

“*The Restart Page*”: Observações sobre Construtos de Memória no Terreno da Web¹.

Gustavo Daudt FISCHER²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

Resumo

O presente artigo realiza uma breve dissecação (Kilpp) de inspiração arqueológica sobre o projeto “*The Restart Page*”, enquanto ocorrência vinculada a uma cartografia mais ampla de iniciativas *online* que produzem construtos de memória de *sites* e/ou *softwares* extintos ou obsoletos. A *The Restart Page*, ao emular, através da *web*, *reboots* (reinicialização) de sistemas operacionais antigos, nos permite tecer observações sobre as imagens de memória que daí emergem a partir dos conceitos de dupla distância (Didi-Huberman) e imagens-lembrança (Bergson), como também considerações a respeito da memória da própria *web*, enquanto suas características *durantes*. Pelas contribuições de McPherson, Chun e Beiguelman, vemos um cenário de mobilidade e efemeridade no qual as imagens de memória se apresentam em fronteiras deslizantes feitas de coalescências entre desmanches e reaparecimentos, presente e passado.

Palavras-chave: memória; arqueologia da mídia; *web*, imagem; *The Restart Page*.

Introdução

Em nossas atividades de utilização das chamadas GUIs – *Graphical User Interfaces* – seja, por exemplo, percorrendo a *web*, utilizando um aplicativo em *smartphone* ou operando um *software* em computadores *desktop*, acabamos nos acostumando (ainda que nos possa causar incômodo) a situações de descontinuidade do que “estava lá” (*sites* extintos) ou demandas por atualização dos programas instalados em nosso computador (“instale o *Office 2015*”, por exemplo). Testemunhamos, assim, nas nossas experiências com a (i)materialidade dessas imagens técnicas que se disponibilizam em uma variedade de telas, uma espécie de obsolescência programada. Agora não refletida apenas no anseio pela troca de automóvel ou eletrodoméstico como a expressão se estabeleceu historicamente³, a lógica da substituição (e, por consequência, do descarte) se desdobra igualmente para aquilo

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNISINOS, e-mail: gfisher@unisinos.br

³ É atribuída ao designer industrial americano Brooks Stevens, a definição do termo obsolescência programada como o processo de “incluir no comprador o desejo de possuir algo um pouco mais recente, um pouco melhor, um pouco mais cedo do que é necessário.” Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Planned_obsolescence (Acesso julho/2015)

que se organiza nas nossas pixeladas mídias de superfície (*surface media*, como diria Flusser, 2007).

No entanto, é justamente na contramão da demanda por substituição e renovação de *sites* e *softwares*, que surgem iniciativas diversas dentro da própria *web* que nos chamam a atenção por comparecerem como construtos de memória dessas – aparentes - descontinuidades, obsolescências, extinções, apagamentos. São diferentes empreendimentos *online* que estamos começando a cartografar em nossa atual pesquisa (Fischer, 2015) e que vão, desde o mais difundido, complexo e reconhecido *Internet Archive*⁴ e suas pretensões catalogadoras de diversas mídias, até iniciativas mais pontuais (com uma aparente intencionalidade experimental) como a proposta de convidar o usuário a visitar sistemas operacionais *vintage* em *The Restart Page*⁵, cuja breve exploração neste texto será de validade para apresentar ao leitor por onde trafegam nossas perspectivas sobre esta produção de imagens de memória dos “descartados”.

Também entendemos que nesse nosso trafegar para encontrar fragmentos de *websites* recuperados e coleções de mídias ou *softwares* abandonados, comparece uma atitude arqueológica de investigação. Ainda que o escopo de atuação e apropriação da chamada arqueologia da mídia possa ser considerado bastante plural, nos identificamos com as colocações de Huhtamo e Parikka (2011) sobre o tema. Para os autores, os arqueologistas das mídias, baseados em suas descobertas, começaram a construir histórias alternativas das mídias suprimidas, negligenciadas e esquecidas, nas quais os “[b]ecos sem saída, os perdedores e as invenções que nunca se tornaram um produto final possuem histórias importantes para contar”⁶. Huhtamo (1997), especificamente, ainda reforça a importância da abordagem arqueológica permitir uma reflexão que não seja refém da relação de avanço-obsolescência em relação às tecnologias. Segundo ele, “o objetivo da abordagem arqueológica não é negar a “realidade” do desenvolvimento tecnológico, mas sim para equilibrá-lo, colocando-o dentro de um quadro mais amplo e multifacetado, social e cultural de referência (Huhtamo, 1997, *online*).”

A essa angulação arqueológica apresentamos ainda duas demarcações que se fazem necessárias em relação ao modo como queremos problematizar esses construtos de memória. A primeira está na ordem do entendimento de que estas iniciativas nos afetam enquanto imagens tanto oriundas como contribuintes de uma determinada tecnocultura. A

⁴ <http://web.archive.org/> (acesso julho 2015)

⁵ <http://www.therestartpage.com/> (acesso julho 2015)

⁶ “*Dead ends, losers, and inventions that never made it into a material product have important stories to tell.*” (Tradução nossa)

partir de algumas sínteses em torno desse conceito já desenvolvidas por nós anteriormente (Fischer, 2014) é que nos valem das reflexões de Debra Shaw (2008). Para a autora, o conceito de tecnocultura passa pela imagem de um *loop* que se dá entre as tecnologias através das quais externalizamos nossas ideias expressas como linguagem e a forma como essas concepções de mundo são internalizadas. “As artes da modernidade e, por extensão, pós-modernidade”, coloca a autora, “são caracterizadas por uma resposta aos efeitos das tecnologias da máquina na vida social assim como das possibilidades de produção de arte pela máquina” (Shaw, 2008, p. 145)⁷.

A segunda demarcação começa pela convocação da reflexão sobre audiovisualidades, conforme insistentemente comparece nos trabalhos do grupo de pesquisa TCAv (Audiovisualidades e Tecnocultura: comunicação, memória e design). Nessa perspectiva, é a forma de investigar “as tendências comunicacionais, memoriais, projetuais e experimentais do audiovisual, inscrevendo-o em um campo heterogêneo de formatos, suportes e tecnologias que atravessam e transcendem as mídias, por convergência e dispersão”⁸. Dessa forma, uma faceta da memória que nos interessa é aquela que se materializa nas imagens técnicas (e como um todo nas interfaces) presentes nas iniciativas já mencionadas (*sites* de coleções, iniciativas de preservação, homenagens). A outra pensa na memória como como tendência, devir, virtualidade que se atualiza nas imagens técnicas. Dito de outra forma, ao problematizarmos alguns aspectos de *The Restart Page* no presente trabalho, convocaremos imagens técnicas do *site* para pensar como comunicam a memória (no caso deste projeto, de sistemas operacionais descontinuados pelos fabricantes), mas também pensaremos no que enfatizam enquanto próprio, durante, da própria *web* ou, quem sabe ainda, de nossa tecnocultura. É por conta desse tipo de movimento que as audiovisualidades podem ser discutidas, conforme aponta Kilpp (2015) nas suas dimensões técnicas, discursivas e culturais:

A primeira dimensão busca encontrar e analisar audiovisualidades em contextos não reconhecidamente audiovisuais. A tese fundamenta-se em Eisenstein, que reconhece a existência do cinema antes da indústria cinematográfica, e em Gilles Deleuze, que encontra em Bergson o conceito de imagem-movimento, mesmo antes da invenção do cinema, e propõe o estudo desses devires (cinematográficos) como o estudo de culturas em potencial. A segunda dimensão entende o audiovisual como um campo contemporâneo de convergência de formatos, suportes e tecnologias, resguardadas as especificidades do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais. (...). A terceira dimensão é a das linguagens, sejam gramaticais ou agramaticais, sua configuração, usos e apropriações. Aqui, são estudados e analisados os construtos

⁷ “The arts of modernity and, by extension, postmodernity are characterized by a response to the effects of machine technologies on social life as well as the possibilities of the production of art by the machine.” (Tradução nossa)

⁸ Fonte: <http://tecnoculturaaudiovisual.com.br/?p=151> (Acesso julho de 2015)

audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo. (KILPP, 2015, p. 35).

Com essas definições – ainda que sempre em saudável estado de abertura ao debate – podemos apresentar os demais movimentos deste texto. Inicialmente, trataremos de realizar uma breve incursão em elementos da *The Restart Page*. Isto permitirá que se convoquemos, logo em seguida, algumas considerações sobre o conceito de memória e o cotejamento do mesmo em relação às imagens e as características da *web*.

***The Restart Page* – breve percurso dissecativo**

Pensamos os movimentos de convocação do material empírico, conforme já destacamos no começo do texto, a partir de uma abordagem arqueológica. Esta, no entanto, não se dá apenas pelo interesse em temáticas aparentemente minoritárias ou referentes a objetos “negligenciados”, mas também por ações de coleta e remontagem de telas ou procura por informações adjacentes ao *site* a ser discutido. Essas ações com as imagens técnicas das GUIs de *The Restart Page* passam por inspiração pela ideia de dissecação, nos termos propostos por Kilpp (2015). Segundo a autora, esse procedimento

(...) pratica uma espécie de intervenção cirúrgica nos materiais empíricos, é um procedimento que desdiscretiza digitalmente a imagem técnica (...). Ao intervir tecnologicamente nos materiais empíricos, ela dá a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de imagens discretas que não têm sentido no vídeo, mas que são praticados para ingerir sobre os sentidos que, ao final, serão agenciados entre emissor e receptor. (Kilpp, 2015, p. 31)

Juntamente com o movimento de breves dissecações, nossa exploração também apresentará pistas complementares, adjacentes, mas que contribuem para nos situarmos em relação a *The Restart Page*.

Assim, iniciamos com que está escrito ao acessarmos o *link* “About” do próprio projeto: a *The Restart Page* foi produzida em colaboração pelos estúdios *Soon in Tokyo*⁹ (criação e design) e *Rehab Studio*¹⁰ (desenvolvimento/programação) a convite do festival de arte digital *OFFF* em 2011 que, naquele ano, propunha um conceito denominado “Ano Zero” aos artistas¹¹. No *site* da empresa *Soon in Tokyo*, também comparecem explicações adicionais:

⁹ <http://soonintokyo.com/the-restart-page> (acesso em julho de 2015)

¹⁰ <https://rehabstudio.com> (acesso em julho de 2015)

¹¹ Para saber mais sobre a edição de 2011 do *OFFF* Festival <https://web.archive.org/web/20110710012951/http://offf.ws/bcn2011/en/about> (acesso em julho de 2015)

Um tributo aos sistemas operacionais¹² mais importantes que faziam parte de nossas vidas *geeks*. A partir do tema "Ano Zero", desenvolvemos o conceito de "começar de novo" [restart]. E o moldamos em um emulador de sistemas operacionais mais emblemáticos da história recente dos computadores pessoais, com os seus botões de "Reiniciar" fiéis à forma original. O projeto teve repercussão internacional em diversos meios, tais como *Wired*, *NY Times*, *Boing*, *Gizmodo*, *a Business Week*, *El Pais*, *The Squid Rindo*, *Reddit*, *Vilaweb*, etc. (SOON IN TOKYO, online).¹³

A descrição acima pode ser mais bem compreendida quando acessamos o endereço therestartpage.com e encontramos, após o carregamento inicial, o que poderíamos chamar de “página principal” do projeto, no qual é possível identificar o que os criadores do site chamam de “emulador¹⁴ de sistemas operacionais” (imagem 2).



Imagem 1 – Captura da sequência do carregamento de *The Restart Page* no qual identifica-se o chamado “emulador de sistemas operacionais”.

Conforme podemos observar, o que é designado pelos criadores do projeto como emulador, se apresenta através de imagens de janelas de diálogo¹⁵ cuja referência visual corresponderia a um determinado sistema operacional. No caso da *The Restart Page*, identificamos 17 janelas de diálogo referentes aos seguintes sistemas operacionais (SO):

¹² Um sistema operacional (SO) é o software que gerencia recursos de *hardware* e *software* de computador e oferece serviços comuns para programas de computador. Fonte https://en.wikipedia.org/wiki/Operating_system (Tradução nossa, em acesso julho/2015)

¹³ *Un tributo a los más significativos sistemas operativos que formaron parte de nuestras vidas geeks. Bajo el lema “Año Cero”, desarrollamos el concepto “volver a empezar”. Y lo plasmamos en un emulador de los sistemas operativos más emblemáticos de la reciente historia de los ordenadores personales, con sus botones de “restart” reiniciando la página de manera fiel al original. El proyecto tuvo repercusión internacional en medios como Wired, NY Times, Boing Boing, Gizmodo, Business Week, El Pais, The Laughing Squid, Reddit, VilaWeb, etc.* (Tradução nossa)

¹⁴ Não vamos adentrar por uma definição mais precisa que o campo da computação confere ao que seria um emulador de sistemas, pois estamos apenas adotando a definição dada pelos produtores do site.

¹⁵ “Uma caixa de diálogo é geralmente uma pequena e muito básica janela que é aberta por um programa ou pelo sistema operacional para fornecer informações para o usuário e/ou obtenção de informações (ou pelo menos uma resposta) do usuário, incluindo a definição de opções ou a emissão de comandos”. (Tradução nossa de <http://www.linfo.org/window.html>, acesso em julho de 2015).

Windows 1.01, Amiga Workbench 2.04, Apple IIGS 5.0.4, MS OS/2 1.30.1, Windows 3.1, IBM OS/2 Warp 3, Windows 95, Mac OS 7.5.3, Openstep 4.2, Windows 98, Rhapsody DR2, Mac OS 9.0, Windows 2000, Windows ME, Windows XP, QNX 6.2.1 NC, Mac OS 10.3.

Acionar a emulação por parte do usuário ou viver, como é dito no *slogan* do projeto em sua página na rede social *Facebook*¹⁶, “a gratuita e ilimitada experiência de reinicialização de sistemas operacionais *vintage*¹⁷”, se dá justamente pela escolha de um dos sistemas operacionais e o clicar do mouse sobre um dos comandos disponíveis no mesmo. Ao escolhermos a imagem correspondente a janela de diálogo do SO Windows 98, encontramos a frase “Você tem certeza de que quer: ” (“*Are you sure you want to*”) para a qual seguem quatro alternativas de resposta, dentre as quais selecionamos “Reiniciar o computador?” (*Restart the Computer*) e em seguida clicamos em “Sim” (*Yes*), conforme imagem 3.



Imagem 2 – Excerto de The Restart Page referente a janela de emulação do sistema operacional Windows 98 com a escolha do comando “Restart the Computer?” (Reiniciar o computador)? Fonte : [Http://therestartpage.com](http://therestartpage.com) (Acesso Julho de 2015)

O que se segue a escolha realizada por nós é o acionamento de uma animação que refletiria o “*reboot*” tal qual seria realizado por um computador com o sistema operacional *Windows 98* instalado, conforme a imagem a seguir sintetiza como uma sequência de frames extraídos da experiência.

¹⁶ <https://www.facebook.com/therestartpage> (acesso em maio/2015)

¹⁷ Tradução nossa de “Free unlimited rebooting experience from vintage operating systems.”



Imagem 3 – Printscreens de partes da sequência de emulação de *reboot* do SO Windows 98, em ordem de aparecimento da esquerda para a direita, de cima para baixo. Fonte: montagem do autor a partir de therestartpage.com (acesso julho de 2015).

Tal qual tentamos demonstrar na montagem de alguns frames da imagem 3, a experiência de “reviver” o *reboot* de um SO sempre é concluída com o retorno à página na qual as 17 janelas de diálogo já citadas se encontram.

Para finalizar nossa breve incursão descritiva, percebemos que, além da possibilidade indicada pelos projetistas do *site* de realizar os demais *reboots*, também existem outros movimentos possíveis para o usuário. É possível arrastar as janelas de diálogo para trocá-las de lugar, “fechá-las” ou, até mesmo, clicar em outros comandos presentes nas janelas. A ação de clicar em um dos botões “*Help*” presentes em um emulador de SO da linha *Windows*, convoca uma tela que ficou conhecida como a *blue screen of death*, (tela azul da morte, conhecida como a informação em caracteres brancos sobre fundo azul que se apresenta indicando algum erro na execução de um SO *Windows*), conforme fizemos para gerar a imagem a seguir.

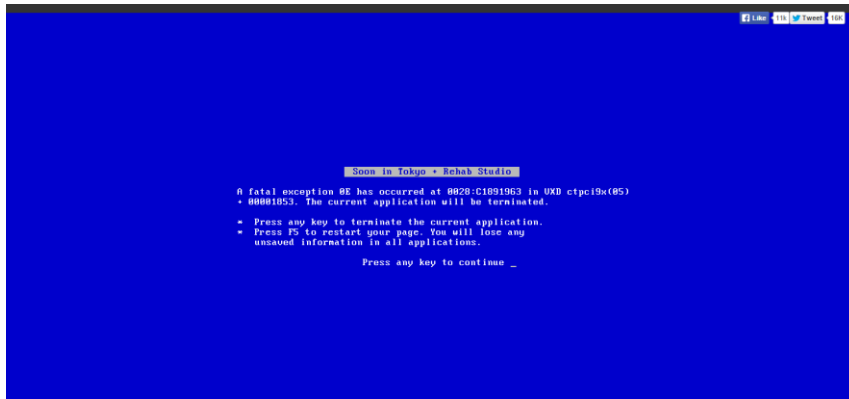


Imagem 4 – Reprodução da interface gerada pelo clicar no botão Help da janela de diálogo Windows 98.
Fonte <http://therestartpage.com> (acesso julho de 2015)

Imagens da memória

De certa forma, quando nos deparamos com *The Restart Page* e desejamos associar uma discussão acerca de construtos de memória – no presente caso, de sistemas operacionais ditos obsoletos – somos convidados a revisitar uma noção que o ensino de história escolar, por exemplo, nos impõe, ao destacar como relevantes (e memoráveis!) os chamados grandes acontecimentos e seus respectivos “projetos comemorativos” para usar uma expressão de Jay Winter (2006). Temos necessidade, então, de buscar convocar através de Pierre Nora (1993), a importante tensão entre história e memória.

Memória, história: longe de serem sinônimos, tomamos consciência que tudo opõe uma a outra. A memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta a dialética da lembrança e do esquecimento (...). A história é a reconstrução sempre problemática e incompleta do que não existe mais. (NORA, 1993, p.9).

A condição de uma memória como permanente evolução e “aberta a uma dialética da lembrança e do esquecimento” trazida pela autora nos parece provocar a ideia de que *The Restart Page* não se coloca como um repositório formal de sistemas operacionais antigos ou desaparecidos, pois afinal, tecnicamente, os programas (enquanto conjuntos de linhas de código com instruções específicas) não estão instalados, eles “não estão lá”. Entretanto, o que há, nos parece, na perspectiva de Henri Bergson (2006), são “imagens-lembrança” daqueles SO. Damasceno (2011), ao comentar este conceito do filósofo, nos ajuda:

A imagem-lembrança é produzida num salto realizado do presente para o passado [...]. A imagem-lembrança é, assim, uma atualização da lembrança pura. Porém, apesar de ser uma imagem “atual”, ela não se desprende de sua natureza virtual. É o que nos permite reconhecê-la como o passado e não confundi-la com as imagens do presente. Bergson aponta, assim, que a imagem-lembrança não é o passado, mas

sim que o representa, pois herda a marca da lembrança pura. (Damasceno, 2011, p. 3).

A esta ideia de imagem-lembrança como forma de compreender as imagens de memória podemos agregar as contribuições de Didi-Huberman (1998) quando, apoiado no seu debate com a obra de Walter Benjamin, pensa a noção de dupla distância nas imagens/obras de arte e colabora para retomarmos a discussão sobre a memória. Costa (2009), ao comentar que Didi-Huberman (1998) pensa o “ato de ver” a partir de um “espaçamento tramado por distâncias contraditórias que se experimentam dialeticamente” permite que, sempre amparado em Benjamin, que a memória seja entendida como “o elemento temporal que transpassa esse ato [de ver] e o constitui” (p. 90). Assim, a ideia de dupla distância carregaria presente e passado, perto e longe, morte e vida, o olhante e o olhado sempre em imagens, potencialmente, dialéticas. Didi-Huberman (1998, p. 169), ainda dirá nessa perspectiva que “[f]alar de imagens dialéticas é no mínimo lançar uma ponte entre a dupla distância dos *sentidos* (os sentidos sensoriais, o ótico e o tátil, no caso) e dos *sentidos* (os sentidos semióticos, com seus equívocos, com seus espaçamentos próprios) ”.

Na experiência de navegação por *The Restart Page* através das imagens geradas pelo dito emulador de sistemas operacionais, nos parece que há um curioso conjunto de imagens dialéticas em que se pode apontar as chamadas “distâncias contraditórias”. A primeira, já apontávamos anteriormente, evidencia-se no estar-não estar. A iniciativa parece ser uma espécie de história alternativa de sistemas operacionais *vintage*, pois não estamos diante um repositório de reproduções integrais de software¹⁸ e sim de parcialidades que enfatizam um recorte específico (uma determinada imagem-lembrança), no caso, o *reboot*. Outra tensão que se oferta nas características que descrevemos na primeira sessão deste artigo diz respeito à contradição entre o caráter utilitário do software emulado – ao qual poderíamos somar o papel do usuário como utilizador de determinados serviços ali *instalados* – perante a experiência de fruição irônica ofertada, por exemplo, na disponibilização da chamada tela azul da morte. Avançando nesse movimento, há também uma importante coalescência de tempos presente na experiência de *The Restart Page*: de um lado, a lembrança de um passado de demanda por eficiência e rapidez na inicialização do OS (muitos de nós aproveitam o tempo dedicado pelo computador para realizar o *reboot*

¹⁸ O que também nos levará a outros debates na medida em que repositórios desse gênero também se constituem por especificidades e não por serem mais ou menos genuínos ou representativos.

para outras tarefas, tamanha era a demora em alguns casos) e um presente na interface *web* de *The Restart Page* na qual o usuário muito mais perambula e se diverte pelas janelas de diálogo, fazendo surgir um inusitado audiovisual a partir de um ordinário *reboot*. Audiovisual esse que, de certa forma, estava potente naqueles sistemas quando ainda dominavam amplamente os *desktops*, tal qual dinossauros feitos de algoritmos e linhas de comando.

O terreno da web

Conforme assinalamos nas nossas reflexões iniciais e avançamos na sessão anterior, entendemos ocorrências como a *The Restart Page*, que dão conta de produzir imagens (no sentido amplo e pragmaticamente sobre forma de *websites* majoritariamente) sobre *sites* e/ou *softwares* abandonados, extintos, moribundos, como construtos de memória. Por outro lado, ao explorarmos sob que condições (agora já podemos dizer dialéticas, operando por duplas distâncias) essas imagens de memória se apresentam, acabamos por mexer, por assim dizer, no próprio terreno no qual essas iniciativas estão. Esse terreno é a *web* e que queremos caracterizar através das contribuições de Tara McPherson (2006), Wendy Chun (2011) e Giselle Beiguelman (2015).

Ao arrolar três sensações (termo da autora) para a *web*, McPherson – apresentamos resumidamente - destaca os seguintes aspectos (que, nos termos que já mencionamos brevemente, seriam como devires que se atualizam em diferentes ocorrências, entre elas nossos objetos como *The Restart Page*): uma mobilidade (*volition*) advinda da própria experiência de navegação do usuário, operando por idas e vindas; uma atividade de “*scan-and-search*” que assinalaria um comportamento de apropriação de blocos de informação por parte do usuário, como um movimento que nos “*impele para outro lugar, para o próximo pedaço, menos restrito a um tempo linear e espaço contíguo, [mas mais] para dentro do arquivo e no que é sentido como espaço navegável que responde ao nosso desejo (p. 204)*”¹⁹ e, por último, uma “*promessa de transformação*” na qual a pulsão por movimento (*volition*) via *scan-and-search* da *web* dá abrigo a desejos de transformação. Independente do conteúdo, há um potencial tátil (*haptic*) para estes espaços. No entanto, a autora alerta para o fato de que esses três “*modos emergentes de experiência*” não são neutros ou inocentes ou simples expressões das formas materiais do digital. Assim, surge o questionamento:

¹⁹ “[...] propels us elsewhere, on to the next chunk, less bound to linear time and contiguous space, into the archive and into what feels like navigable space that responds to our desire.” (Tradução nossa).

[...] por que, em uma cultura crescentemente sujeita à simulação, o desejo (ou a sua ilusão) emerge como uma poderosa modalidade de experiência, como uma vontade tão visceral. Se Walter Benjamin nos lembra de que o começo do cinema serviu para inserir o espectador nos modos de percepção estruturados pela era mecânica, como os espaços da *web* funcionam como instruções para a adaptação de nossos corpos à virtualidade? (McPHERSON, 2006, p. 207)²⁰.

Poderíamos adaptar a questão e indagar como os espaços da *web* (e as imagens ali montadas, remediadas, etc.) – como em *The Restart Page* – funcionam como instruções para nossos modos de percepção e produção da memória de objetos digitais, como os sistemas operacionais. A *The Restart Page* parece ofertar um certo circuito fechado (fazemos o *reboot* e voltamos ao mesmo lugar, conforme assinalamos) que entra em tensão com a ideia de voracidade de avanço permanente por blocos de informação (descarte da página A para a página B e sempre seguindo, seguindo) caracterizado por McPherson. É claro que o terreno ainda é a *web* e as alternativas para deixar a experiência emulatória se resolverão por fechamento do navegador ou digitação de outro endereço, mas isso não invalida que percebamos que aqui, ao contrário de outras propostas de *web art*, por exemplo, não se trata de uma exploração na enésima potência da hipertextualidade, mas quase o movimento contrário. Em certa medida, retomando a imagem-lembrança da entediante da experiência do *reboot*, trata-se de clicar e esperar (assistir ao audiovisual?), ao invés de clicar para avançar, sair.

Wendy Chun (2011), por sua vez, agrega um olhar numa profundidade maior desse terreno, ao defender que o que se encontra em devir nas novas mídias é justamente sua efemeridade. Ao lidarmos com a ideia de memória entrelaçada com armazenamento nesses dispositivos, as novas mídias criariam uma ilusão de “*always-thereness*”. No entanto, Chun argumenta que embora “[a] internet possa estar disponível 24/7, conteúdos específicos podem não estar. Além disso, se as coisas constantemente desaparecem, eles também reaparecem, muitas vezes, para o desgosto daqueles que tentam apagar dados. (p. 167)”. Aqui, a efemeridade da *web* se articula com a efemeridade que engloba nossa ideia introdutória de obsolescência programada de *softwares*. Em *The Restart Page*, no entanto, a ideia de reaparecimento surge como ironia, emulação que dá luz a mini-clips de *reboot* e convida-nos a viver a tela azul da morte sem medo de perder nossos dados como tantas experiências anteriores possam ter nos proporcionado. No entanto, da mesma forma como

²⁰ [...] why, in a culture increasingly subject to simulation, volition (or its illusion) emerges as such a powerful modality of experience such a visceral desire. If Walter Benjamin reminds us that early film served to drill the viewer in the modes of perception structured by the mechanical era, how do Web spaces function as instructions for our bodily adaptation to virtuality? (tradução nossa).

sites desaparecem sem aviso prévio, o ciclo de vida de *The Restart Page* pode eventualmente chegar ao fim. Ainda assim, o “fim” parece ser sempre discutível e ressuscitável, por novas produções ou estratégias de preservação.

Beiguelman (2015), por sua vez, interessada em pensar que os espaços públicos também se tornaram espaços informacionais (nos termos de Manoel Castells convocado pela autora), pergunta: “quais são as estéticas da memória na era da digitalização da cultura?”²¹ (p. 14-15). E ainda acrescenta, parecendo conversar com a relação tensa e fantasmagórica entre os SO *vintage* que assombram o presente por emulação e a própria descontinuidade e aparente incapacidade de preservação *ipsis litteris* das produções digitais:

Nós produzimos e publicamos em escalas *petabyte*, usando serviços que podem desaparecer a qualquer momento. Nosso equipamento deixa de funcionar na velocidade de um simples clique e uma estranha nostalgia de um passado não vivido invade o circuito de consumo popular. Como lidar com as memórias tão instáveis que se esgotam em conjunto com a vida útil dos nossos equipamentos, e cujos tipos diferentes não correspondem aos modelos de catalogação usadas por coleções de museus e arquivos? Que lembranças estamos construindo em rede, onde o presente mais imediato parece ser o nosso tempo essencial? (BEIGUELMAN, 2015, p. 16).

A preocupação da autora, até por conta de sua trajetória de produção artística, parece ir mais na direção de compreender os desafios que a instabilidade da memória (viva diríamos, nos termos de Pierre Nora) e dos equipamentos para guardar seus registros em relação aos espaços consagrados para a disponibilização das obras (museus, arquivos, etc.) conversa com a efemeridade durante de Chun mas também reforça a perspectiva da *The Restart Page* como uma ocorrência representativa de incursões alternativas e minoritárias de celebração de um passado recente e de uma atribuição aurática (na perspectiva de secularização da aura como coloca Didi-Huberman) a objetos cotidianos – ou melhor dizendo, imagens-lembrança desses objetos – como os sistemas operacionais.

Considerações finais - construtos de memória no solo da web, entre fronteiras deslizando e duplas distâncias.

A atividade de exploração da *web* em busca de cartografar ocorrências como *The Restart Page* é um magnífico desafio cartográfico, pois nos força a ir em busca de construtos mais marginalizados, menos difundidos, eventualmente enterrados e que, mesmo assim, ofertam modos de produção de imagens de memória que podem ser postos para “falar” sobre nossa tecnocultura. Nesse sentido, propomos algumas articulações de encerramento à luz das angulações teórico-metodológicas já convocadas.

²¹ what are the aesthetics of memory in the age of the digitalisation of culture? (tradução nossa)

Ao nosso ver, Beiguelman (2015) alinha-se com Chun (2011) no que tange à falsa impressão de armazenamento e sobrevivência dos dados nos suportes digitais. A autora, no entanto, também faz da sua preocupação um gatilho para que se produzam outros modos de dar a ver as ruínas oriundas da instabilidade digital (a “efemeridade durante” nos termos de Chun), reivindicando que os museus de arte digital se tornassem museus do inacabado, celebrando essa condição ao invés de escondê-la ou destruí-la pelas estratégias de obsolescência. *The Restart Page* mais uma vez parece potente para inscrever-se como uma iniciativa que celebra o inacabado, porém sua inscrição dentro do terreno da *web* oferece outras nuances. Na medida em que a *The Restart Page* produz imagens críticas – novamente na perspectiva de Didi-Huberman – nos seus audiovisuais de *reboot*, por exemplo, ela ironiza o status de *obsolescência*, mas acaba também por nos certificar da voracidade dessa característica da nossa tecnocultura. O terreno da *web*, consideradas as características aqui arroladas, torna essa experiência de desmanches e remontagens, preservação e apagamento, passado e presente, ainda mais aguda. A *web* se coloca então, também como uma imagem embebida em duplas distâncias, solo disfarçado em telas brilhantes e eficazes, mas que se desmancha em descontinuidades e desafia o arqueólogo a realizar suas coletas, escavar diferentes tempos que nela coalescem. Com isso, podemos afirmar a condição de interface da *web* não apenas por poder ser pensada como culturalmente construída pelas influências do impresso e do cinema como reivindica Lev Manovich (2001), mas também como efeito de relação, condição de ser/estar na fronteira como propõe Alexander Galloway (2012), por exemplo. Fronteiras de usuário-máquina, presente-passado, lembrança-esquecimento se atualizam em *The Restart Page* abrindo espaço para a reflexão sobre estes construtos de memória singulares, cujo percurso aqui realizado só reforça nossa ansiedade por buscar novas incursões nesta e outras ocorrências.

REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, Giselle. **Corrupted Memories: The Aesthetics Of Digital Ruins And The Museum Of The Unfinished**. Helena Barranha, p. 55. 2015. Disponível em <https://www.academia.edu/13212743/CORRUPTED_MEMORIES_THE_AESTHETICS_OF_DIGITAL_RUINS_AND_THE_MUSEUM_OF_THE_UNFINISHED> (Acesso julho/2015).

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BERGSON, H. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

CHUN, Wendy. The enduring ephemeral, or the future is a memory. In: Huhtamo, E.; Parikka, J. (Org.). **Media Archeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley, California: University of California Press. 2011.

COSTA, L. B. **Imagem Dialética / Imagem Crítica: um percurso de Walter Benjamin à George Didi-Huberman**. In: V Encontro de História da Arte - Unicamp, 2009, Campinas, SP. V Encontro de História da Arte - Unicamp, 2009.

DAMASCENO, Alex. **Da imagem-lembrança à imagem-recordação**. In: X Congresso Intercom norte, 2011, Boa vista. Intercom norte 2011, 2011b.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

FISCHER, Gustavo Daudt. **Do audiovisual confirmado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciativas de memória**. In: Kilpp, Suzana. (Org.). *Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa*. 1ed. Porto Alegre: Sulina, 2015, v. 1, p. 61-111.

_____. **Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades**. In: Kilpp, Suzana; Fischer, Gustavo Daudt. (Org.). *Para entender as imagens: como ver o que nos olha?* 1ed. Porto Alegre: Entremeios, 2013, v. 1, p. 41-54.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Editora Cosac Naify, 2007.

GALLOWAY, Alexander R. **The interface effect**. Polity, 2012.

HUHTAMO, E. **From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: notes toward an Archaeology of the media**. Leonardo, Oakland, v. 30, n. 3, 1997. Disponível em: <<http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/MediaArcheology/HuhtamoArcheologyOfMedia.html>>. Acesso em: jun. 2012.

HUHTAMO, E.; JUSSI, Parikka. **Media Archeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley, California: University of California Press. 2011.

KILPP, Suzana. **Interfaces contemporâneas da TV: paradigmas durante em telas de dispositivos móveis**. In: Suzana Kilpp. (Org.). *Tecnocultura audiovisual. Temas, metodologias e questões de pesquisa*. 1ed. Porto Alegre: Meridional, 2015, v. 1, p. 16-60.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. MIT *press*, 2001.

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

NORA, Pierre et al. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Projeto História. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História. v. 10, 1993.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture: The Key Concepts**. New York: Berg. 2008. Versão para Kindle.

WINTER, Jay. **A geração da memória: reflexões sobre o “boom da memória” nos estudos contemporâneos de história**. SELIGMANN-SILVA, Márcio (org.). *Palavra e imagem: memória e escritura*. Chapecó: Argos, 2006, p. 67-90.