

*I don't wanna be buried in an app sematary – reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados.*¹

Gustavo Daudt Fischer²

Resumo

Ao encontrarmos uma – aparentemente extinta – página da *web* denominada iPhone Application Graveyard (Cemitério de Aplicativos para *iPhone*), que procura catalogar o que se passou com alguns aplicativos para *iPhone* rejeitados pela Apple entre 2008 e 2009, passamos a problematizar questões concernentes à arqueologia da mídia como atitude metodológica diante das materialidades oriundas do ambiente da Internet. Ao descrever o processo de (re)descoberta deste “cemitério de apps” e a exploração de algumas de suas características, vamos cotejando o nosso agir arqueológico com aquele do próprio criador da página, como dois níveis de “escavação” que acabaram entrelaçados.

Palavras-chave

Arqueologia da mídia, arquivo, *Internet Archive*, aplicativos, metodologias.

Introdução

A cibercultura apresenta também uma forte tendência ao apagamento de sua dimensão histórica. Sua amplitude e indefinição poderiam ser contrabalançadas pela investigação de sua gênese e história. Mas os discursos da inovação tecnológica, especialmente no âmbito das tecnologias digitais, partem frequentemente de uma *tabula rasa* do tempo. Nada existia antes do novo e nada existirá depois, senão ele mesmo. (Erick Felinto, 2013, p. 2)

Em reflexões anteriores, tanto ao trabalharmos na busca da compreensão sobre as lógicas operativas de *websites* (Fischer, 2012) como para pensar os contágios entre cinema e *games* (Fischer, 2013), expusemos a intenção de valorizar mais as materialidades das mídias, as (des)continuidades, remodelagens e rupturas entre elas e a necessidade de agir metodologicamente sobre esse território “efêmero durante” (ver a ideia de *Enduring Ephemeral* de Chun, 2011) da Internet, para lutar contra a tendência ao apagamento de sua dimensão histórica, como coloca Felinto. Assim, buscamos

¹ Artigo apresentado no Eixo 8 – Imaginários Tecnológicos e Subjetividades do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

iniciar um diálogo mais insistente com os estudos da chamada arqueologia da mídia, procurando apropriar-nos de suas principais características, mas também percebendo diferentes nuances e variações nos trabalhos de diferentes autores, conforme destaca Jussi Parikka (2012):

Qualquer tentativa de impor unidade no cânone dos trabalhos media-arqueológicos, com certeza corre o risco de apagar a heterogenia que reside no âmago dessa iniciativa, mas ainda que tendo essa ameaça em mente, pode-se afirmar que [a arqueologia da mídia] foi bem sucedida em certas áreas importantes. [Nesse sentido] temas-chave e contextos incluíram: 1) modernidade, 2) cinema, 3) histórias do presente e 4) histórias alternativas³. (Parikka, 2012, p. 6)

Em relação a estas quatro áreas apontadas por Parikka, queremos começar destacando neste trabalho tanto a terceira quanto à quarta. Para o autor, a ideia de “histórias do presente” tem como característica - com inspiração em Foucault – “que a arqueologia é sempre, implícita ou explicitamente, sobre o presente: o que é o nosso momento atual em termos de seus objetos, discursos e práticas (p. 10)”.

Em relação à quarta, Huhtamo e Parikka (2011) afirmam que os arqueologistas da mídia, baseados em suas descobertas, começaram a construir histórias alternativas das mídias suprimidas, negligenciadas e esquecidas, nas quais os “becos sem saída, os perdedores e as invenções que nunca se tornaram um produto final possuem histórias importantes para contar” (p. 3). Os autores ainda reforçam que a arqueologia da mídia “vasculha arquivos textuais, visuais, sonoros; assim como coleções de artefatos, enfatizando tanto as manifestações discursivas como materiais da cultura.” (op. cit).

É sob essas considerações iniciais que queremos introduzir a proposta do presente trabalho: ao estarmos constantemente instigados pela busca desses fragmentos da Internet, resolvemos nos aventurar a levar estas problematizações inspiradas pelos primeiros diálogos com a perspectiva arqueológica de observação dos produtos culturais – para pensar os *softwares* (aplicativos) para dispositivos móveis do tipo *smartphones*, mais conhecidos como *apps*, principalmente desde a implementação dos sistemas operacionais da Apple para o *Iphone* (iOS) e a respectiva “loja” para a venda destes aplicativos pela Internet (*App Store*). Mais especificamente, resolvemos indagar que informações conseguiríamos sobre os *apps* que teriam sido descontinuados por algum motivo, tal qual já mencionávamos a necessidade de encontrar formas de recuperar as

³ Todas as traduções são do autor.

interfaces “antigas” de *websites* (Fischer, 2012). E é justamente entre os movimentos de busca e o efetivo encontro e observação da página “*iPhone Application Graveyard*” que queremos posicionar nossa discussão. Ou seja, não se tratará apenas de pensar sobre uma necessária arqueologia dos *apps* (a partir de um exercício aparentemente informal de preservação e catalogação realizado pelo programador que criou o *Graveyard*), mas de iniciar indagando sobre o próprio processo de escavação da *web* para chegar ao encontro de informações sobre *apps mortos*.

Bastidores da busca – “agir arqueológico” entre explorações e escavações

Ao digitarmos a pergunta “*where apps go to die*” no buscador *Google*, estávamos adaptando ironicamente outra expressão, “*where elephants go to die*”, ligada ao mito do “*Elephants' graveyard*” de que elefantes seriam cientes da chegada de seus últimos dias e se dirigiriam instintivamente para algum ponto distante, longe de seu grupo, para morrer⁴. *Apps*, abreviatura de “aplicativos” é a forma como ficaram conhecidos os *softwares* que podem ser instalados via conexão com a Internet para uso em *smartphones* e *tablets*. O estrondoso sucesso de vendas destes dispositivos está associado a um modelo de negócio que se vincula à oferta destes aplicativos via plataformas como a *AppStore* para usuários de *Iphone* ou do *Google Play* para aparelhos que possuem o sistema operacional *Android*. Em agosto de 2013, a *AppStore* possuiria cerca de 877 mil aplicativos ativos contra quase 377 mil indisponíveis para *download*⁵. Se é desafiador pensar em uma estrutura de catalogação para absorver quase 1 milhão de aplicativos (que não seja a própria *appstore*) como ainda descobrir as histórias que contariam tantos *apps* agora indisponíveis? Como bem observa Chun (2011):

Mídias digitais nem sempre estão lá, nos esperando com o conteúdo. Sofremos frustrações diárias com nossas fontes digitais que simplesmente desaparecem. Mídias digitais são degenerativas, esquecíveis, apagáveis. (...) O dispositivo e seu conteúdo são assíncronos, não se esvaem juntos. (p. 192-193).

⁴ O mito confunde-se com evidências sobre o encontro de várias ossadas de elefantes e da observação de elefantes velhos e ossadas dividindo o mesmo habitat.
Fonte http://kuscholarworks.ku.edu/dspace/bitstream/1808/10608/1/The%20Great%20Beast_Review_196-197.pdf (acesso setembro de 2013)

⁵ <http://148apps.biz/app-store-metrics/?mpage=appcount> (acesso setembro de 2013)

Assim, a questão que nos incomodava era: existiria alguma iniciativa de registro, catalogação ou mesmo histórias sobre *apps* descontinuados, desaparecidos, versões abandonadas ou rejeitadas que pudéssemos conhecer, tal como as iniciativas de preservação de *websites* como as lideradas pelo *Internet Archive*⁶? Optamos pela saída aparentemente segura de confiar no poder do algoritmo do Google de trazer os resultados mais relevantes para buscar as primeiras pistas. Ou seja, seguimos o primeiro *link* do topo da página. Este levava até um *post* curto do site *geek.com* assinado por Joel Evans (2009) intitulado “*Where iPhone Apps go to die*”⁷ (até então não sabíamos se seguiríamos atrás dos *apps* destinados ao Iphone ou não):

It’s no secret that there have been a fair amount of applications that have never gone live on the App Store. One of the most publicized was NetShare, which allowed the use of an iPhone as a wireless modem. Apple rejected it after it went live, and never let it back in. So, where do the applications go after they’ve been rejected and which ones have had the unfortunate designation of “rejected App”? Unfortunately, most applications never live to see another day after rejection, and some end up available for Jailbroken iPhones. With Apple loosening its restrictions lately, perhaps some of the applications listed on the sites below will see a life after all? Do you have a favorite banned app that you would love to see live again? Comment below. Read more about banned or rejected iPhone Apps at boredzo.org [link para <http://boredzo.org/killed-iphone-apps/>] and FingerGaming [link para <http://www.gamasutra.com/topic/smartphone-tablet/fg/category/removed-game/>] (Evans, 2009, *online*).

O posto nos ofertava dois *links* para avançarmos, optamos por clicar no *link* que prometia remeter para os “*killed iPhone Apps*” mas, tal qual Chun nos alertara, nos deparamos com um aparente beco sem saída:

⁶ <http://www.archive.org> (acesso setembro de 2013)

⁷ <http://www.geek.com/apple/where-iphone-apps-go-to-die-689422/> (acesso setembro de 2013)

The iPhone Application Graveyard

is now closed.

So long, and thanks for all the submissions.

See [the blog post](#).

2010-12-07 <http://boredzo.org/killed-iphone-apps>

Figura 1 – excerto da página <http://boredzo.org/killed-iphone-apps/> (acesso setembro 2013)

A excitação da possibilidade de conhecer um “cemitério de aplicativos para Iphone” misturava-se com a frustração do aviso de – ironicamente – “fechamento” do mesmo. Nesse ponto, nossos procedimentos de “agir arqueológico” se sucederam em seguir duas pistas: por um lado, clicar no referido *post* que provavelmente nos levaria a alguma explicação sobre a desistência da iniciativa e, não desistir de proceder novas escavações dessas ruínas ao nos valermos da possibilidade de existir uma captura “anterior” do *Graveyard* através da base de *websites* e *webpages* salvas no *Internet Archive*, usando a funcionalidade do *Wayback Machine*, que já nos auxiliara em outras necessidades deste tipo (Fischer, 2008).

Ao ingressarmos no *link* colocado no aviso de fechamento do cemitério de *apps* entramos no *post* “*End of the Graveyard*” (de 4 de dezembro de 2010) que arrola quatro motivos para a não continuidade da iniciativa – e aqui nos deparamos pela primeira vez com o nome do provável autor da página, Peter Hosey⁸: o fato de que a AppStore seria atualmente mais aberta do que era originalmente, o reconhecimento de que não há como a App Store ser mais aberta sem deixar de manter sua intenção de curadoria (dos aplicativos), o fato de estar muito ocupado (“*I’ve got a dozen diferente things to do...*”) e, por último, a vontade de trabalhar para a Apple.

[A] Realidade fria e dura é que eu quero trabalhar para a Apple, e eles não vão contratar uma pessoa que tem uma página em seu *site* criticando suas políticas.

⁸ Em sua homepage, a sessão “about me” informa: “*I am a Mac programmer currently living in Huntington Beach, California.*”

(Não me interpretem mal: eu não esperaria que eles o fizessem.) Esta não é a única razão pela qual eu estou matando o cemitério, tudo o que eu escrevi acima é verdade, mas é uma delas⁹. (Hosey, 2010, online).

Por fim, Hosey deixa aberta a possibilidade de alguém interessado em prosseguir com a iniciativa do seu Graveyard e ainda recomenda a leitura do *Tumblr* “App Review” (<http://appreview.tumblr.com/>) que – segundo o próprio - posta trechos de esclarecimentos cuja autoria seria da equipe de pareceristas da Apple enviados como feedback para justificar a rejeição de determinados *apps*. Fim da primeira pista.

Abrimos então caminho via *The Wayback Machine* para tentarmos resgatar uma versão pré-falecimento do cemitério de *apps*. Murphy, Hashim e O’Connor (2007), explicam algumas de suas características básicas:

[o *website*] acumula *websites*, imagens, textos, áudio e, recentemente, recursos educacionais (FAQs, 2007). Com base em resultados do Alexa WebCrawler, esta organização norte-americana sem fins lucrativos permanentemente armazena sites de acesso público em um enorme arquivo digital (...). Via o WM, os usuários podem ver a versão original de cada site, bem como as datas e conteúdo de atualizações subsequentes. Para chamar sites arquivados, os usuários digitam a URL do site desejado no endereço na caixa na página inicial do WM. O WM, em seguida, retorna a data de criação do site original, número e data das atualizações de sites e links para sites arquivados. (p.3)

Segundo o próprio *site Internet Archive*, é possível encontrar 150 bilhões de páginas arquivadas “desde 1996 até alguns meses atrás” (Internet Archive, 2012). Com isso, partimos para a busca da última versão da URL <http://boredzo.org/killed-iphone-apps/> que não apontasse mais para o resultado obtido originalmente (aviso de “fechamento”, figura 1). Localizamos na data de 19 de novembro de 2010 a versão que nos “trazia de volta” o cemitério de *apps* de Peter Hosey, confirme ilustra a imagem a seguir, onde se apresenta agora o subtítulo para o projeto: “Relembrando os aplicativos que a Apple matou”.

⁹ Cold, hard reality is that I want to work for Apple, and they will not hire a person that has a page on their website decrying their policies. (Don’t get me wrong: I wouldn’t expect them to.) This isn’t the only reason why I’m killing the Graveyard—everything I wrote above is true—but it is one of them. <http://boredzo.org/blog/archives/2010-12-04/end-of-the-graveyard> (acesso em setembro 2013)

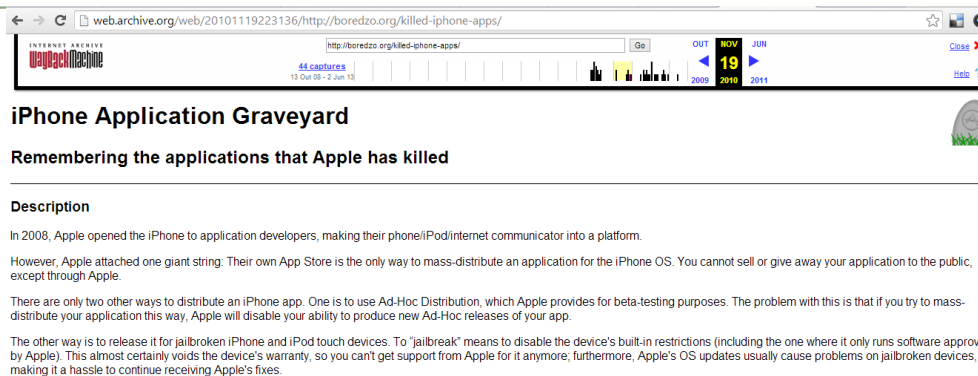


Figura 2 – exerto da URL <http://web.archive.org/web/20101119223136/http://boredzo.org/killed-iphone-apps/> - nota-se no topo a barra referene à navegação cronológica oferecida pelo Wayback Machine.

A página revela, no seu item “descrição”, uma longa explicação de Hosey (2010) sobre suas motivações para construir o “cemitério”, na qual destacamos a parte na qual ele dá conta da especificidade de sua lista e sua então – crítica à Apple:

(...) Então, quando a Apple bane o aplicativo de sua App Store (especialmente um aplicativo que o desenvolvedor estava vendendo), ela efetivamente mata o aplicativo. Morto. Ele não tem futuro prático no iPhone OS. Esta página lista todos os aplicativos que a Apple matou, junto com a razão que eles informaram para fazê-lo, e o que aconteceu com o *app* desde então. Esta lista é apenas para aplicativos em cuja remoção a Apple esteve envolvida. Outro desenvolvedor pode ameaçá-lo em qualquer plataforma, mas na plataforma iPhone, uma parte (Apple) controla a plataforma e pode removê-lo por qualquer motivo. (...). (Hosey, 2010, *online*)¹⁰

Após a explicação, o que encontramos na página “ressuscitada” do cemitério é uma estrutura do que vamos chamar de fichas catalográficas sob o título “aplicativos que a Apple matou”, quase sempre apresenta um mesmo conjunto de itens: nome (do *app*, preço, desenvolvedor, data de lançamento, data de morte, justificativa da Apple e situação do *app* na loja (*App Store*)¹¹. Em algumas fichas, outros itens aparecem como “outra disponibilidade” (se existe em versão *web* ou para Iphones que se valem de *jailbreak*) e “dica” (normalmente uma fonte *humana* – e-mail recebido com informações, usuário do *twitter*, etc). Além disso, quando possível, Hosey colocou *hiperlinks* para o que consta em cada item, assim como faz um breve comentário em boa parte das fichas. Nesta página capturada pelo WBM em novembro de 2010

¹⁰ <http://web.archive.org/web/20101119223136/http://boredzo.org/killed-iphone-apps/> (acesso setembro 2013)

¹¹ Observa-se que em algumas fichas de Apps, consta a informação que o mesmo voltou a ficar disponível na loja da Apple

identificamos 31 relatos sobre *apps* nesse formato. Vejamos o exemplo a seguir de uma das fichas:

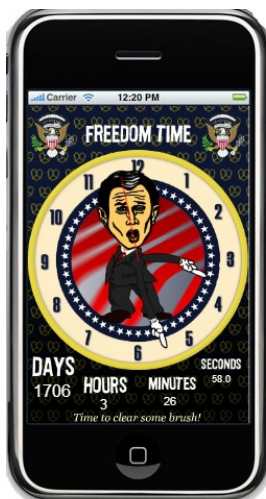
Name:	Freedom Time
Developer:	Juggleware
Released on:	Never approved
Killed on:	2008-09-21
Apple's reason:	"Defaming, demeaning, or attacking political figures..."
App Store status:	Dead
Hat tip:	Lukas Mathis via email

[The application](#) shows a pair of clocks, both analog and digital, counting down to the end of George W. Bush's Presidency. Below the digital clock, a caption reads "...till the end of an error!". The analog clock features a caricature of Bush, whose arms are the hands of the clock.

After Apple rejected his app, the developer appealed to Steve Jobs by email. [Jobs responded](#): "... I think this app will be offensive to roughly half our customers. What's the point?"

Figura 3 - exerto da URL <http://web.archive.org/web/20101119223136/http://boredzo.org/killed-iphone-apps/> que exemplifica a proposta de “fichas catalográficas” para os apps mortos.

Aqui, as informações sobre o *app Freedom Time* (algo como “Hora da Liberdade”) subsidiam o leitor com um *link* para o *site* da empresa *Juggleware* (desenvolvedora), além de informar que o aplicativo nunca foi aprovado, conforme o *hiperlink* presente na data **2008-09-21** que leva até um *post* do *blog* da empresa que traz o retorno da *Apple*, também resumido na ficha. Ainda, Hosey faz seu comentário, no qual lança mão de outro *link* que nos leva até outra página no *site* da desenvolvedora¹² que nos permite navegar por uma simulação em *flash* do aplicativo, conforme imagem a seguir.



The Flash movie above is a fully working, complete emulation of the iPhone application down to the second. Click on W to hear a selection of timely truthisms.

Figura 4 – exerto da URL <http://www.juggleware.com/iphone/freedomtime/> que traz uma versão em *flash* (animação) do *app Freedom Time*.

¹² <http://www.juggleware.com/iphone/freedomtime/> (acesso em setembro de 2013)

Conforme menciona a ficha de Hosey (e replicado no *link* para a página da desenvolvedora), o aplicativo foi rejeitado por “ofender figuras políticas”, no caso, o então presidente dos Estados Unidos George Bush, através de um *app* que funcionaria como uma espécie de contagem regressiva para a saída do mesmo da presidência. Além disso, Hosey também identifica via *post* da desenvolvedora que informa que o próprio Steve Jobs teria respondido a um *e-mail* enviado pela empresa reforçando a rejeição ao *app*¹³.

Ao terminarmos de rolar a página na sua integridade e passarmos pelas 31 fichas, encontrarmos ainda uma sessão denominada “o necrotério” (*The Morgue*), na qual o autor pede apoio para encontrar informações para produzir uma ficha completa sobre a descontinuidade de *apps* que ele arrola a seguir.

Problematizando em dois níveis de escavação

Mas mais do que nos embrenharmos nas metáforas de morte, cemitério, necrotério – que foram úteis para o nosso processo investigativo iniciar e certamente tornam mais curioso o artefato encontrado, gostaríamos de chamar a atenção para um movimento que acontece em dois níveis, em se tratando de seguirmos refletindo sobre o agir arqueológico como atitude investigativa para pensar os objetos oriundos do ambiente da Internet. Em um nível, temos os processos realizados por este pesquisador em busca de pistas para compreender o que ocorre/teria ocorrido com tantos *apps* produzidos. Nesse caso, a própria *web* vira ferramenta e sítio arqueológico simultaneamente (quem sabe retomando a ideia de Manovich sobre metameio agora na perspectiva do arqueologista da mídia online?). Em outro, temos o encontro de um material – a página *Iphone Application Graveyard* – cuja característica parece de alguma forma ser resultante também de uma dinâmica investigativa, de escavação, um seguir de pistas (links!) feitos por Peter Hosey. Um exercício particularizado, uma iniciativa feita de descontinuidades, (des)interesses mas que de alguma forma tenta conta outras histórias que não aquelas que se dão a ver normalmente nas interfaces da *App Store* e suas listas de aplicativos mais vendidos/baixados. E se vale, aqui também das próprias características da *web* (principalmente o hipertexto) para construir esse

¹³ <http://www.juggleware.com/blog/2008/09/steve-jobs-writes-back/> (acesso em setembro de 2013)

relato. Há que se refletir mais sobre estes dois níveis convocando algumas colocações do campo da arqueologia da mídia.

Tal qual uma investigação forense que nos acostumamos a ver em versão *hollywoodiana* em seriados como *CSI*, nos valem do *Wayback Machine* para revelar estruturas aparentemente desaparecidas de um corpo. Mas será que esta metáfora sobrevive como explicação? Afinal, a versão apagada/desaparecida do cemitério de *apps* convive com a “existência” do mesmo via os arquivos guardados pelo WBM¹⁴. Aparentemente, o exercício escavatório – tanto o nosso buscando pistas sobre *apps mortos* quanto aquele produzido ao longo de quase dois anos por Hosey – foi em busca de encontrar fragmentos, cacos de uma história menos aparente, quem sabe por uma inspiração via Walter Benjamin que Parikka (2012) destaca como uma das fontes de reflexão dos estudos de arqueologia da mídia, juntamente com as arqueologias de Foucault. O conceito de arquivo, inclusive, é fundamental para Foucault e necessário de ser problematizado na perspectiva dos estudos de arqueologia da mídia. No entanto, para o presente trabalho, queremos trazer as contribuições de Wolfgang Ernst (2013) quando indaga se a Internet é o “arquivo ou sua metáfora”:

De um lado, a Internet estende o espaço clássico do arquivo, da biblioteca, e museu por uma dimensão extra. De outro, sua organização tecnológica e topologia classificatória mais gráfico-matemática mina esta divisão tripartite, pois o código digital torna proporcionais textos, imagens e sons. A infraestrutura arquivística no caso da internet é sempre somente temporária em resposta à sua reescrita dinâmica permanente. (p.84-85).

Ernst vai mais adiante ao afirmar que desapareceria a noção enfática de arquivo, tudo se dissolveria em circuitos eletrônicos, fluxo de dados: “[s]empre houve circulação de dados entre as necessidades de um presente inquiridor e documentos arquivísticos, mas o *online* faz essa circulação se tornar um circuito fechado”(p.100). Ainda que esteja se referindo muito mais ao processo de digitalização do analógico, a colocação de Ernst poderia ser articulada com a preocupação/provocação já trazida por Chun (2011) sobre a importância de não equiparar memória e armazenamento, o que nos traria a possibilidade de pensar em uma “degradação” presente neste “circuito fechado” de Ernst.

¹⁴ Poderíamos, inclusive pelas características da ferramenta, retroceder ainda mais e fazer ver a primeira versão do cemitério (de fato, fizemos isto brevemente e registramos que na primeira versão do *Graveyard* haviam 11 *apps* catalogados por Hosey.

Ao invés de sermos pegos na velocidade, então, devemos analisar, enquanto tentamos segurar um presente que está sempre degenerando, os caminhos nos quais [a] efemeridade é feita para durar. O que surpreende não é o fato de que a mídia digital desaparece, mas sim que ela fica e nós ficamos embasbacados por nossas telas enquanto elas efemeramente duram. (p. 200)

E então voltamos aos dois níveis de escavações – a deste pesquisador que desencavou o trabalho de Peter Hosey e as catalogações de cacos e fragmentos feitos por ele sobre os *apps* derrotados pela Apple (ou quase). Para agir arqueologicamente em direção às materialidades *online*, parece que avançamos sobre este mar de degeneração conhecido como fluxo de dados. Dentro dele, é possível, que tenhamos alternados momentos embasbacados (“veja como é possível *recuperar* o projeto perdido do *Graveyard*”) com outros de efetiva descoberta de histórias do presente ou ainda, alternativas, ambas nos termos de Huhtamo e Parikka, conforme já mencionado, produzidas por Hosey. No entanto, há um outro ponto interessante nesse movimento, neste andar por entre cacos de URLs efêmeras e aparente produção de sítios arqueológicos *on demand* por meio do *Wayback Machine*: jamais estivemos *em contato* com os aplicativos para *smartphone* em si. A *web* tornou-se, tanto para Hosey quanto para este pesquisador, um sítio que oportunizou a escavação de imagens de *apps* derrotados, ou ainda, quem sabe nos termos de Foucault, de discursos sobre estes *apps*. Aqui, Parikka (2012) nos auxilia novamente ao posicionar os intercâmbios entre as ideias de Foucault e as especificidades reivindicadas por Friedrich Kittler, cuja reflexão se impõe como uma das mais significativas para o campo da arqueologia da mídia.

A contribuição de Foucault para a arqueologia (...) foi enfatizá-la como uma metodologia para escavação de *condições de existência*. Arqueologia aqui significa cavar nas razões de fundo de por que um certo objeto, declaração, discurso ou, por exemplo em nosso caso, aparato de mídia ou hábito de uso é possível de nascer, ser escolhido e se sustentar em uma situação cultural.(...) Kittler queria olhar para a mídia técnica da forma como Foucault estava lendo arquivos de livros e documentos escritos. E se nós começássemos a ler a tecnologia da mídia da mesma forma que Foucault expôs práticas culturais e discursos para uma análise sobre como eles nasceram e se tornaram possíveis em determinadas configurações? (p.6)

É justamente essa “leitura da tecnologia da mídia” indicada por Parikka a partir de Kittler que queremos encarar como ponto de inflexão para fazer avançar a discussão sobre uma pesquisa que tenha como atitude investigativa um agir arqueológico sobre as materialidades online. Ao agregar os alertas de Ernst e Chun sobre as condições

particulares da infraestrutura arquivística da Internet com a necessidade de investigar as “condições de existência” reivindicadas por Foucault, percebemos na experiência de encontro e observações preliminares do *Iphone Application Graveyard* potencial para não apenas encontrar relatos sobre os *apps* mortos pela Apple, mas sim discutir os modos (como maneiras de ingresso no campo mesmo, pensando em metodologias) que possamos produzir para mergulhar na maquinaria computacional, na infraestrutura da internet que passe pelas primeiras impressões daquilo que emerge fácil nas interfaces luminosas e escave aceitando a complexidade das camadas deslizantes que por vezes podem soterrar parceiros improváveis, como o “coveiro” Peter Hosey.

Referências bibliográficas

CHUN, Wendy Hui Kyong. **The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory.** In: Huhtamo, E. & Parikka, J. (orgs). *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications.* Berkeley, California: University of California Press. 2011. P. 184-206

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

FELINTO, Erick. **Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia.** In: MATRIZES, v. 4, n. 2, 2012.

FISCHER, Gustavo Daudt. **As trajetórias e características do YouTube e Globo Media Center/ Globo Vídeos: Um olhar comunicacional sobre as lógicas operativas de websites de vídeos para compreender a constituição do caráter midiático da web.** 2008. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2008.

_____, Gustavo Daudt. **Cinema em devir nos games: por um olhar arqueogenalógico nas interfaces culturais.** In: Gerbase, Carlos. Freitas, Cristiane (Org.). *Cinema em choque: diálogos e rupturas.* Porto Alegre: Sulina. 2013 (prelo).

_____, Gustavo Daudt. **Desencavando Interfaces: Reflexões Sobre Arqueologia da Mídia e Procedimentos de Resgate de páginas web.** In: Benevenuto Jr, Álvaro; Steffen, César. (Org.). *Tecnologia, pra quê? Os impactos dos dispositivos tecnológicos no campo da comunicação.* 1ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2012, v. 1, p. 37-52.

HUHTAMO, E., JUSSI, Parikka. **Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications.** Berkeley: University of California Press. 2011.

JUSSI, Parikka. **What is Media Archeology?** Cambridge: Polity 2012.

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