

MEMORIAL DAS MÍDIAS MORTAS

Roberto Mário Schramm Jr.*

RESUMO: A cultura digital é permeada pelo tema das mídias mortas. Esse tema, entretanto, possui uma história demasiado rica, no que diz respeito aos diversos tipos de mídias obsoletas no decorrer da história. O presente ensaio procura refletir acerca das mídias mortas, tendo como objetivo relacionar o papel dessas mídias defuntas na constituição da memória e do esquecimento no contexto dos ambientes digitais.

PALAVRAS-CHAVE: Mídias mortas. Memória digital. Arquivo.

Introdução: universos virtuais

Em 1995, o norte-americano Bruce Sterling já havia consolidado sua reputação como escritor de ficção científica e ensaísta especializado no que, quase vinte anos após, nós já podemos chamar de ‘cultura digital’ – ou mesmo crítica e historiografia da cultura digital. Essa época foi marcada pelo começo da popularização dos protocolos de cópia e transmissão de dados pela interface colorida, multimidiática, e hipertextual favorecida pela *www* – o início de uma configuração de mídia digital que logo se tornaria massiva, global e dominante. O período favorecia os futurismos e parecia apontar para uma realização dos universos virtuais descritos desde o final da década de 1970, na obra de *cyberpunks* como William Gibson e o próprio Sterling. Era, entretanto, um contexto histórico que se verificava bem mais otimista quanto ao futuro dessa cultura digital, onde imperava uma visão compartilhada de uma *web*-utopia, eufórica com as possibilidades e promessas da *web* enquanto plataforma midiática. Esta euforia não fora de modo algum nem prevista, nem tampouco assimilada pela obra apocalíptica, pelo futurismo *noir* dos *cyberpunks*. Mas eis,

* Universidade Federal de Santa Catarina - PGET. Imeio: robertoschramm@yahoo.com.



Esta obra foi licenciada com uma Licença [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

agora sabemos, eles (os pessimistas) tinham lá sua razão: na virada do século, estoura a bolha da *nova economia* e boa parte do universo futurista que Gibson descrevera no seu *Neuromancer* nos começa a parecer mais plausível. Ou nos será de todo alienígena a possibilidade de um mundo de milionários falidos, tecnocratas, e heróis cafajestes surfando em redes neurais, obcecados com cirurgias plásticas e consumindo drogas sintéticas?

Em 1995, contudo, a *web* era uma promessa de prosperidade. Muito difícil evocar a memória nítida desse momento fugaz onde tudo parecia possível e muito estava por se fazer; momento em que navegar era necessário, e recém deixara de ser impreciso. Lembremo-nos, afinal, de que, nessa época, o *Netscape* substituíra o problemático *Mosaic* como um navegador que já possuía todas as características de um *browser* contemporâneo. Recordemos também que, naquele tempo, o polêmico clone do *Netscape* – que a *Microsoft* chamou de *Internet Explorer* – sequer era acoplado ao pacote básico de seu onipresente *Windows'95*. 1995, foi, portanto o ano-epíteto desse sistema operacional que – muito honestamente na opinião de Sterling (1995), – trazia em seu nome de fantasia a expressão de sua obsolescência programada. Ademais: o *Windows 95*, não esqueçamos, foi inteiramente desenvolvido ignorando o advento da *web*, que tanto lhe fora contemporânea, como também, logo, acabaria por eclipsar-lhe.

Difícil sequer imaginar a possibilidade de tão grosseiro erro de julgamento por parte da *Microsoft*? Decerto, mas apenas no momento em que dispomos da perspectiva histórica do ‘mundo digital’ em geral e da *web* em particular. Seu crescimento global exponencial durante a década de 1990 – o fortalecimento de seu alcance e seu poder de convergência midiática, adquirido pelos investimentos globais em infraestrutura de largura de banda pelas grandes Cias. de Telecomunicações – tudo apontava, efetivamente, para uma revolução mundial dos paradigmas de circulação e armazenamento da informação em praticamente todos os níveis da atividade humana. A questão que se interpunha em meados de 90, contudo, é que, neste começo de revolução digital, ainda parecia possível às corporações e aos investidores, exercer uma influência significativa sobre a

magnitude e o alcance desse processo. Quero dizer: os investimentos que acompanharam o triunfo da *web* foram feitos por organizações que ainda acreditavam poder exercer sobre a mídia digital um controle similar ao que sempre exerceram sobre as mídias de massa ‘tradicionais’, ‘analógicas’ do século XX. Isso logo se verificou como sendo falso, pela própria natureza recombinante da mídia digital. O dinheiro, contudo, não parava de jorrar, a bolha cresceu e ninguém queria recusar o almoço grátis. Em 1995 já se tinha a promessa por cumprida, a *web* já parecia mesmo um museu de tudo e um arquivo dos arquivos – uma gigantesca e fluida memória compartilhada de inúmeras atividades humanas, contendo cada vez mais – tornando-se cada vez maior.

O pretérito do futuro

Mas, sendo assim, por qual razão, em 1995, estavam esses seus pioneiros e anunciadores – os citados Gibson e, particularmente, Sterling, – intrigantemente engajados numa tentativa de compreender essa presentificação do futuro, implicada, nesse momento eufórico da revolução midiática, justamente por meio de um mergulho no passado? Não se tratava mais do ‘futuro do presente’, mas do ‘pretérito do futuro’ – os *cyberpunks* contemplavam o passado imemorial das mídias enquanto fenômeno; assim como olhavam para o passado, mais recente, da profusão das obsolescências midiáticas geradas pela infância complicada dessa cultura digital que emergia em esplendor adolescente. Talvez se interpusesse desde então o tema da mídia digital como memória das mídias – o repositório por excelência dos produtos mediados e midiáticos. Assim como um arquivo dos arquivos, a *web* era (e continua sendo) um museu de grandes novidades, que se destinava – ou pelo menos favorecia um (ciber)espaço para recordar-se e armazenar-se aquelas mídias que se tornaram obsoletas.

Gibson e Sterling já anunciavam, seguramente desde 1990, esse – inesperado para escritores ligados à ficção científica – gesto de exploração e inquietude perante o ‘pretérito do futuro’. O marco zero dessa jornada ao passado das mídias digitais, entretanto, se deu no plano da ficção com a publicação do

silenciosamente influente *The Difference Engine* (1990), um romance escrito em colaboração pela dupla, e – importante – uma colaboração mediada por uma mídia defunta: a troca de disquetes magnéticos via correio entre os autores. Havendo a obra, pois, sobrevivido a seu precário processo de composição; podemos verificar que seu tema partia de uma premissa fascinante de manipulação da história pela via do romance pseudo-histórico, expediente que ainda se mostrava incomum naquela altura.

A máquina analítica/AdaSoft

Com *The Difference Engine* os autores imaginaram um mundo no qual se houvesse levado a cabo com sucesso os projetos de máquinas analíticas propostos pelo matemático inglês Charles Babbage (1791-1871). Tais máquinas seriam projetos ancestrais dos modernos computadores, compostos de partes mecânicas e dos recursos disponíveis no século XIX, e que jamais foram construídas. Ora, um mundo em que se houvesse construído computadores já em 1840 – havendo-se também integrado essa tecnologia com os telexes e as fontes de energia carbonífera – seria, muito provavelmente, um mundo em que se veria a revolução das comunicações, e da tecnologia da informação, adiantar-se em mais de um século. Logo, por volta desse 1890 fictício, se estaria experimentando possibilidades que os próprios autores começavam a se dar conta – um século após – enquanto trocavam disquetes e sonhavam com o ciberespaço. Contemplavam um passado inventado enquanto se davam conta de que sua invenção era um poderoso instrumento de exploração de seu próprio momento presente; que estava, por sua vez, à beira da convergência midiática e da revolução que, de certo modo, no campo das ideias, eles mesmos encabeçavam.

Imaginar-se a aquisição vitoriana das benesses proporcionadas pelas tecnologias da informação, emergentes no final do século XX, se mostrou frutífero para além dos termos de realização literária. Não se pode, contudo, deixar de destacar a importância do romance de Gibson e Sterling no tocante à tradição mesma da ficção científica. Primeiramente, registre-se que o lançamento do livro colocou em

evidência uma interessante subcultura voltada para a rememoração de tecnologias pesadas da era vitoriana – aço e vapor – em configurações orientadas por ideias tecnológicas ‘contemporâneas’ a partir de 1960. Não se tratava de menos do que uma abordagem absolutamente fiel e tributária das origens vitorianas desse gênero literário – os submarinos de Júlio Verne e a máquina do tempo a vapor de H. G. Wells. Gibson e Sterling acabaram por retomar essa subcultura – chamada *Steampunk* – e popularizá-la mediante o feliz achado da máquina analítica de Babbage, o duplo de nossos computadores contemporâneos.

Mas, novamente, não se trata apenas disso: os personagens históricos resgatados são significativos em si mesmos. O destaque, nesse campo, teria que ser dado para uma pouco conhecida mas legítima inventora da vida real. Devo pedir licença para me demorar um pouco mais e marcar algumas palavras em memória da Sra. Ada Augusta Byron King (1815 - 1852), baronesa de Lovelace.

É necessário relembra-la: trata-se de uma célebre discípula de Babbage, que – de certa maneira, mais do que Babbage – foi extremamente relevante para o pretérito de nossos futurismos informáticos. Ada Lovelace foi a primeira programadora de computadores da história, havendo escrito – com genuíno pioneirismo – o primeiro programa utilizável por um computador. Se, em nosso mundo real, a máquina analítica de Babbage permaneceu uma quimera em seu próprio tempo; o seu *software* – por outro lado, conta como notável realização da dama inglesa, a despeito de ter sido ela engenheira de *software* para um computador que nunca existiu. Lady Ada, contudo, permaneceria uma celebridade histórica subestimada, até mesmo pelas circunstâncias de seu nascimento: era filha legítima de Annabela Milbankes (1792 - 1860) com o poeta inglês George Gordon, Lord Byron (1788 - 1824), mas nunca conheceu o pai, autoexilado por força de um escandaloso processo de divórcio movido pela mãe. O resgate de Ada por Gibson e Sterling acaba sendo significativo: é um personagem central da novela, juntamente com Babbage e o próprio Lord Byron que, na realidade aumentada do romance, não apenas sobrevive à sua incursão na revolução

grega, como se torna primeiro ministro e líder do partido dominante: os radicais da indústria.

Memorial das mídias mortas

Há outro aspecto, entretanto, que se torna mais interessante para o assunto desse ensaio do que a repercussão literária e o feliz resgate de personagens históricos enormemente relevantes, esses preteridos personagens pretéritos da futura revolução digital. Avancemos, pois, até o fatídico ano de 1995, para que possamos apreciar o manifesto de Sterling em favor de seu ‘memorial de mídias mortas’, intitulado *The DEAD MEDIA Project: A Modest Proposal and a Public Appeal* (1995). Tratar-se-ia, pois, antes de uma ‘modesta proposta’ do que propriamente um manifesto? Ora, há uma ironia implícita na modéstia da proposta, na humildade desse apelo, que se manifesta desde o próprio título: um eco daquela outra modesta proposta de Swift (1667–1745) para aplacar a grande fome irlandesa de 1729: *A Modest Proposal for preventing the children of poor people in Ireland from being a burden to their parents or country, and for making them beneficial to the public*. Recordemos que Swift não propunha que os famintos pais devorassem suas crianças, senão porque pretendia uma crítica ferina ao imperialismo britânico e sua incapacidade de resolver o problema da fome na Irlanda. Mas o que prende Sterling ao apresentar seu apelo público? Existiria algum ataque específico disfarçado em sua proposta? Aliás, no que exatamente consiste essa proposta?

Sterling, simplesmente, propunha um memorial das mídias obsoletas que começara, via imeo, em sua lista de discussão. A princípio, um compartilhamento de notas acerca de dispositivos, códigos ou suportes midiáticos que caíram em desuso: betamax, sistemas de correio pneumáticos, sistemas operacionais obsoletos (e.g. *Win'95?*), lanternas mágicas, o *Quipu* dos Incas, telegrafones, pombos-correio, os sistemas de informação da ágora ateniense, os sinais de fogo nas muralhas chinesas, videogames obsoletos, etc. A simples disparidade das mídias em foco, sua copiosa ubiquidade histórica, a abundância necessária da

mídia que parece acompanhar a civilização e perseguir a polis; – todos esses fatores advertem-nos que a modesta proposta de Sterling implica dimensões quase enciclopédias. Ou, pelo menos, um muitíssimo extenso manual:

What we need is a somber, thoughtful, thorough, hype-free, even lugubrious book that honors the dead and resuscitates the spiritual ancestors of today's mediated frenzy. A book to give its readership a deeper, paleontological perspective right in the dizzy midst of the digital revolution. We need a book about the failures of media, the collapses of media, the supercessions of media, the strangulations of media, a book detailing all the freakish and hideous media mistakes that we should know enough now not to repeat, a book about media that have died on the barbed wire of technological advance, media that didn't make it, martyred media, dead media. THE HANDBOOK OF DEAD MEDIA. A naturalist's field guide for the communications paleontologist. (STERLING, 1995)

O manual das mídias mortas, todavia, jamais viria a assumir uma configuração impressa, como almejava Sterling. Na verdade, o memorial resultante – fruto da coleção das notas do próprio Sterling e de diversos outros colaboradores, com exemplos dos mais variados tipos de mídias mortas, falhas e colapsadas – está, ele próprio, morto. Talvez seja essa a ironia, o memorial das mídias mortas, ele mesmo mídia defunta, ele próprio, uma memória. Foi vítima do desuso e relativo declínio da sua própria forma de propagação – notas para um livro que não foi, jamais, escrito. Assim como o computador de Babbage, que nunca foi construído. Não quero dizer com isso que as listas de imeio, tampouco o imeio ele próprio, pertençam ao mesmo mausoléu/memorial das mídias que se propagavam através delas. O imeio está vivo e saudável, as listas de imeio, contudo, experimentam alguma forma de declínio desde que algumas ferramentas da web 2.0 vieram a fornecer alternativas para grupos interessados em compartilhar notas, discutir assuntos pontuais ou trabalhar em rede.

As listas de imeio, que substituíram o sistema de disquetes enviados pelo correio, haverão de, progressivamente, se tornarem obsoletas, e serem substituídas. Mas o que dizer dos conteúdos que carregam, dos fins para os quais as mídias se apresentam como meios? Serão as mensagens que carregaram condenadas ao oblívio, como os *Quipus* dos Incas? Dito de outra maneira, “[o] sentido de

fugacidade e efemeridade que o virtual traz entra em choque com o sentido de registro de memórias estabelecido (...)” (CARVALHO, 2005 p. 63). Memórias fugazes, que se apagam irrefletidamente na medida em que vão caindo no esquecimento aquelas mídias que lhes davam suporte e razão de ser. Ainda assim, os mortos muitas vezes caminham sobre a terra, e já se propôs a ideia da mídia morta como um zumbi em potencial – ou um longo moribundo.

Mídia zumbi/Mídia não-Morta

No caso específico da lista de Sterling, ela se encontra morta desde 2001. Morta, mas não esquecida: não-morta, quem sabe. Seu banco de dados está integralmente disponível em <<http://www.deadmedia.org/>>; e seus objetivos ressurgem em iniciativas tais como *The Dead Media Archives*, da NYU. Um arquivo, portanto – preservado, contudo, na virtualidade fugaz e efêmera do meio virtual. Um arquivo de arquivos. A convergência midiática – que tornou a *web* o mais adequado veículo repositório dos conteúdos produzidos pelos mais diversos suportes midiáticos (som, texto, áudio e vídeo diretamente disponíveis), – favorece uma concepção da *web* como a mídia das mídias, como biblioteca de bibliotecas. Todavia, a essa concepção contrapõe-se nossa perplexidade acerca do quão sólido será esse repositório último de mídias; quão espacial a sua ciberespacialidade; quão seguras as nossas memórias quando confiadas aos recursos digitais que já costumam surgir com a data programada de sua obsolescência.

Eu acredito que a modesta proposta de Sterling – tanto no que se refere a seu devir de memorial ou inventário das mídias obsoletas, quanto no que diz respeito a seu destino final de arquivo morto de mídias mortas – sugere alguma reflexão acerca da natureza e dos limites da memória em ambiente digital. O alcance de tal questionamento se estende para além da questão específica da memória em ambiente digital – mas deve, necessariamente, partir dessa questão da mídia. Eu gostaria de dedicar o restante desse ensaio para, pelo menos, introduzir os termos dessa discussão. Minha meta seria desenvolver uma argumentação,

partindo dessa perspectiva aberta por Sterling e Gibson, com seu romanesco “futurismo do pretérito”, e pelo manifesto de Sterling, que favorece, por sua vez, uma análise do ‘pretérito do futuro’ representado pela interpelação que as mídias obsoletas do passado fazem às mídias digitais em uso corrente. Creio que o autor possa ter definido muito bem essa perspectiva da seguinte maneira:

Well, the best way to create the future is to invent it. That's a cliché, and you know that. But the best way to understand the future is to study the past. The past has much better clues for you than the future does. Because the future is just a kind of history that hasn't happened yet. (STERLING, 2008)

Teremos em vista, pois, a obsolescência programada e implícita em toda a mídia, juntamente com a ideia de que o futuro é a invenção de um passado que ainda não aconteceu. O passado de nossas mídias, assim, nos conduz ao futuro – inclusive ao futuro de nossas memórias. Será por meio da intersecção dessas perspectivas, que eu pretendo formular algumas conclusões sobre a diferença entre memória (e por extensão, memoriais, museus, bibliotecas, etc.) e arquivo – desejando, chegar ao ponto em que me fosse possível conduzir essa reflexão da memória nos ambientes digitais para alguns pontos discutidos por Derrida em sua *Febre de Arquivo* – texto publicado originalmente no fatídico ano de 1995 – o que não será, afinal, possível nesse trabalho.

Minha contribuição, aqui, terá que se limitar a definir em que medida tais categorias são governadas pela tensão entre a memória seletiva dos memoriais e por um simétrico e necessário esquecimento seletivo que lhes é igualmente constituinte. Diante disso, em contraste, teremos a noção de arquivo e arquivamento, por outro lado, como, ultimamente, incompatível com essa tensão entre memória e esquecimento seletivos - mas ainda assim governado por uma forma de esquecimento que se expressa na obsolescência midiática enquanto esquecimento compulsório.

Memória extrassomática

Tendo em vista esse papel proeminente da obsolescência midiática para minha argumentação, parece-me adequado retomar Sterling no ponto em que define, justamente, esse termo que continuará nos sendo decisivo nesse percurso. Afinal de contas, qual é o conceito de mídia que subjaz à imodesta proposta do memorial das mídias mortas? No que, exatamente, consiste uma mídia? Qual é a sua relação com o conceito de ‘memória’? Por que as mídias morrem? Devemos evitá-lo? Por que devemos preservá-las – e o que delas se pode preservar? Creio que muitas dessas questões são iluminadas pela seguinte sequência de definições visionárias que predicava o futurista:

Media is an extension of the senses. Media is a mode of consciousness. Media is extra-somatic memory. It's a crystallization of human thought that survives the death of the individual. Media generates simulacra. The mechanical reproduction of images is media. Media is a means of social interaction. Media is a means of command and control. Media is statistics, knowledge that is gathered and generated by the state. Media is economics, transactions, records, contracts, money and the records of money. Media is the means of civil society and public opinion. Media is means of debate and decision and agitpropaganda. (STERLING, 2008, p. 74)

Não poderei discutir cada uma dessas definições e atribuições. Consideremos, a princípio, essa noção da mídia como extensão sensorial, como consciência estendida, que implica na concepção da mídia como “memória extrassomática”, como extensão longeva do pensamento humano. Pensamento que se ressemiotiza em um dispositivo, em um suporte que permita essa fantasmagórica capacidade de gerar simulacros; bem como essa antiga e venerável capacidade de sobreviver à morte do indivíduo criador. As mídias quase se confundem com as civilizações que as produziram, na medida em que elas mediam a memória, e possibilitam os arquivos que nos dão testemunho e ciência de suas civilizadas existências. Dois aspectos importantes nessa definição: (i) pressupõe-se a escritura como a mídia originária, o primeiro arquivo dos arquivos, o arqui-arquivo; e (ii) se estabelece que a linguagem oral – da qual supunha-se derivar a escrita –

não pode ser, ela mesma, uma mídia. Segundo Sterling: “*The loss of human languages is a very large and pressing issue, but it's one that we don't study in Dead Media Project because we decided that languages are not "media." Language is innate to humanity, it does not involve a device or a machine*” (2012). A escritura, por sua vez, pressupõe uma superfície a ser ferida por um cinzel, exige um dispositivo no qual se lhe a registre, uma tecnologia que permita sua existência.

A memória extrassomática e longeva com múltiplas aplicações sociais que se inscreve num certo dispositivo. Isso é uma mídia, – e aquilo que ela media são as memórias. Toda essa memória extrassomática depende, contudo, de um dispositivo que a suporte. Esse dispositivo midiático, – que hoje em dia pode ser intrincadamente constituído de uma rede de codependências de elementos físicos e virtuais – é esse dispositivo que pode morrer, que há de ser morto. Mas, se chegamos ao ponto em que o meio (a mídia) se confunde com a mensagem (o conteúdo), o quanto dessa mensagem se perde no caso da obsolescência do dispositivo que lhe originariamente garantiu sua sobrevivência? Tenho essa questão como uma das reguladoras, uma demarcação nítida dos limites dessa memória extrassomática – a questão central da memória nos ambientes virtuais, a realidade da realidade aumentada.

Consideremos essa questão no contexto que nos interessa: a memória nos ambientes virtuais. Eu gostaria de discutir o caso a partir de minhas memórias pessoais: meus próprios primeiros acessos às mídias digitais num período entre 1995 e 97, justamente aquele que circunstanciava a euforia da emergência do meio digital popularizado pela *web*.

Memórias sentimentais de um jogador de videogames obsoletos

Trata-se de duas vertentes principais de que eu me recordo, das minhas primeiras experiências com a *web*, acessada a partir de computadores das instituições de ensino que eu frequentava. Por um lado, a literatura digitalizada, especialmente

em língua inglesa – que eu copiava em disquetes (mídia morta), temeroso de que aquelas bibliotecas monumentais me fossem negadas. O Shakespeare completo em disquetes coloridos, armazenado antes mesmo de eu dispor de um computador pessoal, sumariza um receio infundado de que tais informações poderiam sumir de súbito do ciberespaço. Mas a mensagem sobreviveu à mídia – o bardo continua disponível em inúmeras edições digitais. Teria eu mesmo, de algum modo, diminuído as possibilidades de que Shakespeare sobreviva a seu atual casulo mediático no que me decidi por, finalmente, jogar fora aqueles disquetes? O que ali se deitou fora?

Talvez o sentido de urgência para a preservação de mídias obsoletas, que Sterling preconizava naquele tempo, se estabeleça na outra vertente de minhas explorações da *web*. Eu me lembro claramente de que, após ter acesso a um computador pessoal em casa, eu ainda utilizava os computadores das instituições para ter acesso à internet. Minha principal ocupação naquele tempo era obter emuladores de sistemas obsoletos de videogames, via internet, e transportados até meu computador doméstico através dos mesmos disquetes que continham Shakespeare e Dante. As mídias relacionadas aos videogames favorecem a argumentação – na medida em que se apoiam em períodos muito curtos de obsolescência. Na segunda metade dos anos noventa, os suportes para jogos produzidos na década anterior estavam, para efeitos de mercado e utilização em massa, mortos e enterrados. Entretanto, eis que essa mídia morta voltava para assombrar a *web* em sua ressurreição digital. Eis também que os detentores dos direitos sobre essas tecnologias se mostraram incapazes de conter a febre-de-arquivos que se seguiu à disponibilização dessas imensas bibliotecas de jogos anteriormente armazenados e aprisionados em ROMs (*read-only memories*) no interior dos cartuchos individuais dos consoles. Meu primeiro emulador foi um PCAE (*PC-Atari Emulator*) – um emulador do Atari 2600. Por meio de uma engenhosa estratégia de deslocamento e tradução digital, os programadores criavam um executável que fazia com que aquela minha plataforma “moderna” de computador pessoal de arquitetura IBM PCx86, “acreditasse” que era um daqueles Ataris de quinze anos antes, e “se dispusesse” a executar aqueles

velhos ROMs, que, libertos de seu enclausuramento original, eram traduzidos para arquivos “.bin” e livremente compartilhados na *web*, para o desespero dos detentores dos direitos autorais.

A tradução digital confirma essa vocação “arquimidiática” que a *web* pode exercer. No tocante à preservação da mídia original, as emulações oferecem um modelo perfeito. Não apenas se consegue preservar a mensagem da mídia obsoleta – por meio da reconfiguração das ROMs em bibliotecas de arquivos digitais –, como também a arquitetura dos consoles (os sistemas originais) se preserva na documentação e no próprio processo de tradução da unidade física do videogame em um software que permita a reconstituição de suas funções em um outro dispositivo. Ademais, percebe o leitor, que a mesma força que nos impelia a encarar a *web* como o veículo do futuro não deixava de ocultar que boa parte do conteúdo que nos fascinava nesse meio consistia de traduções, compilações e conteúdos advindos de mídias exteriores; obsoletas (como o Atari 2600), ou não (como livros que continuam a conter Dante e Shakespeare). O futuro da mídia digital nos fascina: ele nos promete uma solução poderosa de arquivamento e rememoração do passado, de nossas heranças culturais. O meio digital, contudo, pode reservar algumas surpresas.

Arquivo, memória e esquecimento

Nas investigações sobre os ambientes digitais da informação, a questão do esquecimento torna-se ainda mais perceptível. Pelas características intrínsecas ao ciberespaço, como o ritmo acelerado de produção e disponibilização de informações nesse meio, a memória, se for entendida como preservação, não é um fator essencial, nem garantido. (...) A memória mantém-se em estado virtual, atualizada segundo demandas e interesses do presente, muitas vezes efêmeros. (HOLANDA, 2012, p. 12)

Partindo daí é de se perguntar: se o meio digital é o repositório e o memorial das mídias pregressas, quem garante a memória do meio digital, ele próprio? As fazendas de servidores espalhadas pelo mundo com seus *clusters* de PCs? Estaremos confiando nossa memória a esses rebanhos de PCs em processo de

obsolescência programada? Ora, se o meio digital não garante a preservação da memória 'entendida como preservação', – se o arquivo se torna efêmero e a memória em perpétua atualização, em perpétuo presente – como e onde o arquivo pretérito habita o ciberespaço? Que memória é essa que não permanece, que se atualiza, que não lembra? A memória que se funda no esquecimento; ou, nos termos de HOLANDA, a memória que "(...) sofre uma resignificação radical, uma vez que se refere à transmissão e não à coleção." (2012, p. 04). A preservação não é um fator assegurado – e a memória extrassomática que está migrando para o ambiente digital terá que se haver com a possibilidade de seu esquecimento na medida em que tenha ou não sucesso em "revelar-se, transmitir-se, autorreferenciar-se" (2012, p. 04); na medida em que se possa haver com a "extinção de sua arquipotência", o que implica numa visão vertiginosa das "coisas culturais" como desterritorializadas, exiladas de seus lugares culturais, e que se "conservam circulando". (2012, p. 04)

Podemos falar, afinal, da diferença entre arquivo e memória. Primeiramente, "tão natural quanto lembrar, é esquecer" (HOLANDA, 2012, p. 01). O esquecimento será nesse caso o descanso da memória, mas também será (e eu me refiro aqui somente à memória midiática, à memória extrassomática como definiu-a Sterling) o esquecimento como um instrumento para esculpir a memória. A memória é portanto uma função tanto daquilo que decidimos lembrar quanto daquilo que preferimos nos esquecer. Essa lembrança é dinâmica, e necessita-se disciplina e recursos para se dispor e manter nossos memoriais no hiperespaço. A memória é seletiva, e assim o são as instituições da memória, como as bibliotecas, os museus, as cinematecas, etc. O arquivo se estabelece por força de um vínculo ao sujeito do arquivo, que por sua vez, é natural e originário. Ele se constitui dos documentos que registram a atividade do sujeito de forma não selecionada. Um arquivo registra todas as operações midiáticas realizadas – o arquivo não discrimina, e não esquece jamais. O esquecimento do arquivo é um defeito, uma corrupção. O esquecimento não constitui o arquivo, ele o destrói. Exatamente o oposto do que ocorre com relação a memória.

Conclusão

O arquivo suplanta a memória, porque não seleciona e não esquece. A memória no ambiente virtual é construída por seleções e escolhas de mídias diversas que vão se sucedendo conforme o programa de sua obsolescência, de seu esquecimento. Mas onde estará no ciberespaço o arquivo de todas essas memórias extrassomáticas que se digitalizaram em nossas memórias virtuais? Onde está a conta de imeio de Jacques Derrida em certo dia de 1998? Onde está a seção de notebooks no sítio das Lojas americanas de 2005? O conjunto de livros digitalizados pelo Projeto Gutenberg em fevereiro de 1999? Onde estão todos os sítios do ciberespaço, em todos os tempos, desde 1995? Esse seria o escopo e o sentido mais forte possível da expressão ‘arquivo digital’. Mais do que o museu de tudo, – o *webmuseum* de tudo. O arquivário da *web*. Pedços deles, ao menos: os *Internet Archives*, por exemplo, e seus *webcrawlers* – robôs que registram os sítios em determinados momentos, arquivando esse conteúdo na medida em que não se deparem com um impedimento. Na *web*, a maneira pela qual se cura a febre de arquivo, é impedir a ação dos *webcrawlers* por meio de um “proibido arquivar” expresso – veja só – por um arquivo: o *robot.txt*, o protocolo de exclusão de robôs.

Se no dia seguinte ao apocalipse verificarmos a *web* como uma mídia morta, irremediavelmente inacessível aos nossos recursos precários, poderemos consultar esse arquivário? Lamentavelmente não, porque ele se encontrará também inacessível: os arquivos das operações da *web*, onde ocorrem, refletem a mesma tecnologia da própria *web*. O arquivo dos arquivos não virá, senão com o advento de uma tecnologia pós-digital qualquer, que torne a própria *web* obsoleta. Até lá estamos mais expostos do que nunca ao esquecimento. Reféns de nossos dispositivos, de nossas mídias, de nossas obsolescências programadas. As mídias mortas nos ensinam que o esquecimento é apenas uma questão de tempo. E os *cyberpunks* nos advertem: nosso bem cultural mais comprovadamente longo será o Plutônio, com sua meia vida de vinte e quatro

mil anos. Os servidores das fazendas de PCs que hospedam nossas “coisas culturais”, por outro lado, terão uma vida útil mais breve do que a de um hamster.

THE DEAD MEDIA MEMORIAL

ABSTRACT: Digital culture thrives on Dead Media. Media, however, possesses a very rich history concerning its own obsolescence. This Essay aims to reflect upon the role of dead media and the general questions concerning memory and forgetfulness, towards digital environments.

KEYWORDS: Dead Media. Digital memory. Archives.

Referências

CARVALHO, Luciana Moreira; CARVALHO, Monica Marques. O registro da memória através dos diários virtuais: o caso dos blogs. In: **Em Questão**, vol. 11, n. 1. Porto Alegre: 2005. p. 53-66.

GIBSON, William; STERLING, Bruce. **The Difference Engine (1990)**. Nova York: Random House, 2011.

HOLANDA, Adriana Buarque de; SILVA, Fábio Mascarenhas e. Memória e esquecimento para além dos suportes materiais de registro da informação: a cibercultura no ciberespaço. In: **DataGramZero** - Revista de Informação. vol .13, n. 5. 2012.

STERLING, Bruce. **The Dead Media Project A Modest Proposal and a Public Appeal**. 1995. Disponível em: <<http://www.deadmedia.org/modest-proposal.html>>. Acesso em: 05 nov. 2012.

_____. The Life and Death of Media. In: **Sound Unbound**. Massachusetts: MIT Press, 2008.

_____. **Computer Entertainment Thirty-Five Years From Today**: a solo spoken word performance by Bruce Sterling. (2008). Disponível em: <<http://www.flurb.net/6/6sterling.htm>>. Acesso em: 05 nov. 2012.

Texto recebido em 06/11/2012.