

DA MEMÓRIA COMO PRESENÇA OU A FANTASMAGORIA DA MEMÓRIA TÉCNICA

Juracy Oliveira¹

RESUMO: Almejando realizar uma arqueologia da memória digital, nos propomos a refletir acerca das condições da Web como arquivo e como memória de si mesma, tomando como objeto para esmiuçar a lógica operativa dessa memória técnica o arquivo *Wayback Machine*, uma espécie de “máquina do tempo” da Internet. Partimos da hipótese de que a memória empreendida nessa biblioteca digital enuncia sobretudo presença, posto que é justamente o efeito/afeto de toque temporal que promove a modulação entre passado e presente; além dessa experiência de produção de presença na ausência do passado, entra em questão também uma lógica da não presença, marcada pela latência espectral de um registro de memória incompleto que dá a perceber a própria ruína do tempo dentro da memória técnica.

PALAVRAS-CHAVE: Fantasmas de memória; Memória técnica; (não)Presença; Temporalidades.

ABSTRACT: Aiming to perform an archeology of digital memory, we propose a discussion on the conditions of the Web as an archive and memory of itself, using the *Wayback Machine*, a sort of Internet “time machine”, as our object in order to analyze the operational logic of this technical memory. Our main hypothesis is that the memory undertaken in such digital library states, above all, presence, since it is the effect/affect of temporal touch that promotes the modulation between past and present. Besides the experience of production of presence in the absence of the past, a logic of non-presence also comes into question; it is marked by the spectral latency of an incomplete memory record, which denotes the ruin of time itself within the technical memory.

KEYWORDS: Memory ghosts; Technical memory; (non)Presence; Temporalities.

¿Qué es un fantasma? Un evento terrible condenado a repetirse una y otra vez. Un instante de dolor, quizá. Algo muerto que parece por momentos vivo aún. Un sentimiento suspendido en el tiempo, como una fotografía borrosa, como un insecto atrapado en ámbar. Guillermo Del Toro - *El espínazo del Diablo*

As mídias digitais, com sua enfática produção e arquivamento de informação, determinam a emergência de outros modelos de gravação de memória, de recuperação dos arquivos da cultura e, principalmente, de tipos de conteúdo passíveis de se tornarem signos mnemônicos. No entanto, essa nova forma-arquivo, que funciona como uma espécie de armazém de memória para além dos critérios de outrora, ainda assim, em termos

¹Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM-UERJ) com uma pesquisa sobre interfaces de memória artificiais. Mestre em Comunicação pela mesma instituição (2016). Possui graduação em Letras - Português e Inglês pela Universidade Federal do Ceará (UFC).

foucaultianos, é norteada pelas leis do que é dizível mas também memorável (FOUCAULT, 1972) – mesmo que tal agência seja exercida pela tecnologia.

Nesse sentido, a *World Wide Web*, desde a sua concepção no início dos anos 1990, é tomada como um gigantesco arquivo global dotado de capacidade de armazenamento e possibilidade de acesso irrestrito à toda uma miríade de dados, assim, esse novo meio consiste também em uma nova memória (PEREIRA, 2011, p. 155), pela emergência mesmo de novas maneiras de produzir, de arranjar, de transmitir e, principalmente, de memorizar informações. Trata-se, portanto, de um suporte de memória social e cultural. Mas se ela registra continuamente as nossas memórias, quem fica responsável por guardar a sua? *Quem arquiva a Web?*

Dado o caráter extremamente transitório de *websites* como artefatos da cultura de nossa época, Wolfgang Ernst (2013, p. 138) propõe que o ciberespaço não possui memória, isto porque a Internet não possui uma memória central organizada, sendo definida pela circulação de dados, de modo que, se há memória, ela existe de maneira radicalmente construtivista, isto é, construída situacionalmente e sem armazenamento permanente; não à toa, essa ausência de memória da Web promove uma espécie de “era das trevas digital”².

Ambicionando preservar essa memória web tanto quanto possível, o Internet Archive³, uma iniciativa sem fins lucrativos que se apresenta como uma biblioteca digital, disponibiliza um serviço *online* chamado *Wayback Machine*⁴ (WBM) que permite o acesso a mais de 400 bilhões de *websites* arquivados e indexados contabilizando um total de 23 petabytes de dados que, através das janelas panorâmicas dos navegadores, abre-se para experiências mnemônicas da Web desde 1996 até poucas horas atrás. Ironicamente, sendo uma biblioteca da Internet nesse mesmo ambiente digital, sua tarefa é recursiva no sentido de que arquiva a si mesma.

Optamos pela arqueologia da mídia como ferramenta analítica escolhida para abrir essa máquina do tempo e identificar seus princípios tecno-lógicos bem como a sua operatividade na produção de temporalidades rememorativas do passado da Web. Assim, empreendemos um certo “agir arqueológico”, como denomina Gustavo Fischer (2015), que consiste em cartografar livremente o terreno do WBM além de escavá-lo como sítio

² No contexto nacional, o caso da desativação do *site* de rede social Orkut é emblemático de toda uma porção da cultura digital de uma época que é sumariamente apagada praticamente sem deixar rastros.

³ Ver: <<https://www.archive.org/>>.

⁴ Ver: <<http://archive.org/web/>>.

arqueológico que guarda os fósseis remanescentes de outras eras do digital, sedimentando diversas temporalidades. Trata-se aqui de tocar e operar o objeto de estudo para tentar apreender os modos de produção de presença nesse arquivo, seja pelos achados que revelam nostalgicamente o tempo passado ou seja pelos elementos que denotam a decadência do tempo e a ruína do arquivo. Portanto, o esforço consiste não em reconstruir uma história do passado da Web, mas sim em identificar o que restou dele. É sob esses restos que o arqueólogo das mídias empreende a sua busca.

MÁQUINA DO TEMPO

Para entender a importância do WBM vale recuar um pouco até meados dos anos 1990, no momento mesmo em que a Web começa a se expandir e os *links* quebrados de *websites* (404 *error*) vinham tornando-se um problema, posto que a sua incipiente significância histórica e cultural desaparecia também a olhos vistos. Nesse sentido, o Internet Archive, desde o seu surgimento, trabalha no sentido de prevenir que isso aconteça, deixando um registro dela às gerações ainda por vir.

Por conseguinte, a solução encontrada para sanar o desaparecimento dessas formas de vida efêmeras da Web foi aderir a uma política agressiva de colecionar todo o material que estava em vias de desaparecer. Assim, ainda em 1996, através da técnica de *web harvesting*⁵ e contando com o apoio dos *crawlers*⁶ da *Alexa Internet*, essa biblioteca digital⁷ começou a tirar *snapshots*, em intervalos regulares, de todas as páginas públicas acessíveis e arquivá-las; no entanto, apenas em 2001 o acervo do WBM se tornou público.

A demorada tarefa de selecionar o duradouro do efêmero, como aponta Chun (2011, p. 139), é automatizada pela escolha de arquivar praticamente tudo disponível. Ou seja, na ânsia de recolher em seu banco de dados todo o *devir* da Internet – um arquivo do mundo –, a lógica arquivística prescinde de qualquer seleção *a priori* (COLOMBO, 1991, p. 92). Indo no

⁵Trata-se do *approach* mais comum no tocante ao arquivamento da Web, posto que através do uso de *crawlers* é possível automatizar o arquivamento de páginas em uma escala massiva.

⁶Tecnologia tomada de empréstimo dos motores de busca, ela consiste no acesso à uma *webpage* qualquer seguido da análise e da extração de todos os seus *links* – que serão também sucessivamente explorados até que findem as trilhas a serem exploradas.

⁷Essa biblioteca com anseios babélicos dispensa a descrição bibliográfica bem como a catalogação sistêmica de seus arquivos; pelo contrário, a organização de seu acervo conserva ainda a forma web, posto que mantém a estrutura de *hiperlinks* intacta – tanto que o acesso aos seus dados se dá primeiramente pela inserção da URL da página requerida. Mas vale ressaltar que, em prol de uma certa catalogação, a biblioteca digital lançou em 2006 um serviço chamado Archive-it no qual é possível criar e curar coleções de *websites*. Ver: <<https://www.archive-it.org/>>.

sentido de anular o esquecimento técnico, opera-se aqui em uma perspectiva que almeja mesmo a totalidade da conservação do meio.

Ao regenerar a Web em grande escala, o WBM apresenta-se como uma “máquina do tempo”⁸ cujo *input* seriam memórias e temporalidades, permitindo-nos transitar entres as camadas de fósseis sedimentados de um passado recente. Como um *website* ou *software* que realiza a arqueologia do seu próprio meio, segundo Fischer, ele é basicamente um construto “de enunciação de memória das materialidades de *sites*” (FISCHER, 2015, p. 66) que foram descontinuados do seu estado original, isto é, são artefatos tomados a partir do encerramento de sua situação produtiva.

Dessa forma, como uma instância curadora do que se preserva e do que se perde na Web, o WBM é marcado pela coalescência de tempos que se atravessam, transitando tranquilamente entre passado e presente. Por conseguinte, como coloca Jussi Parikka (2011, p. 64), um arquivo digital como esse pode ser pensado como um aparato midiático no qual a memória cultural da Web se transforma também em memória técnica, já que exerce uma agência no ato mesmo da sua medialidade no armazenamento.

Lembrando que a materialidade do arquivo arquivante não apenas registra mas também produz o evento, como nos conta Jacques Derrida (2001, p. 29), a técnica não jaz neutra durante o processo de memorização e de rememoração. O WBM trata-se mesmo de uma *memória maquínica dinâmica, temporalizada, autorregulada e programada para registrar todo o devir da Web*, leia-se, produzindo a sua própria memória cultural do digital como a tecnologia de memória que é.

Mas o que exatamente essa memória técnica enuncia?

A resposta ensaiada preliminarmente aqui aponta para a questão da presença. Entende-se que *o passado ausente volta a produzir sua atualidade no agora a partir da produção de uma presença*; dessa forma, o que há entre o arquivo e o acesso à memória é a presença e seu *afeto/efeito de toque temporal* que promove a modulação entre passado e presente.

⁸ De fato, o nome do serviço faz referência ao desenho animado *Mr. Peabody & Sherman*, no qual um cachorro superdotado, e seu filho humano, viajam por vários períodos históricos a bordo de uma máquina do tempo chamada WABAC Machine (lê-se *Wayback Machine*).

PRESENÇA

A presença, no tocante ao arquivo, deve ser entendida como a transferência ou a repetição transhistórica de fragmentos materiais ou traços do passado através do tempo para o “aqui e agora”, como define Vivian Sobchack (2011, p. 324). Portanto, produz-se presença a partir do contato prático com esses rastros do que já foi (mas pode vir novamente a ser), permitindo um engajamento sensorial no fenômeno. Não se trata aqui de um realismo ingênuo que espera reviver acriticamente o passado mas sim de uma presença que emerge de performances ou práticas operativas não talhadas por um discurso teórico ou hermenêutico, gerando uma espécie de *epistemologia da presença* ancorada na materialidade do mundo e no toque dele sobre nós.

A transitoriedade do digital como máquina de memória garante a maleabilidade característica do espaço multimídia, pois o ato de acessar um dado consiste na reativação mesma do arquivo, tendo em vista que altera significativamente a maneira como os materiais arquivados são recuperados, reanimados e experienciados. Assim, Vinicius Pereira (2011, p. 172) nos diz que tal experiência ocorre a partir “da manipulação de imagens, de signos, de ícones, em uma disposição espacial dada, sobrepondo planos, janelas, constituindo espécies de câmaras visuais, repartições e *links*, enfim, elaborando uma verdadeira arquitetura imagético-mnêmica na interface do computador”. Assim, em um arquivo multimídia como o WBM, a memória é recuperada a partir da interação com os próprios dados.

Wolfgang Ernst (2014, p. 145), por outro lado, argumenta que ao re-presenciarmos o passado a partir da técnica, há uma irritação traumática na experiência temporal pela *fricção entre as microtemporalidades maquínicas e a ordem simbólica do tempo cultural*. Nesse caso, um arquivo como o WBM induz efeitos e afetos de presença, promovendo concomitantemente sensações de *choque temporal*, eis então uma *presença técnico-traumática*, cujos artefatos do passado são uma instância concreta na materialização dessa descontinuidade temporal que emerge do arquivo e articula a experiência de presença na ausência do passado, que existe senão pelos seus rastros.

Nesses termos, Sobchack (2011, p. 326) observa que a presença adquire uma espécie de aura que acompanha o encontro existencial com uma singularidade como os artefatos, fragmentos e traços do passado; embora estes “não transportem o passado diretamente ao presente, na sua presença, eles numinosamente o fazem reverberar com a sua ausência”. Por

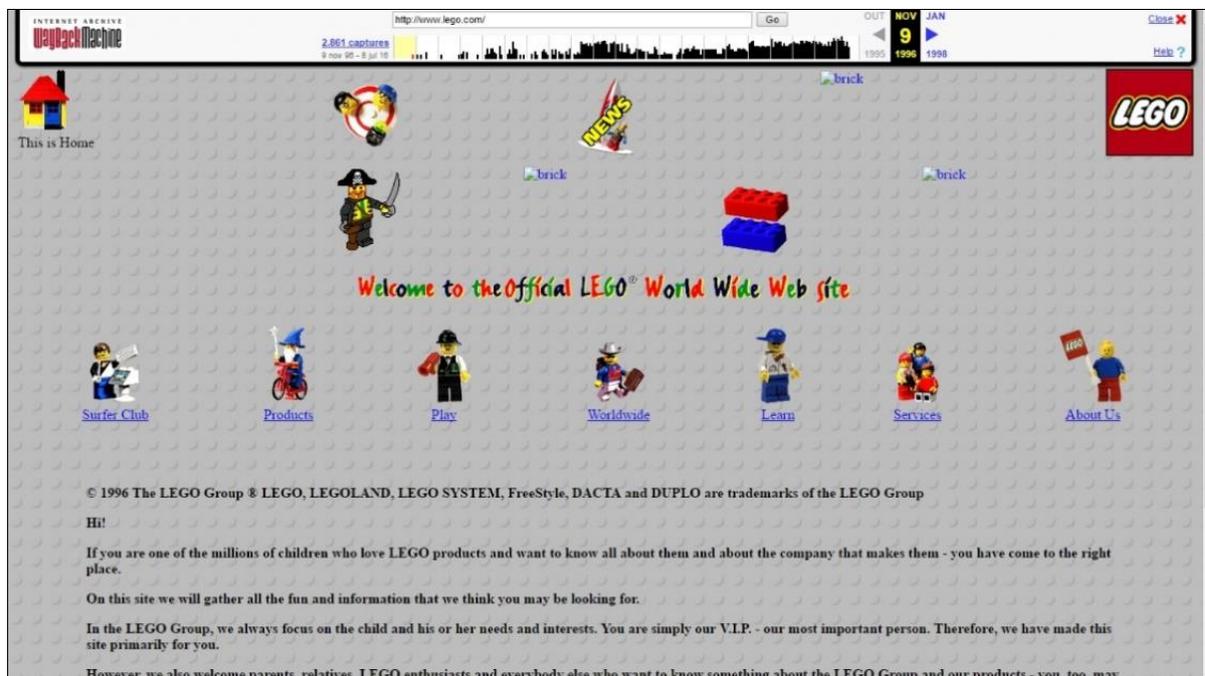
sua vez, Eelco Runia (2006, p. 30) entende que esse passado tornado presente adquire um viés metonímico, isto é, torna-se uma transferência de presença, algo como uma “presença na ausência”, uma presença que apenas pode se fazer presente pela ausência mesma do passado. Ou seja, é uma ausência que está aí, à mão, e que pode ser tocada mediante a sua presentificação aqui e agora.

Em suma, é a partir da medialidade do arquivo digital e do seu armazenamento que a reconstituição desse passado produz presença. Naturalmente, não como uma representação da realidade passada mas como uma *construção microtemporal técnica que induz efeitos e afetos dentro dessa experiência de choque* que caracteriza tais descontinuidades temporais postas em um único *continuum*. É não o tempo em si que nos afeta, mas sua acidentalidade que promove tais dinâmicas, não apenas como experiência temporal mas, sobretudo, como sensação.

A evocação do passado no arquivo digital, como a sensação oriunda dessa experiência temporal, irrita a nossa percepção do tempo porque capaz de armazenar, manipular e repetir a sua presença, criando dobras temporais ou buracos de minhoca que geram um tempo outro, de latência: a presença do passado na sua ausência. Tal experiência de contemporaneidade do passado, tornando-o algo com o qual nós podemos nos engajar, intelectualmente e perceptualmente, como se fizesse parte do nosso mundo atual é, precisamente, o exercício empreendido pela ferramenta *Wayback Machine* na tentativa de nos fazer reviver o passado da Web ao presentificar a sua memória.

Ao escavar o WBM, como um sítio arqueológico que guarda os fósseis remanescentes de outras eras do digital e sedimenta diversas temporalidades, eis como exemplo o primeiro *snapshot* arquivado da página LEGO, datado de 09 de novembro de 1996, ou seja, um fóssil de 22 anos atrás (figura 1). O contato com esse arquivo consiste em estar aqui e lá ao mesmo tempo, em uma interseção entre os anos 2019 e 1996. Como um *site* que continua a existir, mas com design e navegabilidade devidamente atualizados, ele existe duplamente no presente e no passado e, como observa Gustavo Fischer (2015, p. 82), é marcado “pela coalescência de tempos, as camadas geológicas se atravessam vorazmente com uma tendência do esmagamento dos próprios cacos” das suas diversas temporalidades. Assim, os vários passados dessa página existem apenas como artefatos arqueológicos e não mais na atualidade do seu endereço URL.

Figura 1 - *printscreen* da homepage LEGO no ano de 1996



Fonte: a autora, 2016.

Ao “arquivar imediatamente o presente e apresentar (presentificar) o passado justamente como dimensões temporais” (COLOMBO, 1991, p. 63), essa memória se torna uma representação do próprio tempo, estabelecendo uma dialética entre presença, ausência e distância, isto é, entre um antes que já foi, e que rememoro, e um agora sobre o qual atuo. Nesse caso, a reflexão filosófica de Henri Bergson em *Matéria e memória* (1999) se revela oportuna para pensar a memória sob o viés da ideia de duração; o conceito bergsoniano indica uma progressão contínua do passado sobre o presente, o que promove quase que uma indiferenciação entre esses dois tempos, na medida em que toda percepção do presente já constitui um passado imediato (BERGSON, 1999, p. 161).

Destarte, o tempo do WBM pode ser tomado também como duração, nesse caso, uma duração cuja *coexistência de temporalidades é tornada algo técnico e operacional* e que, sobretudo, promove um presente eterno atualizador dessa memória do passado que não é senão sua reconstrução. De modo que o arquivo digital acumula, comprime e recria continuamente o tempo para tornar possível a presença ilusória desse passado como um artefato material passível de ser retomado. Portanto, *o Wayback Machine produz uma memória que é, sobretudo, presença*, na medida em que aposta no caráter afetivo (e até

nostálgico) dessa experiência. De fato, talvez ele produza menos memória do que efetivamente promova presença.

Por outro lado, há também uma espécie de ausência na presença, isto é, nos artefatos desse arquivo que são tocados pelos fantasmas da ruína e da decadência, portanto, são *não arquivos ou não presenças* marcadas pela incompletude do seu registro de memória; estes talvez denotem de maneira ainda mais clara a questão das temporalidades e o próprio gesto arqueológico de escavar passados fossilizados que almejam serem trazidos de volta à vida, fazendo-se presentes, mas restam ainda em uma latência fantasmática porque parecem não ter nada a significar.

RUÍNAS

Para Michel Foucault (2009, p. 419) o espaço do arquivo (também o do museu e da biblioteca) consistiria em uma heterotopia na qual “todos os tempos, todas as épocas, todas as formas” seriam acumuladas sem cessar; ele seria um lugar de todos os tempos – ainda que estivesse fora do tempo tradicional e, portanto, inacessível à sua agressão, já que seria o lugar da permanência onde nada mudaria. Por outro lado, o arquivo digital opera de maneira distinta dessa ordem macrotemporal.

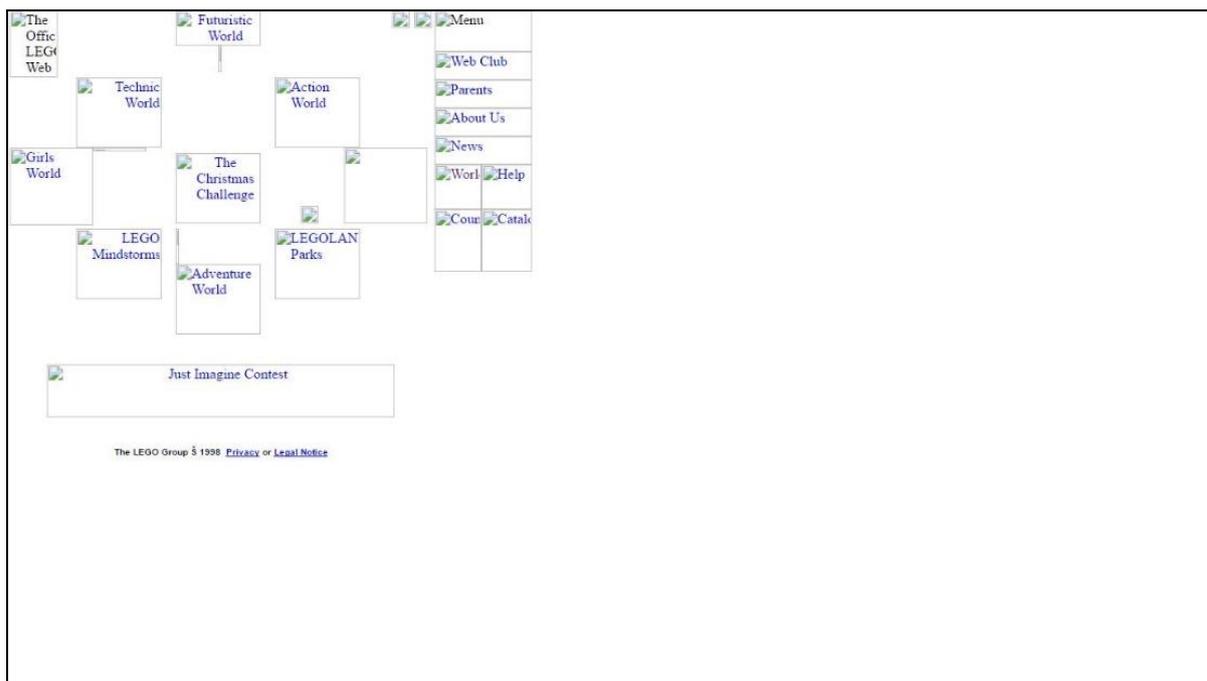
No WBM, a lógica marcadamente espacial do digital tem acrescentada também uma dimensão temporal, visto que seus arquivos são mostrados, a princípio, como artefatos específicos do tempo. Por conseguinte, ele consiste em um *software* que reverte o tempo: *uma máquina do tempo que media a nossa relação com a memória cultural da Web*. No entanto, avisa Ernst (2015, p. 29), tal arquivo cibernético não é tanto um agente histórico no sentido tradicional mas uma mídia de armazenamento destemporalizada, no nível microtemporal maquínico, que contempla o arquivamento temporário e a imediatez na recuperação e no uso da informação através de bancos de dados.

Ao guardar o que restou do passado e operacionalizar as suas várias camadas sedimentadas da memória web no presente, o WBM torna possível a re-presença nesse arquivo. A plataforma promove uma fricção do tempo fora do tempo da tecnologia com o tempo cultural, permanecendo em um lugar intermediário entre o esquecimento e a rememoração, entre o “não mais” e o “não ainda”, privado da sua antiga existência e aguardando uma próxima. Seus dados permanecem nesse estágio indefinido até serem

retomados performaticamente, por assim dizer, posto que nessa forma de arquivo multimídia tal memória é entendida como uma forma performativa de memória como comunicação (ERNST, 2013, p. 99).

Porém, a performance rememorativa gerada a partir dele, obviamente, não pode produzir uma ilusão de que nos encontramos há vinte anos atrás, isso também se deve ao fato de que a cada movimento dentro desse arquivo encontramos elementos que não carregam, *links* redirecionados e páginas não encontradas; estas são falhas inerentes à própria gravação dessa memória multimidiática. A transitoriedade da Web suplanta todas as nossas categorias de arquivamento, de modo que ela é uma memória latente que costuma negar-se a ser congelada e encerrada na forma-arquivo.

Figura 2 - *printscreen* da homepage LEGO no ano de 1998



Fonte: a autora, 2016.

Uma página arquivada consiste apenas em um recorte espaço-temporal daquilo que era na Web, visto que, quando congelada, perde o seu ciclo de atualização. Outro preço a ser pago pela preservação dessas efêmeras formas na função de artefatos culturais é que, em muitos casos, cria-se não uma cópia de um *website* mas sim uma versão esquelética e semi-morta, uma máscara mortuária, daquilo que fora, com a perda de muitos elementos e funções. Na verdade, o arquivamento web cria uma versão única de uma página, que difere daquilo que

já esteve *online*, na medida que reconstrói o documento no próprio processo de arquivamento. Dessa forma, os arquivos originais foram já soterrados pela atualizada Web da superfície, que consiste nas versões mais recentes dos *websites*, e os que são possíveis de escavar pelo WBM se tornam sempre uma reconstrução ou reconstituição desse passado.

Nesse sentido, *como nos engajamos com aquilo que permanece como rastro, como traço, mas não como presença?* Já que a escavação arqueológica tem como retorno, muitas vezes a ruína, que não consegue produzir nem a presença e nem a sua ausência, pois continua aí, remanescente, ainda que como destruição (figura 2), aparecendo apenas a indicação de que suas imagens foram extraviadas e os *links* aos quais estavam anexadas.

Nesse caso, tal ruína talvez conserve os próprios aspectos materiais da medialidade do arquivo responsável por sedimentar essas formas residuais. Jeniffer Gabrys (2013, p. 104) observa, então, a existência de algo como um “museu da falha”, que é característico de arquivos que armazenam materiais eletrônicos ou digitais, conservando coleções de artefatos obsoletos e/ou quebrados marcados pela decadência do desgaste do tempo, demarcando a própria obsolescência programada de sua duração.

A memória ausente, como um registro comum desse não arquivo web, articula certa *estética da ruína* que torna o *Wayback Machine* não um mero armazenador de passados continuamente atualizados, posto que ele também carrega o próprio *desgaste da microtemporalidade da técnica*.

Mas como fazer a leitura das ruínas desses frames espacial e temporalmente fraturados? Eles naturalmente não presentificam o passado como esperaríamos, pelo contrário, são uma *ausência cuja produção de efeitos e afetos de presença é senão fantasmática*, como artefatos-fantasmas que simplesmente se recusam a desaparecer totalmente, nos assombrando com uma presença indefinida e pouco articulável. Seria esta a *lógica espectral da não presença*.

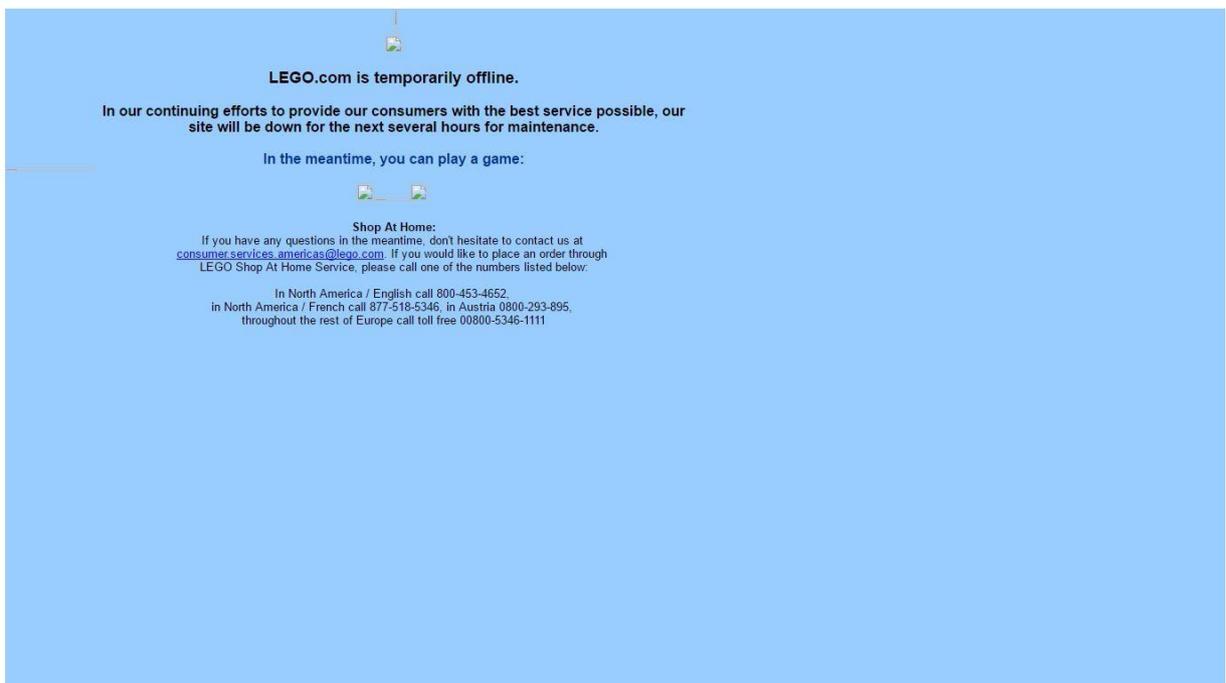
FANTASMAS

Se essa ruína é o signo da ação corruptora do tempo e da técnica no arquivo digital, as imagens-interface que compõem esse repositório são, sobretudo, *fantasmas carregados de tempos*. Como sobreviventes da declarada morte de sua utilidade, os *websites* encerrados no WBM residem na estranheza de um “entre-lugar” no qual a mortalha não impede que tais

artefatos simulem uma vivacidade ímpar, uma sobrevida, que permanece a assombrar o agora. São sintomas do passado já soterrado e esquecido mas que almejam vir novamente à tona, como entidades aprisionadas entre dois momentos temporais.

Essas *imagens-tempo fantasmagóricas* promovem uma experiência de memória marcada pelo choque ao produzirem paisagens *causadoras de estranhamento que acionam redes de afetos e ressonâncias com a sua presença*. Elas interrompem o fluxo temporal linear por meio do retorno, de modo que *tais fantasmas são mesmo sensações suspensas no tempo*, um instante congelado que ousa manter a aparência que carregava no momento de sua morte (FELINTO, 2008, p. 22) – leia-se, no momento de seu arquivamento (figura 3).

Figura 3 - *printscreen* da homepage LEGO no ano de 2003



Fonte: a autora, 2016.

Nesse caso, o fantasma não é apenas um congelamento do fluxo temporal, mas sua reversão, seu retorno. Se a duração das coisas é marcada apenas pelo consumo e pela obsolescência, tal aparição interrompe esse ciclo de vida útil, retornando mesmo após a sua morte. E *produz assombro porque não parte completamente e continua a retornar como presença negativa*. Desse modo, as imagens-interface dos *websites*, fossilizados como uma fração do tempo, entram “no universo de uma fantasmagoria” da memória digital, iluminadas

“na imediatez da presença sensível”, tal como os restos e farrapos da Paris do século XIX ensaiada por Walter Benjamin (2009, p. 53).

Aparecendo como retorno e repetição em um tempo ao qual não pertence, o espectro é, por excelência, sinônimo de anacronismo. O passado e seus rastros materiais de memória vem de encontro ao presente, irrompem nele e se movimentam, dando-lhe continuidade, de modo que aquilo que jazia no outrora, nos surpreende com sua tarefa de recordação. Desse modo, a memória que reside nas coisas, afirma Georges Didi-Huberman na sua leitura de Benjamin (2015, p. 117), exige uma audaciosa arqueologia que conjuga sonhos, sintomas e fantasmas ao mesmo tempo que recalques, latências e crises; o trabalho da memória deve, antes de tudo, atentar “às redes de detalhes, às tramas sensíveis formadas pelas relações entre as coisas”. Por conseguinte, a materialidade do tempo encontra-se também na impureza das coisas, como vestígios da cultura trazidos à tona pela escavação arqueológica, que revelam sua potência enunciativa no presente do arqueólogo – que almeja mesmo ler o passado a partir dos objetos, tomando-os como receptáculos inesgotáveis de lembranças de outras eras.

Por seu turno, o arquivo pode ser tomado como uma experiência radical de anacronismo, ao acumular incessantemente os traços que o passado acumula no presente e que permanecem. *Os tempos se atravessam, colidem, contraem-se e coexistem nesse lugar onde fluxos e camadas do atual são prenhas daquilo que já foi*, estancando as possibilidades de linearidade temporal e entrando mesmo na ordem de uma duração concebida a partir da multiplicidade de linhas temporais que incluem vários tempos em um só. Trata-se de um lugar onde *o passado é tornado nosso contemporâneo e o presente é arquivado como uma reminiscência possível*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, essa memória digital, assim como qualquer outro arquivo, lida com a gravação do próprio *dever* que constitui o tempo. E sobre os dados armazenados, “como instrumento de conservação da forma-tempo, cada um deles é (pretende ser) também exaustivamente completo, porque encerra ou pode encerrar todo um passado e presentificá-lo ante nossos olhos” (COLOMBO, 1991, p. 64). Estabelecem-se aqui, portanto, uma relação entre temporalidades passadas e presentes, uma pluralidade de durações que colidem e se transpassam através do mergulho do usuário no arquivo web.

Os fantasmas que habitam tal arquivo, como objetos históricos nos quais todos os tempos se encontram, ainda que mudos, existem e insistem com a sua presença ausente, incitando-nos a olhá-los e desvendá-los para que voltem a falar e, dialeticamente, comuniquem por um instante, como em um lampejo, não apenas o pretérito mas também o agora. Sendo estes uma *aparição do próprio tempo*, tratam-se de uma memória que produz uma experiência aurática a partir do choque temporal e da presença que nos atinge e nos toca a partir daí, gerando estranhamentos, sensações e afetos.

Em suma, é apenas no momento do “não-mais-ser”, para usar um termo benjaminiano, que as imagens-interface em latência no *Wayback Machine* dão a perceber as longas durações da curta memória do digital que, ainda assim, capaz de gerar aparições que repetem-se infundavelmente e reconstroem, por meio de montagem, o tempo atemporal das novas mídias. A sobrevivência desses fantasmas do arquivo digital e da memória técnica instiga um olhar sobre tal fantasmagoria que seja capaz de dar conta de narrar a história dessas assombrações virtuais. Eis aqui a necessidade de perder o receio de falar com os mortos e profanar o seu túmulo, esperando que daí também saiam revelações sobre o nosso próprio tempo.

Referências

BENJAMIN, Walter. Paris, capital do século XIX (exposé de 1939). In: *Passagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CHUN, Wendy Hui Kyong. *Programmed visions: software and memory*. Cambridge: MIT Press, 2011.

COLOMBO, Fausto. *Os arquivos imperfeitos: memória social e cultura eletrônica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

DERRIDA, Jacques. *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do tempo: história da arte e anacronismos das imagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

ERNST, Wolfgang. *Digital memory and the archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

- _____. *Stirrings in the archives: order from disorder*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2015.
- _____. Temporalizing presence and “re-presencing” the past: the techno-traumatic affect. In: ANGERER, Marie-Luise; BÖSEL, Bernd; OTT, Michaela. *Timing of affect: epistemologies, aesthetics, politics*. Zurich: Diaphanes, 2014.
- FELINTO, Erick. *A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica*. Cotia: Ateliê Editorial, 2008.
- FISCHER, Gustavo. Do audiovisual confinado às audiovisuais soterradas em interfaces enunciativas de memória. In: KILPP, Suzana et al. *Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.
- _____. Outros espaços. In: *Ditos e escritos III: estética: literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- GABRYS, Jeniffer. *Digital rubbish: a natural history of electronics*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2013.
- PARIKKA, Jussi. Operative media archaeology: Wolfgang Ernst’s materialista media diagrammatics. *Theory, Culture & Society*, v. 28, n. 05, p. 52-74, 2011.
- PEREIRA, Vinicius. *Estendendo McLuhan: da aldeia à teia global - comunicação, memória e tecnologia*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- RUNIA, Eelco. Presence. *History and Theory*, n. 45, p. 01-29, fev. 2006.
- SOBCHACK, Vivian. Afterword: media archaeology and re-presencing the past. In: HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. *Media archaeology: approaches, applications, and implications*. Berkeley: University of California Press, 2011.