

WAYBACK MACHINE: INTERFACES ENTRE A PRODUÇÃO DE MEMÓRIA E A PRODUÇÃO DE PRESENÇA

Juracy Oliveira

juracy_oliveira@hotmail.com

<http://lattes.cnpq.br/7045147119917590>

RESUMO

Pensar a memória da Web através das noções de arquivo e de interface consiste em fazer um recuo à raiz desses dois elementos: a *arte da memória*, uma técnica pautada na elaboração mental espacializada da memória. Entendendo que tal função de espacialização mnemônica desagua no objeto do presente artigo, o Wayback Machine, uma *interface de memória* que remete às construções arquitetônicas da arte supracitada ao criar um espaço informacional navegável para a performance rememorativa de *websites* arquivados, temos como objetivo realizar uma escavação na página oficial do brinquedo LEGO, usando como embasamento a teoria das “materialidades da comunicação”, posto que essa experiência com o passado produz mais efeitos de presença do que significados. Assim, analisamos a “presentificação” da memória a partir de três elementos: *arquitetura*, *imersão* e *navegação*.

Palavras-chave: Arquivo; Arte da memória; Interface; Materialidades da Comunicação; Wayback Machine.

Lembrar do mito borgesiano de viagem infinita e pluridimensional através da Biblioteca de Babel, que guarda os exemplares de todos os livros possíveis, talvez seja a melhor metáfora para pensarmos no *archive fever* que assola nossa época, cuja expressão maior talvez sejam os *databases* que constituem as redes sócio-técnicas da Web e que armazenam os micro-arquivos presenteístas da nossa experiência *online* cotidiana.

É nesse sentido que podemos encarar uma iniciativa como o Internet Archive¹, o maior dos muitos projetos que se propõem como macro-arquivos da memória global, e que se define como uma biblioteca digital. Nesse contexto da Web como *lieux de mémoire*, a reprodução dessa memória se dá de maneira espacializada, pondo em consonância tanto a noção de arquivo quanto a de interface; tal amálgama se torna mais

1 Ver: <https://www.archive.org/>.

evidente em um iniciativa do próprio Internet Archive, o Wayback Machine², que consiste na tarefa recursiva de arquivar a própria Web, resultando em um acervo que permite o acesso a mais de 490 bilhões de *websites* indexados desde os anos 1990 até poucos dias, ou mesmo horas, atrás.

Sendo esse o objeto do presente artigo, nos interessa problematizá-lo a partir da teoria das “materialidades da comunicação”, na tentativa de alicerçar não a busca por significação, mas sim a conformação dos mecanismos materiais nessa experiência mnemônica. Isto porque a ferramenta Wayback Machine consiste em uma *interface de memória* que, ao criar um espaço informacional navegável, com seus planos e espaços, materializa as imagens-memória hipertextuais dos *websites* arquivados, tornando possível a manipulação direta delas. Por conseguinte, propomos que essas interfaces produzem o efeito de *presentificar* o passado a partir de três elementos: *arquitetura*, *imersão* e *navegação*. Elementos estes que servirão como ferramentas na escavação arqueológica e na análise do *website* oficial do brinquedo LEGO³ arquivado nessa biblioteca da Internet.

Nesse caso, ao pensarmos as possibilidades de memória da Web através das noções de arquivo e de interface, cabe aqui fazermos um breve recuo a raiz desses dois elementos, a arte da memória, no sentido de melhor fundamentarmos a função de espacialização dessa memória digital.

Da *ars memoriae* aos palácios de memória digitais

A *ars memoriae* foi desenvolvida inicialmente na Grécia Antiga como uma técnica de memorização crucial no processo de transferência informacional dentro de uma cultura fundamentalmente oral. Tal memória artificial, Cícero (1967, p. 465-467) nos conta a lenda, surge com o poeta lírico Simônides (cerca de 556-468) quando, tendo escapado ao desabamento de uma casa na qual ocorria um banquete, ele foi capaz de recordar a ordem em que os convidados estavam sentados, identificando-os para que pudessem ser

2 Ver: <http://archive.org/web/>.

3 Ver: www.lego.com.

remetidos aos seus parentes. Com essa narrativa se estabelecem os dois elementos principais dessa *ars memorativa*, isto é: *loci* e *imagines*.

Os princípios gerais da mnemotécnica, segundo Frances Yates (1999, p. 3), consistem inicialmente em construir espacialmente uma série de lugares (*loci*) na memória, trata-se da elaboração mental da arquitetura de prédios, palácios, templos etc. que devem ser lembrados em seus pormenores – com suas salas, seus quartos e seus corredores além da decoração interior – tendo em vista criar simulacros dos mesmos; em seguida, é necessário associar as ideias (*res*) ou as palavras (*verba*) do discurso a imagens diversas (*imagines*) e só então ordená-las nas dependências dos lugares memorizados. Portanto, para relembrar os dados armazenados nessa arquitetura mnemônica espacial basta percorrer esses locais, trilhando todos os seus caminhos e recolhendo as diversas imagens-ideia e/ou imagens-palavra depositadas.

Embora nenhum texto grego sobre a mnemotécnica tenha chegado até nós, ela atravessou a antiguidade clássica como um artifício relativo a uma das partes da Retórica, a *memoriae*. E longe de estancar a sua influência, essa arte persiste ao longo dos séculos na tradição humanista através de inúmeros outros desdobramentos: refugia-se no pensamento escolástico na Idade Média; já na Idade Moderna, é reelaborada dentro da tradição hermética do Renascimento; e no século XVII participa ativamente no nascimento e desenvolvimento do novo método científico. É possível depreender, portanto, que a *ars memorativa* tem um papel basilar no desenvolvimento das ideias no Ocidente, tornando-se mesmo uma espécie de filosofia da memória.

Por fim, retomando nosso argumento, um dos últimos pontos de convergência da arte da memória, como indica Fausto Colombo (1991, p. 20), dá-se na lógica do arquivamento – principalmente o digital, posto que em ambos os casos há um suporte (o sistema dos *loci*) bem como os dados a serem lembrados (as *imagines*). Mas a mnemotécnica, com sua função de espacialização, se torna também a raiz de um outro elemento muito caro à contemporaneidade, as interfaces gráficas, isto porque, afirma Steven Johnson (2001, p. 15-16), ela originou a ideia de espaço-informação através da construção mental de palácios de memória meticulosamente decorados nos quais se dispunham conceitos abstratos.

Em outras palavras, a interface se trata de uma metáfora visual responsável por construir um espaço informacional navegável que materializa os dados que rolam nas telas, tornando possível a manipulação direta deles, criando um ambiente no qual podemos nos projetar tendo em vista explorar esse mundo trilhando suas rotas. Mas para além da mera relação humano-computador, tais superfícies acabam por mediar também a nossa relação com o mundo que nos cerca, já que, como proposto por Lev Manovich (2001, p. 69), os novos meios são constituídos, na verdade, por interfaces de cultura ao estruturarem a nossa interação com os dados culturais.

Seguindo o raciocínio de que essas superfícies interfaciais mediam toda a nossa experiência com essas mídias, chega-se à conclusão que as formas de arquivo e memória digitais também passam irremediavelmente por tal representação espacializada, criando, portanto, o que podemos chamar aqui de *interfaces de memória*, que remetem diretamente às construções arquitetônicas da *ars memoriae*. E é sob essas superfícies que, cada vez mais, nós temos lembrado e recuperado a memória cultural.

Claro que o digital, dada a materialidade de seus suportes, pressupõe uma nova forma de registro diversa dos sistemas mnemônicos de outrora, de modo que o dado dessa memória hipermidiática que nos interessa é justamente a sua intrínseca espacialização – como o elemento que marca mesmo essa interseção entre arquivo e interface –, posto que, Vinicius Andrade Pereira (2011, p. 172) nos diz, esta 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”.

Ora, trata-se então da retomada das práticas mnêmicas da arte criada por Simônides, visto que a manutenção dos objetos de memória ocorre a partir da criação de planos e espaços que pressupõem uma imersão corporal, mesmo que imaginada, nesses ambientes em prol da sua exploração. A lógica das imagens-mnemônicas nas interfaces de memória digitais designa que o acesso a elas aconteça de forma sequencial, através de um percurso quase narrativo que vai sendo construído. Assim, a natureza performática de tal prática consiste no deslocamento nesse dado espaço, diante das inúmeras trilhas

passíveis de serem percorridas, sendo este trajeto encenado em uma tela (COLOMBO, 1991, p. 30).

Essa nova linguagem espacial da memória tem especial saliência na Internet que, longe de se constituir em uma biblioteca, um museu ou um arquivo no sentido estrito da palavra, vem a ser o que Wolfgang Ernst chama de *anarquivo* (2013, p. 140), posto que a memória daí remanescente entra em uma economia de circulação dinâmica e atualização constante em contraponto às, quase sempre, estáticas formas desses antigos *lieux de mémoire*. De fato, a construção da memória na Web ocorre de forma rizomática através de associações hipertextuais, constituindo uma nova forma mnemônica tipicamente binária: os *databases*.

E é nessa lógica do banco de dados que podemos encaixar o *archive fever* contemporâneo dentro do qual a organização Internet Archive é apenas uma expressão dessa economia da memória infinita que tem, tautologicamente, no arquivo o seu próprio valor (COLOMBO, 1991, p. 103), tornando a conservação *per se* mais importante do que os objetos que deseja salvaguardar. Esse raciocínio é aplicado ao máximo no arquivamento da própria Web pela sua ferramenta Wayback Machine.

Wayback Machine e a materialidade da experiência de memória

O Wayback Machine, como um bloco de memória compartilhada que abre seu espaço para as experiências mnemônicas da Web através das janelas panorâmicas dos navegadores, consiste em um construto de “enunciação de memória das materialidades de *sites*”, como observa Gustavo Fischer (2015, p. 66), a partir do arquivamento de versões fossilizadas destes e da sua utilização como instrumento na escavação arqueológica-digital daquilo que já foi obliterado pelo presente.

Para entender a importância dessa biblioteca da Internet vale recuar um pouco até meados dos anos 1990, no momento mesmo em que a Web começava a se expandir e os *links* quebrados de *websites* (404 *error*) vinham se tornando um problema, posto que a sua incipiente significância histórica e cultural desaparecia a olhos vistos. Por conseguinte, a solução encontrada para sanar o desaparecimento dessas formas de vida efêmeras foi aderir à uma política agressiva de colecionar todo o material que estava em

vias de desaparecer, leia-se, todas as páginas públicas acessíveis na Web a partir de 1996.

Mas o que nos interessa especialmente no Wayback Machine é o caráter espacial da produção e da recuperação dessa memória Web. Por isso, concluímos que ele se trata de uma *interface de memória*, um *locus* que abre seu enorme espaço de dados para dar acesso às *imagines*, os *websites* gravados que são, senão, imagens-memória às quais recorreremos. A materialidade dessa memória torna possível que andemos sob esse chão olvidado, sendo possível traçar nele um percurso que vai construindo uma narrativa própria à medida em que avançamos.

Materialidades da comunicação e memória

O campo não-hermenêutico que compõe aquilo que ficou conhecido como a teoria das materialidades da comunicação como um programa mais ou menos homogêneo começa a se esboçar a partir de meados dos anos 1980 no campo dos estudos literários, tendo como principal articulador o alemão Hans Ulrich Gumbrecht. Esse paradigma teórico se contrapõe à ênfase hermenêutica que caracteriza, como um todo, não apenas o método das Humanidades mas também a cultura Ocidental; a interpretação dos objetos do mundo partiria quase sempre de uma matriz metafísica, na medida em que almejamos ir além da superfície material destes ao esmiuçarmos as suas entranhas para identificar significados ocultos.

Na contramão desse pensamento, a teoria das materialidades da comunicação se propõe a discutir a exterioridade da superfície, ou melhor, a camada de não-sentido dos objetos culturais. Uma ênfase no significante ao invés do significado. Em suma, trata-se de um olhar sobre os fenômenos de sentido a partir do estudo dos mecanismos que possibilitam a sua emergência, sejam eles conformações tecnológicas, materiais, processuais ou performativas, e cujas potencialidades têm sido engolidas pelos hábitos interpretacionais correntes (PFEIFFER, 1994, p. 12).

É nesse sentido que um pensamento como o das materialidades se torna oportuno principalmente na reflexão em torno das novas tecnologias de comunicação e informação, visto que estas são tecnologias de inscrição, como afirma Erick Felinto

(2001), e não meros instrumentos com os quais produzimos significados. Isto implica dizer que elas se inscrevem, sobretudo, nos corpos dos usuários por meio de sensações e afetações perceptivas. Não à toa, o próprio Gumbrecht (2004, p. 20) identifica que na contemporaneidade essas tecnologias têm promovido, ou até causado, um intenso desejo por presença.

O que o autor entende conceitualmente como “presença” é um fenômeno de contato, trata-se de uma relação essencialmente espacial com os objetos do mundo, algo que, estando “presente”, antes mesmo de constituir qualquer sentido, produz um impacto imediato em nós, tocando-nos a partir da tangibilidade de seus elementos materiais. Desse modo, qualquer processo comunicacional implica em uma produção de presença que se movimenta, em termos de proximidade e de intensidade, para mais ou para menos (GUMBRECHT, 2004, p. 17).

E é a partir dessa epistemologia não-hermenêutica que Gumbrecht sugere a ideia de produção de presença aplicada à História, ou seja, a *presentificação*. Tal meta-conceito é usado para “descrever uma forma de história cujo objetivo não é mais recuperar o sentido dos eventos passados, mas permitir que sejam re-vividos, re-apresentados (e não representados)” (FELINTO; PEREIRA, 2005, p. 83). Trata-se aqui, portanto, da presentificação de mundos passados e realidades anteriores a partir de técnicas que enfatizam, principalmente, a sua dimensão espacial, produzindo a impressão de que estes se tornam novamente tangíveis (GUMBRECHT, 2004, p. 94). Nesse sentido, a contemporaneidade é marcada por uma onda nostálgica de rememoração, com seu desejo por presença, que existe no espaço de simultaneidade do presente, promovendo a reprodução do passado e seus produtos – desde antigas gravações e edições fac-símile de obras impressas até a reconstrução e a ambientação histórica fidedignas de romances e filmes.

A evocação desse passado o presentifica para que possamos nos engajar, intelectualmente e perceptualmente, com seus artefatos como se estes fizessem parte do nosso mundo atual. Essa experiência direta implica em apresentar a sua memória a partir de uma dimensão marcadamente sensual. Esse é, precisamente, o exercício

empreendido pela ferramenta Wayback Machine na tentativa de nos fazer reviver o passado da Web ao presentificar a sua memória.

A presentificação na performance rememorativa

Objetivando analisar essa memória Web no Wayback Machine a partir da representação espacializada daquilo que chamamos de interfaces de memória, um *locus* no qual as *imagines* são dispostas, propomos uma escavação arqueológica no *site* do brinquedo LEGO. Por conseguinte, se torna necessário também delinear as categorias de análise, ou seja, os elementos característicos dessas superfícies artificiais supracitadas, a saber: *arquitetura, imersão e navegação*.

Enquanto a arquitetura se refere à construção do lugar de memória, que na representação espacial da informação-mnemônica guarda em si uma qualidade exploratória multissensorial na qual é possível interagir, isto é, visualizar e manipular dados de forma tátil e direta; a imersão lida justamente com esse mergulho, ou melhor, a fusão com o ambiente para o qual o deslocamento da atenção e da percepção é voltado, propiciando uma afetação sensorial pelo envolvimento experiencial que isto implica; a navegação, por sua vez, subjaz a estrutura física e designa o próprio percurso narrativo sequencial e único que vai se desdobrando, nesse caso, pelo acesso às imagens de memória através da interação via *links*, promovendo a própria experiência de rememoração.

Em suma, nesses labirintos das interfaces de memória a arquitetura espacial, a imersão hipersensorial e o fluxo da navegação são os elementos responsáveis por delinear uma espécie de fenomenologia mnemônica que trata de unir a arte de Simônides com as práticas contemporâneas de memória Web.

* * *

Ao mapearmos essa experiência mnemônica no Wayback Machine, entendemos, inicialmente que essa rememoração ocorre a partir de uma projeção corpórea na interface de memória representada na tela e que, na ausência de carne digital, o cursor se torna um signo tangível de presença e de movimento (MCPHERSON, 2006, p. 201) nessa superfície, ou melhor, do trajeto que vai sendo aí realizado através de diversas

espacialidades e temporalidades que vão sendo selecionadas pelo usuário. Trata-se, portanto, não de um corpo, mas de uma presença conectada que vaga pelo ambiente digital a partir das janelas dos navegadores. Uma presença, claro, em constante movimento.

Dito isso, entramos na página inicial do Wayback Machine. Nela, a única forma de escavar arqueologicamente os fósseis da Internet é através da inserção do endereço URL do *website* que desejamos presentificar. Em seguida, ao apertamos o botão “*browse history*”, este “liga” a nossa máquina do tempo. Essa interface consiste, então, em um palácio de memória, um *locus* que abre o seu espaço-informação para a interação e a recuperação das inúmeras imagens ali arquivadas. A partir daí acessamos os recortes temporais do objeto que desejamos rememorar. Traça-se uma linha do tempo entre a primeira e a última vez em que este foi salvo e nela constam todas as capturas arquivadas e passíveis de recuperação mnemônica. Cada uma dessas marcações, com seus recortes espaço-temporais do arquivo-*site*, consiste em um aposento no qual podemos entrar/clicar e selecionar as *imagines* ali gravadas, recuperando o núcleo da memória que ali repousa.

É oportuno ressaltar que essa memória digital, assim como qualquer outro arquivo, lida com a gravação do próprio *devenir* que constitui o tempo e a História. 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.

A arquitetura desse *locus* é composta por um espaço plano, sem chão e sem densidade. É um espaço-superfície. Desse modo, o “espaço eletrônico constrói equivalentes objetivos e superficiais à profundidade, à textura e ao movimento investido pelo corpo” (SOBCHACK, 1994, p. 103). Enquanto o uso de elementos visuais como tipografia, imagens, ícones, botões e gráficos substitui profundidade e textura nessa interface, a sua manipulação direta, a partir da agência dos usuários, promove uma

interação que realiza as operações virtuais de maneira imediata e tátil, emulando certa força gravitacional que subjaz o movimento que se perfaz na janela do navegador e é acompanhado pelo cursor.

Embora plana, essa interface de memória guarda uma qualidade exploratória dentro da qual podemos trilhar caminhos diversos e até perder o rumo; enfim, vagar como um *flâneur* contemporâneo, nesse caso, acionando botões e controles temporais para ir a outros lugares dentro de outras eras. Trata-se do elemento tátil que compõe a ideia de espaço-informação e que estrutura as possibilidades dessa experiência de memória a partir da percepção dessa espacialidade; ao “sujarmos as mãos” nesses dados, essa tatilidade acaba mesmo por nos aproximar desse ambiente (JOHNSON, 2001, p. 21-22) ao interagirmos com ele, conferindo-lhe uma improvável tridimensionalidade.

Assim, pelas interfaces Web que se desdobram aí nessa arquitetura, é possível novamente recuperar a memória a partir de abstrações espaciais puramente representadas e percorríveis no sentido de imaginar, tornar concebível, a informação-memória. Por conseguinte, sendo esta um produto das novas tecnologias, é retomada a possibilidade de um espaço que suplanta o visual, a saber, o espaço acústico multissensorial que, através da linguagem multimidiática dos arquivos alfanuméricos, permite “a recuperação de uma forma de memória sensorial, imagética e espacial, propiciadora de planos e superfícies que acabam por exigir a reentrada de outros sentidos nas suas dinâmicas” (PEREIRA, 2011, p. 174). Entra aqui o caráter imersivo dessa memória. Mas por ora, voltemos à fenomenologia da recuperação mnemônica empreendida aqui.

Escolhemos escavar e analisar o primeiro *snapshot* arquivado da página LEGO, datado de 09 de novembro de 1996⁴, ou seja, um fóssil de 20 anos atrás. Dessa forma, a performance rememorativa consiste em estar aqui e lá ao mesmo tempo, em uma interseção entre os anos 2017 e 1996. A página principal do *site* escavado consiste em um plano de fundo cinzento com uma textura que caracteriza os próprios blocos de montar. É uma interface Web bastante simples porque criada em uma versão bem

4 Ver: <http://web.archive.org/web/19961109092233/http://www.lego.com/>.

anterior da linguagem HTML. O corpo da página não é dividido em colunas ou fileiras, elementos navegacionais mais contemporâneos, mas sim largamente composto por texto e por uns poucos elementos imagéticos. Uma saudação de boas-vindas em cores berrantes e os elementos textuais na cor preta contrastam desarmonicamente com o plano de fundo. GIFs dançantes se destacam na parte superior e, os estáticos, na parte intermediária da página; em ambos os casos, *hiperlinks* são anexados a esses elementos icônicos. Enquanto esses GIFs em movimento produzem certo deslumbramento nesses primórdios da Internet, entrando aí certamente por seu caráter lúdico, são os inertes que consistem nos elementos principais da interação com a página, isto fica claro porque é somente neles que os *links* são textualmente destacados. Adicionalmente, vale notar que três dessas imagens na parte superior não foram devidamente carregadas, aparece apenas a indicação de que foram extraviadas e os *links* aos quais estavam anexadas; isto acaba por denotar uma das muitas falhas na gravação desse arquivo dinâmico.

Enquanto a arquitetura fornece a estrutura espacial na qual nos deslocaremos, a imersão consiste no contato multissensorial com a informação ali disposta a partir do uso dessa linguagem visuaudiomotora (PEREIRA, 2012) nas interfaces. A imersão, nesse caso, designa o próprio toque físico das interfaces de memória sobre nós através do contato que estabelecem com nossa percepção; o mergulho sensorial implicado nessa performance acaba por produzir presença, isto é, afetações materiais de toda ordem. Dada a sobrecarga sensorial na infosfera, estas modulam a nossa tatilidade (através do *touch* das telas, dos *touchpads* e dos *mouses*), a nossa visualidade e a nossa audibilidade (através do visível e do audível nesses ambientes). Um dado claro que atesta a reprogramação dessas duas últimas sensorialidades a partir das variáveis materiais do ciberespaço consiste no próprio estranhamento que uma interface Web de 1996 nos causa: nosso olhar acostumado a um design mais refinado e à uma atenção visual específica espera encontrar mais ícones e menos texto, elementos imagéticos com resolução adequada, uma distribuição mais complexa da estrutura informacional etc.

Retomando a nossa trilha rememorativa, dentre os caminhos possíveis abertos pelo acesso aos *hiperlinks* contidos na página, escolhemos imergir em um simples jogo de caça ao tesouro, que pode ser acessado tanto a partir do GIF animado de um pirata na

parte superior da página quanto através do *link* “play”. Depois do clique, nos deparamos com um plano de fundo preto em cima do qual se destacam, um tanto deslocadas no lado esquerdo da tela, duas imagens em formato JPG que simulam a materialidade clássica de um mapa de tesouro; a superior aponta o nome do jogo, “Treasure hunt in the pirate sea”, e a inferior contém não instruções, mas uma narrativa lendária sobre um tesouro que acaba inserindo o usuário que trafega pela página (*you*) como personagem nessa história, de modo que o convoca para interagir nesse universo. Ao final, é perguntado ao jogador se ele deseja ouvir o que os velhos caçadores de tesouro têm a lhe dizer, e aí constam botões “yes” e “no”, ou se ele deseja ir diretamente para o jogo, o que ocorre quando o botão “*the game*” é clicado.

Ao clicarmos no botão “yes” na tentativa de escutarmos o elemento sonoro aludido, a voz da experiência dos antigos caçadores de tesouro, somos direcionados de maneira frustrante para uma página do próprio Wayback Machine com os seguintes dizeres: “*Got an HTTP 302 response at crawl time*”. O “HTTP 302” indica o redirecionamento automático para outra página. Nesse caso, depois de algumas tentativas falhas de direcionamento pelo servidor, chegamos à interface atual do *website* LEGO, mais especificamente, em uma página de erro “*page not found*”.

Por fim, retornando à tela inicial do jogo, acionamos o botão “*the game*” para adentrarmos nele. Este é bem simples e consiste em uma interação bem rudimentar através de cliques, mas não menos lúdica, a partir dos quais o pirata decide quais caminhos deve trilhar para chegar ao tesouro. Ele encontra-se ao mar, dentro de um barco, e tem 19 movimentos no total para chegar à sua recompensa; os perigos do mar estão presentes e consistem na amedrontadora figura de um polvo. Materialmente, o jogo é formado por pequenos quadros em formato GIF que, colocados juntos, dão a impressão de uma imagem única; excetuando o quadro relativo ao próprio caçador de tesouro, que permanece sempre centralizado em relação ao todo, e os quadros nos quais constam ilhas, todos os outros GIFs têm *hiperlinks* anexados a eles. Dessa forma, o movimento no jogo se dá pelo acesso aos *links* que levam à outras imagens e assim por diante, até chegarmos ao tesouro, ou não. Novamente, em alguns dos cliques o jogo não carrega devidamente e somos levados à página de redirecionamento do Wayback Machine.

Esse arcaico joguinho, com sua simplicidade técnica, consegue fazer com que mergulhemos na ação que ali se desenrola e tracemos caminhos para chegarmos nos nossos objetivos. Nesse sentido, ele envolve bastante claramente duas sensorialidades: a tatilidade, já que todo o movimento é percorrido pelo cursor e seguido de cliques; e a visualidade, requerida como a atenção visual necessária para fugir das armadilhas e chegar ao tesouro.

Por último, o elemento de navegação, é responsável pela travessia que é realizada no espaço-informação das interfaces de memória, tal movimentação ocorre a partir do acesso aos *hiperlinks* que formam o documento hipertextual, uma estrutura dinâmica aberta que permite que o usuário avance de maneira não-linear em um dado *website*; desse modo, tais elos associativos se tornam as seleções possíveis desse trajeto que é encenado em tela. Nesse sentido, Tara McPherson (2006, p. 202) identifica que são as nossas escolhas que dirigem esse movimento no espaço navegável da Web, o que ela identifica conceitualmente como mobilidade volitiva, marcado pelo acesso, ou salto, de um *link* a outro.

O navegante, claro, desloca-se sem a compreensão global do seu espaço. E mesmo um *site* relativamente diminuto como o que escavamos aqui é capaz de render inúmeras trilhas associativas. Isto porque, como nos avisa Lúcia Leão, nesse sistema hipertextual “são programadas portas de acesso a outros pontos do documento ou da rede. Cada um dos elos hipermediáticos oferece uma alternativa de percurso. Esta alternativa, por sua vez, está presente nas páginas virtualmente. Só se atualiza se o navegante assim o desejar” (LEÃO, 2005, p. 90). E ao optar por percorrer tal espaço, ele abandona um território já conhecido para entrar noutro, ainda incerto e, por vezes, inesperado. Isso fica claro no deslocamento apresentado aqui quando, ao tentarmos acessar elementos do jogo supracitado, adentramos em páginas de erro tanto do Wayback Machine quanto do próprio *site* Lego.

Por fim, entendemos que a superfície da interface Web aqui analisada atua não apenas como instrumento de expressão de um sentido, mas participa na própria experiência de rememoração ao possibilitar a visão, a escuta e o toque nesses objetos do passado, evocando-os a partir de um mergulho nesse espaço navegável. Claro que essa

performance rememorativa não poderia produzir uma ilusão total de que nos encontramos há vinte anos atrás, já que a cada movimento encontramos elementos que não carregam, *links* redirecionados e páginas não encontradas; estes são falhas inerentes à própria gravação desse arquivo multimidiático.

No entanto, cremos que o principal elemento responsável por desmascarar essa ilusão de volta ao passado se trata da própria barra de ferramentas do Wayback Machine que permanece no topo da página qualquer que seja a escavação operada nessa biblioteca. Sua função reside no acesso rápido aos vários recortes temporais do *site* arquivado. Embora possamos fechá-la, ela ressurge a cada novo *link* clicado. E denuncia a farsa dessa presentificação. Ou seja, deixando claro que tal experiência de rememoração do passado é realizada a partir de um presente, grosso modo, temporalmente bastante distanciado da performance mnemônica realizada. Isso não impede que possamos reviver o passado e torná-lo presença a partir dessa ferramenta, mas ele é revivido sem a ilusão total de uma experiência que já foi. Esse passado, portanto, faz questão de demonstrar a si mesmo como tal.

Considerações finais

A natureza rizomática da memória Web, como vimos, não pode se pretender total. Tal experiência mnemônica pressupõe rupturas, descontinuidades, *links* quebrados e imagens que não carregam. Nesse sentido, qual a função dessa memória, por vezes incompleta, e o que podemos fazer com ela? Como nos coube pensar não o sentido dessa memória, mas o seu não-sentido, apostemos na materialidade dessa experiência mnemônica. Esse arquivo existe para que possamos contatar e aproveitar esse estar-no-passado propiciado pelas interfaces de memória, aproximando-o de nós não temporalmente, mas espacialmente, para que possamos ver e tocar sua superfície e ouvir o que ele tem a nos dizer. No entanto, devemos revivê-lo sob o signo de uma representação do passado, pois, Gumbrecht (1997, p. 436) nos alerta, o desejo por imediação nessa experiência não deve ser corrompido pela ilusão de que essa viagem no tempo pode de fato ocorrer.

Em suma, o Wayback Machine produz uma memória que é, principalmente, presença, na medida em que aposta no caráter afetivo (e até nostálgico) dessa experiência. Por exemplo, o aspecto semântico do *website* Lego escavado aqui se perde em meio ao deleite de sentirmo-nos em 1996. Nesse caso, selamos uma espécie de acordo implícito com essa experiência de memória, leia-se, sabemos se tratar de uma ilusão, mesmo assim, pedimos que ela gentilmente nos engane. E, assim, produz-se encantamento no e a partir desses palácios de memória multissensoriais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CICERO. **De oratore**: books 1-2. Cambridge: Harvard University Press, 1967.

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

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

FELINTO, Erick. 'Materialidades da Comunicação': por um novo lugar da matéria na teoria da comunicação. **Ciberlegenda**, n. 05, jan. 2001.

_____; PEREIRA, Vinicius. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento das materialidades. **Contemporanea**, v. 3, n. 1, p. 75-94, jan.-jun. 2005.

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.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **In 1926**: living at the edge of time. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

_____. **Production of presence**: what meaning cannot convey. Stanford: Stanford University Press, 2004.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Editora Iluminuras, 2005.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MCPHERSON, Tara. Reload: liveness, mobility and the web. In: CHUN, Wendy; KEENAN, Thomas. **New media, old media**. New York: Routledge, 2006.

PEREIRA, Vinicius. **Estendendo McLuhan**: da aldeia à teia global - comunicação, memória e tecnologia. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. Linguagens midiáticas, entretenimento e multissensorialidade na cultura digital. In: REGIS, Fátima et al. **Tecnologias de comunicação e cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

PFEIFFER, K. Ludwig. The materiality of communication. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich; _____. **Materialities of communication**. Stanford: Stanford University Press, 1994.

SOBCHACK, Vivian. The scene of the screen: envisioning cinematic and “electronic” presence. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich; PFEIFFER, K. Ludwig. **Materialities of communication**. Stanford: Stanford University Press, 1994.

YATES, Frances. **The art of memory**. London: Routledge, 1999.

SOBRE A AUTORA:

Possui graduação em Letras Português/Inglês pela Universidade Federal do Ceará e mestrado em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Atualmente é doutoranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura (PPGCOM/UERJ) e bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ). E-mail: juracy_oliveira@hotmail.com.