Para a absorção do trabalho é necessário primeiro a disposição de encontro com a ordem determinada pela artista. A composição de Kelberman considera as cores, o movimento e as formas presentes nas imagens para conferir o sentido de continuidade, mesmo com a evidência de que cada imagem proveio de uma fonte diversa.

Interessa-nos nesse trabalho a possibilidade de construção de “universos” nos quais uma grande massa de informação visual digital possa habitar. As perguntas de Smoke and Fire são sobre: Como podemos manter o reconhecimento e a rememoração de itens visuais tão diversos? Como podemos encontrar padrões estéticos que permitam o enquadramento de informações produzidas em contextos inicialmente diversos num mesmo conjunto? Como gerenciar uma documentação que se confunde com a própria pessoa, embora aparentemente sejam dados que não pertencem a ninguém? Como lidar com uma memória que pouco distingue a deliberação autoral da subjetividade coletiva?

No entendimento de que a memória é um fenômeno psicológico individual ligado à vida social (LE GOFF, 2003, p. 419) através das práticas que lhe sustentam, podemos pensar a confluência da memória individual com a coletiva no interior da experiência multimidiática característica da sociedade posterior aos processos de globalização. A partir da década de 1990 os sistemas de comunicação funcionam em grande parte através da construção de conteúdos por redes de compartilhamento de dados. A internet surge como o exemplo mais evidente desse processo. A internet, aliada aos avanços da tecnologia eletrônica afetam as relações de consumo e produção cultural ao ponto de gerar expressões como cybercultura, “cultura digital” e “comunidades virtuais”.

A possibilidade de construção colaborativa de conteúdos e a distribuição do poder de veiculação de informações resultou na formação de uma vasta “nuvem de dados”. A distribuição de informações sem o conhecimento do local de arquivamento de cada dado tem como consequência uma estranha sensação de que as informações encontram-se na rede. A impressão de acesso livre as informações “eternamente” memorizadas em bancos de capacidade ilimitada tem efeitos transformadores nos modos de vivenciar as memórias individual e coletiva.

Se já no século XIX, pela extensão das bibliotecas, dos arquivos públicos e dos museus, a memória

individual não comportava mais a extensão da memória coletiva (LE GOFF, 2003, p. 461), após a segunda grande guerra do século XX essa situação torna-se ainda mais evidente. O surgimento de técnicas de reprodução cada vez mais eficientes<sup>3</sup>, como a fotografia e o cinema, possibilitou uma distribuição de informação digna da expressão “indústria cultural”<sup>4</sup>. A experiência com a imagem do cinema transformou a relação do habitante do ocidente urbanizado com o mundo e seu registro. A atitude de olhar para o mundo passa a ter enquadramento, recorte e tempo coordenados pela aparelhagem que serve ao homem. A inevitável consequência dessa espécie de experiência é uma inversão drástica do próprio “olhar”. Se de início o ser humano olha para o mundo e o transforma através de instrumentos, a complexificação desses instrumentos leva o homem a caminhar nos limites de “visão” proporcionados pelos instrumentos. O meio determina o produto.

Quando a comunicação atinge uma condição massiva e a veiculação de imagens de um centro produtor pode disseminar-se em larga escala pela sociedade, a indústria cultural passa a ser concebida como “espetacular”<sup>5</sup>. A popularização dos aparelhos de recepção de dados, como os televisores, os rádios e as salas de cinema, formaram toda uma geração de “espectadores” distanciados do “local” da informação. Tal situação, proeminente entre as décadas de 1950 e 1980, caracterizaria uma sociedade de consumo massivo. Nesse ambiente encontramos uma distinção evidente entre a vida pública e a vida privada. Os emissores (poucos) são os responsáveis por publicar algo de início privado, através de aparelhos transmissores. Na outra ponta dessa linha encontramos os receptores (muitos), responsáveis por privatizar o que se tornou público através de seus aparelhos de recepção. Os espaços de cultura em que estaria localizada cada ponta determinava o sentido como a informação enviada e recebida seria arquivada nas rotinas dos indivíduos. Desse modo, os receptores privatizavam conteúdos através de seus aparelhos e promoviam seu arquivamento em acordo com parâmetros pessoais. Contavam, nesse processo: a decisão de comprar ou não comprar o disco de um músico, sair de casa para assistir mais de uma vez o mesmo filme ou filmes de um mesmo ator ou mesmo diretor, estar disponível (sozinho ou em grupo) nos horários determinados dos programas de televisão e até mesmo qual tipo de mídia seria promovida em sua residência particular.

Num sistema de privatização (tornar privado) de informações nesses moldes é evidente a capacidade das mídias de atingirem mais os grupos do que disponibilizarem conteúdos multi-interpretáveis ou personalizados. Os resultados da experiência de publicação/privatização nas sociedades de mídia de massa para a memória coletiva podem ser mais bem observados nos “arquivos” promovidos pela condição midiática subsequente.

O surgimento dos aparelhos de gravação portáteis (áudio, foto e vídeo) permitiu, de início, a formação de acervos familiares baseados na afetividade e nos acontecimentos marcantes para a vivência de grupos específicos. Porém, a marca mais evidente do uso desses aparelhos encontra-se na personalização dos registros de fatos históricos. Nas três últimas décadas concretizou-se a sensação de que todo o cidadão é um possível vigilante apto a registrar e transmitir acontecimentos. A antiga figura do espectador torna-se mortíça. Num universo em que todos possuem a função de registro e publicação, a quem resta a tarefa de privatização das informações?

---

<sup>3</sup> De fato as obras de arte sempre estiveram suscetíveis à reprodução. Há, no entanto, uma profunda distinção entre as antigas técnicas de reprodução e o surgimento de obras próprias para a reprodutibilidade, como a fotografia e o cinema. Benjamin ressalta essa diferença ao vincular o valor dos originais com histórica de uma obra, isto é, com valor agregado em sua trajetória cultural. Essa espécie de valor, de aura, não é encontrada em produtor da reprodutibilidade. (cf. BENJAMIN, 1969, p. 55.95).

<sup>4</sup> Na visão de Horkheimer e Adorno, a ideia de “indústria cultural” está intimamente ligada com os avanços capitalistas, a estipulação de padrões de consumo e a transformação da arte em entretenimento. (cf. ADORNO; HORKHEIMER, 1986, p.113-156).

<sup>5</sup> Pra Debord a espetacularização é muito mais que o simples domínio da mídia caracterizado por um centro emissor de informação para um público passivo. O espetáculo seria herdeiro de toda a fraqueza do projeto filosófico ocidental. “À medida que a necessidade se encontra socialmente sonhada, o sonho torna-se necessário. O espetáculo é o mau sonho da sociedade moderna acorrentada, que ao cabo não exprime senão o seu desejo de dormir. O espetáculo é o guardião deste sono”. (DEBORD, 1997, §21).

O advento da internet trouxe uma contribuição desconcertante para tal cenário. Mais do que produção de informações, o fluxo de dados na web baseia-se na “promoção” de conteúdos. A comunidade virtual tem por base a construção de mundos alegóricos. Não apenas nos profissionais interessados, mas talvez principalmente nos “navegantes” anônimos, a pós-produção é o modo mais comum de interferência no arquivo comunitário. Recortar, montar, colar, mixar e compartilhar surgem como palavras-chave para a atuação no ambiente da web. No entanto, a pergunta se mantém, quem se responsabiliza por privatizar essas informações e com isso zelar por sua memorização?

Diante da densidade e do multidirecionamento do fluxo de dados é forçoso admitir que os conteúdos são tanto gerados quanto arquivados de modo maquínico. Embora permaneça a ilusão de que na cultura digital nada desaparece, a gestão compartilhada de informações parece expressar um desejo de permanência de dados referentes a épocas, estilos e estéticas que tiveram força há poucas décadas. Num processo similar as sociedades ditas primitivas, a memória coletiva sustenta-se por comportamentos grupais. Uma informação permanece viva na rede somente enquanto haja um grupo que lhe considera significativa e mantenha sua veiculação. No momento em que um dado deixa de significar os valores do grupo ele perde seu direcionamento.

É possível perceber, em trabalhos como *Smoke and Fire*, que o “re-arranjo” de imagens existe nas práticas em rede não como modo de deturpar arquivos, mas sim de encontrar estratégias de sobrevivência de conteúdos (e sobrevivência do processo de rememoração).

É certo que as práticas de rememoração promovidas pela cultura digital não podem retroceder muito além das primeiras décadas do século vinte. Mesmo quando pensamos na digitalização de documentos antigos, toda a realização midiática a partir da segunda metade do século vinte obedece aos recortes da fotografia e do cinema. Apesar de a imagem eletrônica ser de natureza distinta da imagem tradicional, pois é baseada em códigos não-imagéticos e sua relação de significado com o mundo real reside puramente na capacidade de decodificação do receptor, ela ainda obedece ao recorte e ao enquadramento. Podemos sim afirmar que a network é inevitavelmente interativa, mas, tal interação é limitada por uma longa herança comportamental. Observa-se ainda que as construções hipertextuais são tão restritas em suas possibilidades para a maioria dos usuários de aparelhos eletrônicos em rede que poderíamos chamar o computador e a web de “caixas-pretas”.

Aliado a não-necessidade de produção de conteúdos está a consequente facilidade de reconhecimento de estéticas estereotipadas (estilos, movimentos, moda e ícones da cultura pop das quatro últimas décadas do século XX). Filiar-se a um grupo já bem delimitado e estilizado através da reprodução de padrões estéticos e do assinalamento qualitativo dos produtos daquele grupo é um modo bastante eficiente de formação segura de uma “persona” no mundo do “sujeito deslocado”<sup>6</sup>. O desejo de uma base cultural sólida sobre a qual se possa olhar para a paisagem fragmentada da sociedade pós-panóptica<sup>7</sup> traz à tona o sentimento de revival.

O revival, por ser proveniente da deliberação coletiva de informação (do acesso ao vasto banco de dados da memória da civilização ocidental), concede permissão para as atitudes de apropriação, manutenção e

---

<sup>6</sup> Para Stuart Hall na modernidade tardia ocorre o descolamento da identidade, o indivíduo apresentar-se descentrado. Hall considera cinco avanços na teoria social que resultaram num sujeito pós-moderno deslocado. O primeiro seria a retomada e reinterpretação da teoria marxista nos anos 1960, o segundo diz da descoberta do inconsciente pela psicanálise freudiana, o terceiro corresponde à linguística de Saussure, o quarto a teoria dos regimes disciplinares do moderno poder administrativo, empreendida por Foucault e a quinta o questionamento a politização da vida privada pelo movimento feminista. Com tais transformações em mente compreendemos que “uma estrutura deslocada é aquela cujo centro é deslocado, não sendo substituído por outro, mas por uma pluralidade de centros de poder” (cf. HALL, 2004, p.16).

<sup>7</sup> Ao falar da superação dos regimes de vigilância pensados por Foucault como próprios de uma sociedade baseada no panóptico, Baumann usou a expressão sociedade pós-panóptica. É um esforço de determinação do regime pós-moderno, no qual todos os indivíduos são vigilantes em potencial e a segurança baseada nas instituições aptas a “vigiar e punir” dá lugar a incerteza do papel institucional de cada indivíduo. (cf. BAUMAN, 2001).

acréscimo de sentidos e memórias a uma imagem. No interior do sentimento de revival realiza-se o processo de construção de Smoke and Fire. A coleta, o arquivamento, a remontagem e a disponibilização de dados promovida pelos artistas da web passam, de início, pelo filtro do reconhecimento individual, isto é, da deliberação. Essa espécie de atitude torna-se, a cada dia, mais necessária. A ilusão do acúmulo ilimitado de informações carrega a urgência da formação de sujeitos capazes de recortar, montar e descartar. Para a memória coletiva na era das comunidades virtuais e das construções de conteúdos em redes a deliberação é de suma importância.

Se não memorizamos, é porque sabemos onde está e como acessar. A memória se torna algo fragmentado e fazemos constantemente o esforço de reintegrá-la. A internet é uma paráfrase da realidade do conhecimento. O revival é um desses esforços de integração e reconhecimento de um mundo pela “imagem” de uma geração ou de uma época. O exercício de rememoração na atualidade parece estar ligado à decisão de afiliação a correntes estéticas e através delas a promoção de documentos. Na network a atitude de documentar não difere da atitude de compartilhar. Se nos gregos, com as mnemotécnicas, havia a memória como documento, na era das imagens reproduzidas, quando o original é a cópia, o documento se torna memória e é encarregado de desencadear subjetividades.

### **Referências Bibliográficas**

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: *Dialética do Esclarecimento*. 2.ed. Trad. Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1986.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BENJAMIN, Walter. A obra de Arte na Era de suas Técnicas de Reprodução. In: *A Ideia do Cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. 2ª reimp. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. 5ª ed. Campinas, São Paulo: Editora da UNICAMP, 2003.