



## O *scroll* infinito e o arquivo: breve história e análise de um campo visual interativo

*Infinite scroll and the archive: a brief history and analysis of an interactive visual field*

148

**Marcos Martins, Escola Superior de Desenho Industrial**  
marc.a.martins@gmail.com

### Resumo

Os processos de seleção, ordenação e exibição de mensagens nas redes sociais são hoje controlados por algoritmos cuja opacidade pode desencorajar pesquisas no campo do Design interessadas em compreender seu funcionamento. Este artigo pretende lançar alguma luz sobre esses processos por meio do exame, não das mensagens publicadas, mas do design do campo visual interativo que as abriga: uma invenção do design nomeada *scroll* infinito. Será apresentada uma narrativa histórica dessa invenção cuja genealogia remonta aos anos 1970. A abordagem teórica é calcada nas relações que Jacques Derrida traçou entre o arquivo e a psicanálise, buscando-se, ultimamente, apresentar possíveis implicações entre o *scroll* infinito, o arquivo, a percepção dos acontecimentos e a memória na contemporaneidade.

**Palavras-chave:** Design de interface, Arquivo, Redes sociais, Acontecimento, Memória.

### Abstract

*The processes of selecting, sorting and displaying messages on social networks are today controlled by algorithms whose opacity might discourage research in the field of design aimed at understanding their functioning. This article aims to shed some light on these processes by examining not the published messages, but the design of the interactive visual field that contains them: the design invention called infinite scroll. A historical narrative of this invention will be presented, the genealogy of which can be traced back to the 1970s. The theoretical approach is based on the relationship that Jacques Derrida drew between the archive and psychoanalysis, ultimately seeking to present possible implications between the infinite scroll, the archive, the perception of events and memory in contemporary times.*

**Keywords:** Interface Design, Archive, Social Networks, Event, Memory.



## Introdução

Entende-se, atualmente, que as mensagens publicadas nas redes sociais, apesar de sua efemeridade, compõem um valioso material de arquivo para a compreensão das subjetividades na era digital. Hoje, como se sabe, os meios de comunicação propiciam a extração de hábitos, preferências pessoais e inclinações políticas, entre outras informações pessoais, que são apreendidas por sistemas algorítmicos, formando estoques de perfis comercializados como elementos essenciais à propaganda e ao consumo. As novas velocidades na circulação de mensagens podem enganosamente aparentar uma ausência de mediação, sugerindo que todos os processos de captura de dados escondem-se dentro de uma *caixa preta* ainda mais opaca do que a dos objetos técnicos que Vilém Flusser (1985) propôs como agentes de nossa alienação tecnológica.

Qualquer esforço de análise da *caixa preta* das redes sociais parece interdito ante a eficiência dos algoritmos em apagar tanto os arquivos quanto em ocultar o próprio ato de apagar (Derrida, 2001), resultando na frustração de qualquer pesquisador que se interesse em investigar o assunto. A presente abordagem, ao mostrar justamente um desses mecanismos de autoapagamento, insiste na possibilidade de se extrair certas características da *caixa preta* algorítmica contemporânea pelo exame de seu *invólucro*, sua interface. Além disso, acredito que um olhar histórico e analítico sobre o *design* das redes sociais pode fornecer pistas a respeito do estatuto do arquivo contemporâneo. Como afirmou Jacques Derrida, “não se vive mais da mesma maneira aquilo que não se arquiva da mesma maneira. O sentido arquivável se deixa também, e de antemão, co-determinar pela estrutura arquivante” (Derrida, 2001, p. 31).

Afastando-me, portanto, do exame do *conteúdo* das mensagens e, também, de qualquer vã tentativa de decifração da esfinge algorítmica, focarei no exame da própria forma como as interfaces se dão à cognição, ou seja, de seu *design* – nesse caso, o de uma invenção bastante singular do campo do Design de Interação que se tornou dominante em diversas plataformas. Trata-se do campo visual interativo denominado *Infinite Scroll* (*scroll* infinito), que, grosso modo, designa um modo de navegação em que as mensagens são deslizadas para cima ou para baixo em uma tela de modo a sugerir uma infinita oferta de conteúdo.

Essa forma de navegação, ao menos desde 2006 (Raskin, 2008), é utilizada nas interfaces bidimensionais dos mais variados aplicativos, incluindo as mídias sociais como Instagram, Facebook, TikTok, X (ex-Twitter), entre outras. Apresentarei uma possível linha genealógica do *scroll* infinito que remonta a sistemas que surgiram no âmbito dos movimentos da contracultura norte-americana dos anos 1970, passando por protoconfigurações das redes sociais (as BBSs), para finalmente focalizar a interface do Facebook. Esse escopo histórico termina em 2019, quando o declínio dessa mídia social já era sentido diante da popularização de outras redes que abalaram sua hegemonia. Embora o *scroll* infinito siga hegemônico até o presente, o recorte histórico aqui delineado é suficiente para fundamentar as análises que pretendo elaborar.

Para desenvolver essas análises no campo teórico, escolho o pensamento de Jacques Derrida como *intercessor*, tal como Gilles Deleuze (1998) conceituou estímulos exteriores capazes de

inspirar a produção de ideias. Mais especificamente, me aproximarei dos conceitos que Derrida desenvolve em sua obra seminal *Mal de arquivo* (Derrida, 2001). Nesse texto, lembremos, o filósofo recupera o conceito de pulsão de morte de Freud para refletir sobre os mecanismos do arquivo em termos de uma tendência à autodestruição e ao apagamento. A *febre de arquivo* evidenciaria uma obsessão de nossa época em produzir arquivos em velocidade exponencial. Mas, além desse propósito, digamos, mais geral do texto, Derrida nos oferece ainda uma conexão entre arquivo, memória e tecnologia ao examinar o funcionamento do *bloco mágico*, um dispositivo que Freud escolheu para tecer analogias com o funcionamento do aparelho psíquico humano. Essa elaboração nos ajudará a ver de que forma uma análise focada em um objeto técnico – uma invenção de design – pode espelhar nossas interações com os acontecimentos, o tempo, nossas próprias percepções, nossa memória e o arquivo.

Olhando-se o mundo das redes sociais de hoje, a sagacidade de Derrida parece, sem dúvida, profética. Mas a escolha dele como intercessor central para um exame de tecnologias da era digital não se deve apenas por afinidades temáticas. Ela também herda preocupações do próprio filósofo sabidamente interessado, em vários momentos de sua obra, pelos desenvolvimentos das tecnologias digitais.

Tendo morrido em 2004, no mesmo ano em que se marca o nascimento do Facebook, o filósofo não poderia nos dar respostas – ou melhor, desconstruir nossas perguntas – a respeito das eventuais mudanças pelas quais passa o arquivo na atual febre das redes sociais. Mesmo assim, é notável que ele não estivesse longe dessas preocupações com as novas formas de escrita que, abandonando o suporte do papel, passaram a circular como textos na internet. Em 2001, em um texto introdutório ao livro *Papel-máquina*, Derrida se perguntava: “Qual o destino de um acontecimento? Qual é o destino de seu arquivo quando o mundo do papel [...] se vê submetido a tantas novas máquinas de virtualizar: Há acontecimento virtual. Arquivo virtual? Seria isso tão novo? [...] um outro mal de arquivo?” (Derrida, 2004, p. 14).

Ao se perguntar se “seria isso tão novo”, Derrida parecia cauteloso em tecer afirmações precipitadas a respeito da não precedência da cena trazida pela internet. Mas ao usar a expressão “um outro mal de arquivo?”, talvez suspeitasse estar diante, ao menos parcialmente, de uma nova cena, diversa daquela em que mergulhou ao escrever *Mal de arquivo* (Derrida, 2004). Mas é especialmente instigante, no que tange às redes sociais, o questionamento que Derrida faz a respeito do “destino de um acontecimento”. Não estaria correto dizer que, hoje, o destino dos acontecimentos é exatamente os *posts* nas redes sociais? Não são eles que tanto absorvem quanto provocam acontecimentos? De modo análogo, este artigo, ao propor uma linha genealógica do *scroll* infinito, pretende mostrar que há, sim, precedentes à cena atual, mas que também não se pode deixar de ver as mutações históricas implicadas nessa genealogia.

### ***Bulletin board / Community Memory***

Escolho iniciar esta história a partir do deslocamento de sentido do termo *bulletin board* (quadro de avisos). Esse artefato material utilizado como suporte de mensagens em papel,

afixadas com tachas e alfinetes, empresta, na era digital, seu nome ao “quadro de avisos eletrônico”, que passa a designar espaços virtuais para a circulação de mensagens.

Essa migração de sentido pode ter sua origem remontada ao início da década de 1970, com a invenção de um sistema chamado Community Memory, retrospectivamente identificado – por um de seus criadores, o engenheiro eletrônico Lee Felsenstein (2016) – como a “semente das mídias sociais”. Esse sistema veio a público em 1973, na cidade de Berkeley, Califórnia, na esteira dos movimentos de contracultura do final dos anos 1960, que marcaram a luta por direitos civis dentro e fora do campus da Universidade da Califórnia. Influenciado pelo Free Speech Movement, Lee Felsenstein tinha a ambição de explorar meios computacionais para uma comunicação de *muitos para muitos*, como alternativa à centralização típica das mídias tradicionais.

Tecnicamente, a primeira versão do Community Memory era composta por um teletipo conectado a um modem que, por meio de uma única chamada telefônica por dia, permitia aos usuários entrar e acessar informações agrupadas por palavras-chave. Esses dados eram armazenados em um servidor remoto. A máquina *front-end* imprimia em papel mensagens ordenadas sob categorias como música, política, moradia, serviços, feminismo, tecnologia etc. O primeiro terminal do sistema foi instalado em uma popular loja de discos, em frente a um quadro onde centenas de anúncios eram afixados, como se pode ver em uma curiosa fotografia de 1975. (Figura 1)

Figura 1 – Terminal do Community Memory na loja Leopold’s Records, Berkeley, Califórnia, 1975



Fonte: Computer History Museum. Disponível. Disponível em:

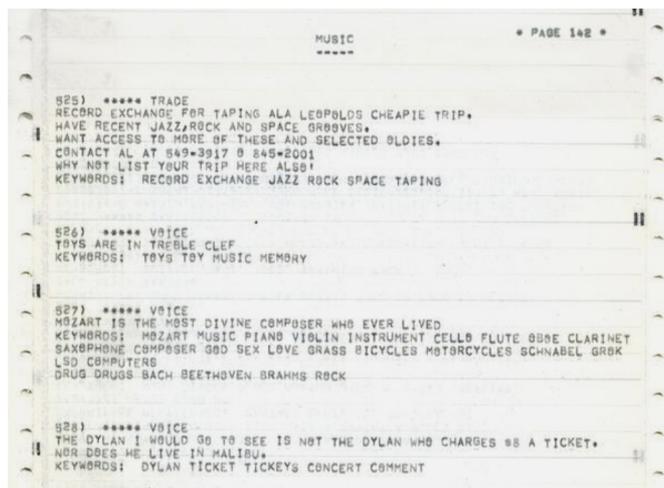
[Community Memory: Precedents in Social Media and Movements - CHM](#). Acesso em: 5 ago. 2024.

O quadro de avisos convencional repleto de mensagens amontoadas é ignorado por dois jovens entretidos com a novidade eletrônica. O teletipo não é visível, coberto como está por uma caixa de papelão, que tanto oculta sua realidade visual (teclado, fita perfurada, impressora) quanto abafa a auditiva. Felsenstein relata que o “motor do teletipo e o chunk-chunk-chunk da cabeça de impressão” eram desagradavelmente barulhentos (Felsenstein *apud* Malloy, 2016). A estrutura de papelão, com emendas visíveis e tipografia psicodélica, dá ao Community Memory uma notável semelhança formal e tátil com o quadro de avisos na parede. Essa correspondência não aconteceu por acaso: naquela época, computadores eram ferramentas para aplicações militares, científicas e de pesquisa e não havia computadores pessoais. Para os ativistas da contracultura, computador era sinônimo de centralização, poder e controle. Camuflar a máquina foi a estratégia de

Felsenstein e seu grupo para torná-la mais familiar. Mas contrariamente às expectativas, o aparelho fez enorme sucesso. O uso do novo sistema eletrônico de mensagens rapidamente superou o antigo. Assim, como conta Felsenstein, “todo o tráfego do quadro de avisos se transferiu para esta melhor tecnologia” (Felsenstein, 2017, tradução nossa).

É nesse *momento* emblemático – no momento mesmo em que se torna eletrônico – que o sistema de quadro de avisos começa a ganhar os contornos de um sistema arquivístico. O repositório de mensagens de papel do quadro físico não tinha como propósito constituir um arquivo, já que as mensagens, mesmo podendo eventualmente ser guardadas, a princípio, tinham vida breve. Em outras palavras, esse sistema era destinado à *community*, mas nem tanto à *memory*. É quando as mensagens migram para o sistema computacional e ganham o nome de Community Memory que os avisos em papel no quadro físico são ordenados em uma sequência temporal. As mensagens passam a ter uma indexação, possibilitando ao banco de dados a gravação da data e da hora de sua inserção. Além disso, essa ordem reflete-se também no *output* (Figura 2), na extração de determinada fração do arquivo: uma tira de papel com mensagens impressas correspondia exatamente à demanda do usuário. Em suma, um *scroll*.

Figura 2 – Folha impressa do Community Memory, c. 1970



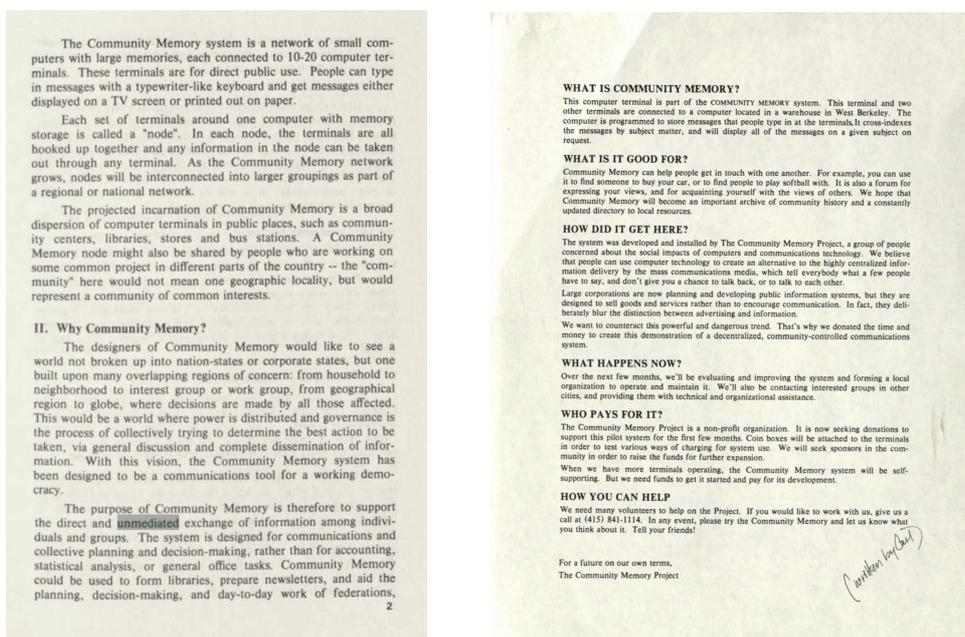
Fonte: Community Memory Messages - CHM Revolution. Disponível em: <https://www.computerhistory.org/revolution/the-web/20/377/2044>. Acesso em: 5 ago. 2024.

O arquivamento em um computador *mainframe*, aliado ao *output* na tira de papel, possibilita gravação e extração, dando ao quadro de avisos eletrônico duas condições que, segundo Derrida, são essenciais para qualquer arquivo: um “suporte estável” e de uma “exterioridade”:

[...] o arquivo [...] não será jamais a memória nem a anamnese em sua experiência espontânea, viva e interior. Bem ao contrário: o arquivo tem lugar em lugar da falta originária e estrutural da chamada memória. [...] *Não há arquivo sem exterior*. (Derrida, 2001, p. 22)

Uma série de brochuras de divulgação do Community Memory (Figura 3) nos permite tecer certas observações, no nível do discurso, a respeito da exterioridade desse novo arquivo digital.

Figura 3 – Brochuras de divulgação do Community Memory, c. 1980



Fonte: Computer History Museum. Disponível. Disponível em:

[Community Memory: Precedents in Social Media and Movements - CHM](#). Acesso em: 5 ago. 2024.

O discurso de apresentação do sistema não deixa dúvidas, que além de ser comunicativo, ele não ignora seu potencial como arquivo: “O *Community Memory* pode ajudar as pessoas a entrarem em contato umas com as outras. Esperamos que o *Community Memory* se torne um importante *arquivo* da história das comunidades [...]” (tradução nossa a partir da imagem acima referida).

O texto de apresentação também faz questão de deixar explícito o lugar exterior das coisas guardadas, como local com endereço:

Esse terminal de computador faz parte do sistema *COMMUNITY MEMORY*. Esse terminal e dois outros terminais estão conectados a um computador localizado em um depósito em West Berkeley. O computador está programado para armazenar as mensagens que as pessoas digitam nos terminais. (tradução nossa a partir da imagem acima referida)

Essa exterioridade exprimia ainda o sonho por uma forma de comunicação sem centro, horizontal, anônima, que pudesse combater os meios dominantes:

Os meios de comunicação de massa querem dizer a todos o que apenas alguns têm a dizer e não lhes dão a chance de responder, muito menos de conversar entre si. O *COMMUNITY MEMORY* quer mudar isso. Estamos instalando terminais públicos de computador por meio dos quais as pessoas podem compartilhar informações livremente, *sem mediação* de censores.

Embora tenhamos descrito o sistema como um gabinete de preenchimento comunitário compartilhado, ele não exigirá um escritório próprio nem atenção contínua da equipe. (tradução e grifos nossos a partir da imagem acima referida)

A brochura do Community Memory fazia menção explícita à constituição de uma exterioridade, materializada no computador *mainframe* e, portanto, atendia em parte às qualificações que Derrida estabelece para o arquivo. Entretanto, percebe-se uma diferença no que tange ao *arconte*, à autoridade, ao dono da casa onde fica o arquivo, aquele que detém todo o poder de controlar e guardar os registros de documentos da lei. Ele escreve:

[...] o sentido de "arquivo", seu único sentido, vem para ele do *arkheion* grego: inicialmente uma casa, um domicílio, um endereço, a residência dos magistrados superiores, os arcontes, aqueles que comandavam. Aos cidadãos que detinham e assim denotavam o poder político reconhecia-se o direito de fazer ou de representar a lei. (Derrida, 2001, p. 12)

Ou seja, se por um lado, o Community Memory se estrutura a partir da *morada* do arquivo, um *banco* de dados, por outro lado, a posição ideológica inequívoca em defesa de uma comunicação *sem mediação, descentralizada e horizontal* pretende escapar à condição do arquivo como privilégio de uma classe que teria a posse da morada: a classe dos arcontes.

O Community Memory almejava atacar um poder centralizador com o qual alguns poucos podiam “dizer a todos o que apenas alguns têm a dizer”. Acreditava-se utopicamente que a tecnologia poderia, ao se encarregar de gerir as trocas de mensagens, estabelecer um sistema neutro de gravação e recuperação de material arquivável em que não haveria, como anunciavam orgulhosamente, “mediação de censores”.

### ***Bulletin Board Systems (BBSs)***

Um pouco depois do Community Memory, por volta de 1974, nasce um novo sistema de troca de mensagens que alcança grande popularidade: os *Bulletin Board Systems* (BBSs –sistemas de quadros de aviso). Os BBSs eram geridos por indivíduos chamados *sysops* (*system operators*), operadores de sistema que utilizavam máquinas predecessoras dos primeiros computadores pessoais. Esses aparelhos, vendidos como kits para montar, possibilitaram a entrada no espaço doméstico do gerenciamento e do uso de redes por indivíduos comuns. Com os BBSs, qualquer um que adquirisse um computador e um software de administração podia criar um sistema e se tornar um *sysop*. Esse indivíduo, misto de amador e especialista *nerd*, disponibilizava sua linha telefônica pessoal para usuários que, mediante login, podiam colocar anúncios, trocar mensagens, jogar jogos e, em alguns casos, participar de fórum de discussões via computador.

A introdução do *sysop*, com as BBSs, trouxe a novidade de que um único indivíduo assumia o papel de controlar e arquivar as mensagens e outros conteúdos do sistema em disquetes *dentro de sua casa*. Eram pessoas comuns que não tinham o status de um magistrado ou de um hermeneuta capaz de “representar a lei”, como mostrava Derrida a respeito do arquivo grego. Mesmo assim, ostentavam uma boa dose de poder sobre os usuários do sistema sob sua administração, o que nos permite reconhecer nos *sysops* a figura do *arconte* derridiano. De acordo com uma testemunha da época,

devido à natureza amadora da rede, qualquer privacidade entre o remetente e o destinatário era apenas o resultado da educação dos proprietários dos sistemas envolvidos na transferência

do e-mail. No entanto, era comum que os operadores de sistema se reservassem o direito de analisar o conteúdo das mensagens que passavam por seus sistemas. (FidoNet | BBS Wiki | Fandom)

Em termos de interface (Figura 4), a interação típica dos BBSs consistia em digitar a letra inicial de um comando do menu principal (Old School Sean, 2017). Novas informações apareciam na tela, empurrando automaticamente as mais antigas para cima. Com esse movimento potencialmente perpétuo, a forma da tripa de papel (finita, dada sua materialidade) dá lugar a uma certa percepção de infinito e nos acena de longe, aqui, a discreta imagem de *streaming*. Mas a integridade da continuidade temporal da recuperação de informações não foi abalada, mantendo-se uma unidade formal. Apesar de sua imaterialidade tátil, a estrutura textual disposta vertical e ininterruptamente ainda era a forma dominante de consumo de mensagens nas telas de um BBS – a novidade era, portanto, que essas mensagens, agora, se sucediam em um monitor e não mais em uma tira de papel.

Figura 4 – Menu de uma BBS, c. 1980



Fonte: TechCrunch. Disponível em: Happy Birthday, BBS! | TechCrunch. Disponível em:

<https://techcrunch.com/2010/02/17/happy-birthday-bbs/>. Acesso em: 5 ago. 2024.

Em 1992, com a disponibilização da internet a um público mais amplo, depois de ter sido privilégio de agências governamentais e universidades por anos, os BBSs praticamente desapareceram. Essa substituição de tecnologias trouxe importantes consequências para duas questões estruturais do arquivo que vimos até aqui.

Com relação à categoria do proprietário (arconte), muitos dos antigos *sysops* se tornaram *donos* de provedores, afastando-se do contato direto com seus usuários. Foi quando surgiram grandes serviços como o The Source e o popularíssimo America Online. Esses provedores pagos tornam-se a representação do poder sobre a informação, sendo que tanto a identidade do guardião do arquivo como o local exato onde informações são guardadas ficam gradativamente invisibilizados. Nos sistemas anteriores, mesmo não se sabendo exatamente onde estavam guardadas as informações, era possível ao menos imaginar esse local – no caso do Community Memory, um computador *mainframe* localizado em alguma parte de West Berkley, e no caso das BBSs, disquetes guardados na residência de algum *sysop*.

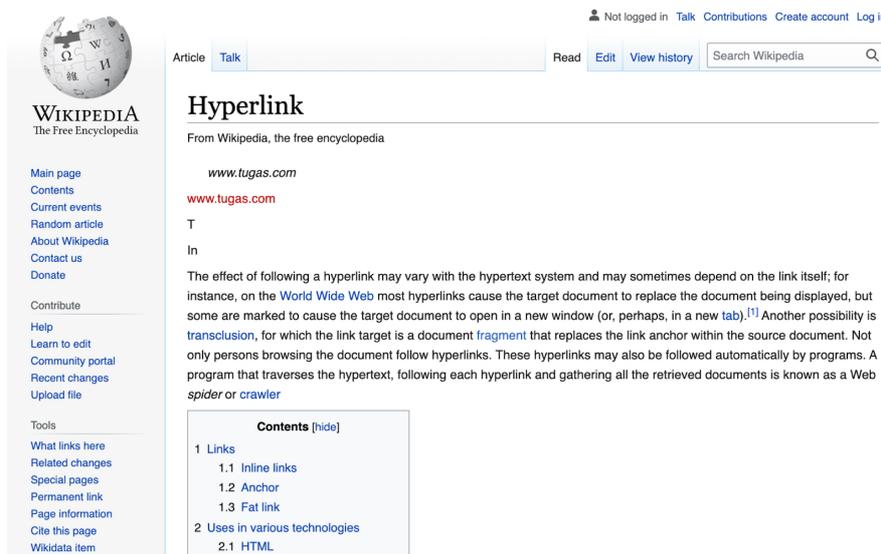
## Internet, *hyperlinks* e *streaming*

Com a chegada das interfaces gráficas e da internet, a atualização do campo visual – que, com os BBSs, se dava por comandos digitados e *scroll* – adquire uma nova e popular forma interativa. Agora, de qualquer ponto específico da tela, um clique no mouse altera todo o campo visual, de modo que sua atualização deixa de depender exclusivamente de um *scroll* vertical. Como bem observou Gilles Deleuze, as imagens das interfaces “são objeto de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente” (Deleuze, 2005, p. 315).

A combinação da internet com os *hyperlinks* finalmente rompe a unidade de uma sequência linear de leitura, experimentada na estrutura sequencial do *scroll*. A partir daí, o *hyperlink* torna-se símbolo de um espaço informacional aberto, não linear e descentralizado. É como se a aleatoriedade dos fragmentos de papéis presos ao quadro de aviso físico retornasse em um *flash* de otimismo, com seus múltiplos módulos informacionais transpostos não para uma tripa de informações sequenciais, mas para uma *cidade* de locais aparentemente livres de qualquer figura identificável como autoridade controladora. O arconte torna-se novamente invisível. Não se percebe mais uma única morada para o arquivo, mas muitos endereços; o acesso a cada um deles dando-se por palavras destacadas em um campo textual (Figura 5).

Entretanto, apesar das promessas de uma maior democratização das informações, se verá que o campo visual irá sofrer nova transformação e assumirá novamente uma unidade formal nada democrática.

Figura 5 – Capturas de tela da Wikipedia, outubro/2021



Fonte: O autor.

Escolho contar essa transformação por meio da história do blogueiro e ativista irano-canadense Hossein Derakhshan, considerado *the blogfather* (o pai do blog), que ficou famoso pelo

pioneirismo na cultura dos blogs, por seu ativismo político e sua atuação pedagógica na formação de outros blogueiros (Sreberny, 2010).

Acusado por propaganda antigovernamental, Derakhshan foi preso em 2008. Como consequência, foi privado do acesso à internet por seis anos, até ser libertado em 2014. Por ter estado em confinamento durante o período em que as redes sociais ascenderam à sua posição hoje dominante, o retrospecto que ele faz da passagem do *hyperlink* para a navegação das redes sociais condensa uma mutação histórica que levou seis anos para acontecer: “O *hyperlink* representava o espírito aberto e interconectado da rede mundial de computadores [...] era uma maneira de abandonar a centralização [...] e substituí-la por algo mais distribuído, um sistema de nós e redes” (Derakhshan, 2015, tradução nossa).

Derakhshan opõe esse sistema de nós e redes ao fluxo contínuo ou *streaming*. “Hoje, o *stream* é a forma dominante de organização de informações da mídia digital. Ele está em todas as redes sociais e aplicativos móveis [...]” (*idem*)

O *stream* corresponderia à passividade na interação dentro das redes sociais, que se esforçam para que o usuário não deixe o espaço de sua interface. Derakhshan lamenta:

Quando entro no Facebook, [...] tudo o que preciso fazer é rolar a tela [...] permaneço dentro do Facebook, e ele continua a transmitir o que eu posso gostar. (*idem*)

As palavras com as quais o blogueiro descreve a importância dos *hyperlinks* indicam, em um primeiro momento, o entusiasmo visionário de uma comunicação *sem centro*, típico da contracultura que inspirou o Community Memory. Sua posterior frustração nos mostra que a liberdade embutida na fragmentação de leitura pelos *hyperlinks* vai retornando à monotonia do rudimentar *scroll* das interfaces dos BBSs.

### Do *scroll* ao *scroll* infinito

O *scroll* infinito surgiu por volta do ano de 2006 (Raskin, 2008) como solução para um problema de design de navegação do tipo *próximo* e *anterior*, típica de sites de busca nos primeiros anos da WWW. Essas telas apresentavam ao usuário um grande número de ocorrências encontrado por meio de páginas que continham uma lista limitada de links. No final da lista, uma numeração indicava nada mais que a partição do total de itens encontrados (Figura 6).

Figura 6 – Resultados de pesquisa na interface do Google em 2003

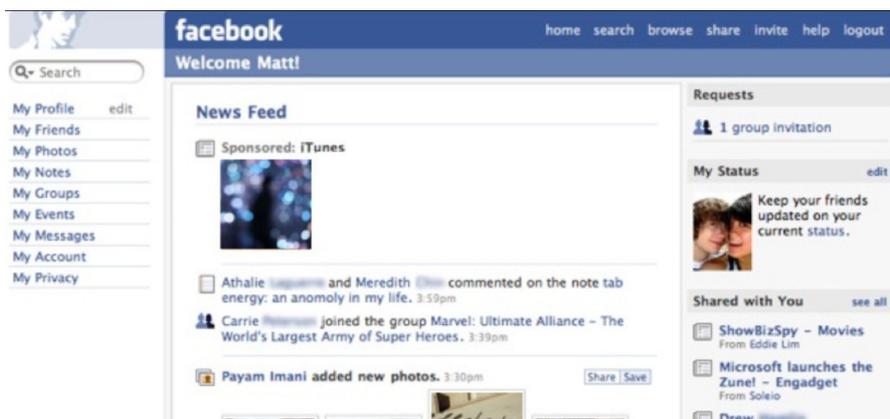


Fonte: O autor.

Para o autoproclamado inventor do *scroll* infinito, o engenheiro Aza Raskin, a interação pelo clique em números de páginas ou em *próximo* e *anterior* era disruptiva e repetitiva. Para eliminar a necessidade do *clique para ver mais*, ele desenvolveu um sistema em que o conteúdo era exibido apenas verticalmente. À medida que o usuário percorre um determinado número de *scrolls*, chegando ao limite que o sistema admite, novos elementos são carregados na memória e exibidos, sem que a página tenha que ser inteiramente atualizada. Dependendo da velocidade de conexão, esse carregamento torna-se praticamente imperceptível ao usuário, que tem a ilusão de um *scroll* contínuo.

A associação entre a linearidade do *scroll* infinito e uma ordenação temporal pode ser percebida em sucessivas mudanças na interface do Facebook. Já em 2006 foi introduzido o campo visual e interativo chamado *newsfeed* [alimentação de notícias] (Figura 7) em uma lista na qual *posts* começam a ser ordenados verticalmente, segundo uma ordem cronológica reversa, do mais novo para o mais antigo. Além desse aspecto formal, a noção de arquivo de acontecimentos é também reforçada simbolicamente. Esse campo visual onde se ordenam os *posts* ganha o nome de *timeline* [linha do tempo] (Figura 8) e o primeiro *post* que é dado por *default* quando alguém cria um perfil no Facebook mostra sua data de nascimento acompanhada da imagem de um bebê (Figura 9). Assim, os *posts* se alinham com eventos de uma *timeline*, que é também um repositório de eventos memoráveis de nossa vida.

Figura 7 – Newsfeed do Facebook (2006)



Fonte: O autor.

Figura 8 – Timeline do Facebook (2011)



Fonte: O autor.

Figura 9 – *Post* inicial default do Facebook



Fonte: O autor.

Entretanto, a relação entre a integridade de sua forma vertical e uma sequência temporal é ilusória dada a própria constituição algorítmica do *scroll* infinito, que, na verdade, é composto e recomposto a cada acesso por meio de um empilhamento de blocos de informação.

O desenvolvimento do *scroll* infinito corresponde, portanto, a uma gradativa pedagogia responsável pela percepção da disposição verticalizada de textos e imagens como sinônimo de linearidade temporal. No entanto, esse campo visual, embora apresente eventos empilhados em ordem supostamente cronológica, é, na verdade, composto de fragmentos intercambiáveis capazes de constante rearrumação dos blocos representativos de acontecimentos. Essa possibilidade, talvez, indicará que o status do arquivo virtual contemporâneo difere dos arquivos físicos exatamente por facilitar uma manipulação do passado sem que se perca a percepção de uma linearidade temporal, apenas aparentemente íntegra.

### O bloco mágico de Freud e o *scroll* infinito

No caminho histórico entre o *bulletin board* e o *electronic bulletin board* das mídias sociais, percebemos uma oscilação entre dispersão e unidade, fragmentação e forma. A fragmentação parece ganhar unidade formal, como se as peças fossem se unindo até atingir uma forma hegemônica vertical de navegação. Do quadro de avisos físico até o *scroll* infinito, a história se dá como se os inúmeros pedaços de papel adquirissem sucessivamente uma unidade e uma nova fragmentação, uma nova unidade e assim por diante. O *scroll* infinito parece cristalizar, em seu próprio funcionamento, um caso agudo desse jogo: sua fragmentação permite que o campo visual, toda vez que é atualizado, apresente um novo passado, mesmo se pensamos estar acessando o mesmo arquivo. Qual impacto essa mutação poderá ter sobre o nosso modo de entender e lembrar dos acontecimentos?

Para refletir sobre essa questão, revisito, mais uma vez, *Mal de arquivo* (Derrida, 2001) em um trecho no qual Derrida investiga a analogia que Freud apresenta entre um objeto técnico, o bloco mágico, ainda hoje no mercado como brinquedo infantil (Figura 10), e suas proposições topológicas para explicar o aparelho psíquico. O objeto consiste basicamente de uma base retangular sobre a qual há uma folha de papel encerado protegida por uma outra camada de celulóide transparente. Ao se escrever sobre o celulóide, traços são inicialmente visíveis na superfície. Mas basta suspendê-la que a escrita desaparece, deixando, entretanto, rastros marcados na base de cera.

Figura 10 – Versão infantil do bloco mágico



Fonte: O autor.

Freud (2011) vê nesse dispositivo uma semelhança com o sistema de percepção e consciência (Pcpt-Cs) que intermedia os estímulos externos e a memória inconsciente: os estímulos são como que temporariamente escritos e presentes à consciência, mas logo se apagam, deixando sua marca na camada do inconsciente, adjacente a esse sistema. Não sendo possível, ou essencial, neste espaço, uma extensiva explicitação da topologia freudiana, basta que guardemos uma noção: algo se escreve ou se inscreve temporariamente na percepção consciente para, em seguida, ganhar morada no arquivo do inconsciente.

No entanto, a escrita não pareceu a Freud uma metáfora precisa do funcionamento psíquico que buscava descrever. Ele toma o bloco mágico como um modelo para representar operações da memória, mais eficaz do que outros suplementos mnemônicos, tal como o texto deitado à pena, com tinta, em uma folha de papel. Este é gravado, mas não permite a reescrita na mesma superfície. Alternativamente, a escrita a giz sobre um quadro negro se presta à reutilização, mas não à gravação. Lembremos essa passagem:

o Bloco fornece não apenas uma superfície receptora que sempre pode ser usada novamente, como uma lousa, mas também traços duradouros da escrita, como um bloco de papel normal. Ele resolve o problema de juntar as duas operações *ao distribuí-las por dois componentes — sistemas — separados, mas inter-relacionados*. É exatamente dessa maneira que [...] nosso aparelho psíquico realiza sua função perceptiva. A camada que recebe os estímulos — o sistema Pcp-Cs — não forma traços duradouros, as bases da lembrança produzem-se em outros sistemas, adjacentes a ela. (Freud, 2011, p. 246)

Está claro que, para Freud, o objeto técnico bloco mágico apenas representa exteriormente uma instância interna. Exterior e interior mantêm-se resguardados cada um em seu lugar.

Agora, se tentarmos encontrar pontos de contato entre as categorias freudianas e o dispositivo do *scroll* infinito, será que essa fronteira tão delimitada entre o exterior e o interior conseguem manter sua nitidez? Será que permanece sendo uma simples analogia?

Segundo Freud, a superfície de escrita da base de cera era consistente com a ausência de organização cronológica típica do inconsciente, e não era passível de recuperação por um esforço de memória voluntária. Nesse sentido, a analogia está mais próxima da fragmentação caótica do

quadro de avisos de papel físico do que da uniformidade do *scroll* infinito. Porém, a interface do Facebook também tem sua semelhança com o modo como Freud concebeu o inconsciente. Por um lado, o arquivo de memórias, como mostrei antes, não se comporta de modo exclusivamente suplementar, mas parece ter vida própria, reordenando o passado com subtrações e substituições de *posts* em um campo aparentemente íntegro.

Diferentemente do modo como acontecia nas consultas ao Community Memory e nas interfaces dos BBSs, cujas informações eram exibidas sempre a partir de uma escolha do usuário, na interface do Facebook, aquilo que nos aparece resulta, não de uma consulta, mas de uma curadoria invisível, estabelecida por algum *arconte* desconhecido. Esse aparecer de fragmentos inesperados à consciência é enfatizado por outra funcionalidade correlata. Trata-se da sugestão de memórias automáticas por meio da rerepresentação de nossos *posts* antigos, que nos surpreende, via de regra, quando acessamos o Facebook pela primeira vez no dia (Figura 11). Essa “memória involuntária”, para usar o famoso termo de Marcel Proust (1951-1953), expressa uma relação entre o suplemento mnemotécnico exterior e o surgir inesperado de fragmentos de memórias. Será que esse dispositivo passa a se comportar exteriormente como um certo tipo de inconsciente?

Figura 11 – Sugestão algorítmica de memória, Facebook



Fonte: O autor.

A interface do Facebook vai mais além ainda na tentativa de criar uma intimidade cada vez maior entre o sistema externo de arquivo e nossa própria subjetividade pelo encorajamento explícito e constante para compartilharmos momentos íntimos e opiniões pessoais. No topo do *scroll* infinito da *timeline*, o convite “O que você está pensando?” indica essa espécie de diálogo interior no qual uma memória exterior se apresenta como suporte não só para memórias arquivadas, mas também para o nosso próprio pensamento.

O *scroll* infinito de hoje vem de uma longa série de interações tecnológicas em que, como Derrida antecipava, já em 1966, a máquina

no mundo [...] começou a *parecer-se* com a memória, e cada vez se lhe assemelha mais e melhor. Muito melhor do que esse inocente bloco mágico: este é sem dúvida infinitamente mais complexo do que a ardósia ou a folha, menos arcaico do que o palimpsesto; mas, comparado a outras máquinas de arquivar, é um brinquedo de criança. (Derrida, 2017, p. 26)

## Considerações finais

Aponte aqui algumas maneiras como o *scroll* infinito promove a semelhança crescente com a memória interior. Agora, inversamente, podemos perguntar, de que modo nossa memória e nossa psiquê podem, elas mesmas, estar começando a se assemelhar ao objeto técnico, borrando a própria distinção entre o que nomeamos interior e exterior. Pelo fato de as mensagens de ordem íntima que postamos conviverem com anúncios, notícias, memes etc., o *scroll* infinito do Facebook se comporta também como a camada perceptiva da consciência, atenta tanto aos eventos do mundo quanto aos sentimentos internos. A atuação do *scroll* infinito em reordenar o passado não impacta, portanto, apenas uma interioridade – a percepção de um arquivo pessoal – mas também reordena e edita os eventos vividos em comunidade.

Voltando, uma última vez, a Derrida, Freud, o bloco mágico e o arquivo,

podemos ao menos nos perguntar se [...] a estrutura do aparelho psíquico [...] resiste ou não à evolução da tecno-ciência do arquivo. O aparelho psíquico seria *melhor representado* ou *diferentemente afetado* pelos muitos dispositivos técnicos de arquivamento e reprodução, de próteses da memória chamada viva, de simulacros do vivente que já são e serão no futuro tanto mais refinados, complicados, potentes que o "bloco mágico"? (Derrida, 2001, p. 27)

Se, concordando com Derrida, os objetos técnicos podem, mais que representar o aparato psíquico, também afetá-lo, resta perguntar qual influência terá em nós a reformulação dos blocos do passado em um campo visual que, enganosamente, simula uma linearidade temporal. Até que ponto a história de um campo visual que oscila entre forma e fragmento, dispersão e unidade, interioridade e exterioridade, pode nos deixar entrever um novo tipo de arquivo? Será a *curadoria* da memória capaz de substituir modelos técnicos anteriores, nos quais a integridade de um campo visual ainda era equivalente a alguma credibilidade? Finalmente, seria *credibilidade*, ainda uma palavra associável ao arquivo?

## Referências

- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005 [1985].
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998 [1977].
- DERAKHSHAN, Hossein. **The Web We Have to Save**. Matter, 2015. Disponível em: <https://medium.com/matter/the-web-we-have-to-save-2eb1fe15a426>. Acesso em: 26 set. 2021.
- DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2017 [1967].
- DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001 [1995].
- DERRIDA, Jacques. **Papel-máquina**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2004.



FELSENSTEIN, Lee. **Felsenstein – Communicating Through Computers**. 2017. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=M8p3\\_-3\\_G9Q](https://www.youtube.com/watch?v=M8p3_-3_G9Q). Acesso em: 12 de maio 2024.

FELSENSTEIN, Lee. **Lee Felsenstein – 2016 CHM Fellow**. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=44hCMo1qSQs>. Acesso em: 12 de maio 2024.

**FidoNet | BBS Wiki | Fandom**. Disponível em: <https://bbs.fandom.com/wiki/FidoNet>. Acesso em: 12 maio 2024.

FLUSSER, Villém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FREUD, Sigmund. Nota sobre o “bloco mágico”. In: FREUD, Sigmund. **O eu e o Id, “Autobiografia” e outros textos**. Obras completas. São Paulo: Companhia das Letras, 2011, v. 16. p. 241-248.

MALLOY, Judy (ed.). **Social media archeology and poetics**. London: The MIT Press, 2016.

**Old School Sean** – Connecting to a BBS using a Commodore 64. 27 set. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JrY74-wt6FY>. Acesso em: 12 maio 2024.

PROUST, Marcel. **Em busca do tempo perdido**. Trad. Mario Quintana. 7 v. Porto Alegre: Globo, 1951-1953.

RASKIN, Aza. **Don’t Make Me Click**, 3 abr. 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EuELwq2ThJE>. Acesso em: 12 maio 2024.

SREBERNY, Annabelle; KHIABANY, Gholam. **Blogistan**: The Internet and Politics in Iran. London: I.B. Tauris, 2010.

## Sobre o autor

### Marcos Martins

Professor adjunto da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Desenvolve pesquisas com abordagem histórico-crítica em design da interação. Trabalha com a aproximação entre o campo do Design e outras áreas, como Filosofia, Arte e Psicanálise. Leciona, trabalha e desenvolve projetos em videodesign e videoclipes. ORCID. <https://orcid.org/0000-0002-4179-7322>