

# O que há de novo no século XX?

## Sobre o curso “Arqueologia das mídias”

---

IRENE MACHADO

Nada de novo foi inventado no século XX. Tudo o que aconteceu foram explosões encadeadas de vários focos de descobertas que se reportam a rotas de conquistas científico-tecnológicas e da aventura do conhecimento ao longo de toda a história humana. Se há algo de novo no século XX, certamente é a redescoberta da subjetividade mediada pelas tecnologias da comunicação.

Por mais questionável que seja o posicionamento apresentado, não foi com o objetivo de polemizar que o professor Ziegfried Zielinski, do Kunsthochschule für Medien Köln (Academia de Artes e Mídia) de Côlonia, expressou sua visão sobre a cultura do século XX na abertura de seu curso “Arqueologia das Mídias”, oferecido aos pesquisadores do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP no mês de agosto de 2001. Na verdade, esse posicionamento serviu como mote para a introdução das idéias que o levaram a uma investigação que implica uma série de desdobramentos que Zielinski denominou “arqueologia das mídias”. Evidentemente, não cabe no espaço dessa notícia discorrer sobre a diversidade e riqueza da abordagem apresentada. Tampouco é possível recuperar o farto material que serviu de análise durante o curso: mídias; obras artísticas realizadas nos mais variados suportes; reproduções de mapas e diagramas; experimentos com máquinas, lentes, espelhos, vídeos, instrumentos musicais, equipamentos audiovisuais, digitais, de telecomunicações, filmes, poesia. Ficarei satisfeita se conseguir traduzir as linhas básicas da investigação de Zielinski, que parecem inaugurar uma nova área de pesquisa no estudo da comunicação mediada e das artes que se servem das mídias para a experimentação de idéias ou para a intervenção. Por isso, vou me limitar a situar as coordenadas básicas que foram apresentadas como fontes da “arqueologia das mídias”.

O curso foi estruturado a partir de quatro conjuntos temáticos: (1) Objeto, idéia e métodos de uma arqueologia; (2) Estudo de caso: Giovanni Battista Della Porta e a ciência mágica, a criptografia, a óptica alquimista e as telecomunicações arcaicas; (3) Estudo de caso: Athanasius Kircher – uma estrela da mídia do século XVII e a primeira rede global de conhecimento e comunicação; (4) Oriente-Occidente: códigos binários para telecomunicações. Esses conjuntos sustentaram os quatro temas básicos do curso: o conceito de artemídia (*media art*); o caráter temporal das máquinas audiovisuais; o som como o sentido do futuro; o computador como máquina de texto.

Desde o primeiro encontro, o professor Zielinski insistiu na necessidade de reinventar o mundo a cada dia. Por isso é que ele se voltou para a arqueologia como processo de redescoberta não apenas dos objetos tecnológicos da cultura mas, sobretudo, da subjetividade artística nesses tempos marcados pela multimídia. Se por “subjetividade” se entende toda atividade que se constitui na fronteira homem-mundo, nada melhor do que convocar experimentos científicos e artísticos que se constituíram como notáveis monumentos dessa região de convergências. Essa foi a tarefa de Zielinski na seleção dos objetos que serviram à sua análise: arte cibernética medieval, textos cifrados; códigos secretos; sonhos digitais; livros dentro de livros; máquinas óticas; espelhos e lentes; teatro barroco e uma variada galeria de aparatos tecnológicos produzidos pela cultura europeia em tempos remotos. Com isso, o professor Zielinski apresentou aos alunos do curso uma outra história do empreendimento tecnológico e, evidentemente, uma concepção de tecnologia muito próxima do que temos chamado de máquinas semióticas. Dentro desse espírito, foram apresentados os artistas-cientistas medievais, os missionários barrocos, os homens da ilustração e artistas que fizeram da tecnologia uma espécie de jogo com o incalculável, desviando rotas inicialmente traçadas. Tais figuras foram consideradas decisivas para o movimento da pré-modernidade e para as visões precursoras de muitas das realizações que moldaram o perfil do mundo contemporâneo. Com isso, Zielinski esperava chamar a atenção para o mais fundo desígnio da arte: a capacidade de despertar as pessoas para os segredos e as surpresas que o mundo esconde.

Contudo, é bom que se esclareça o modo como a arqueologia se volta para as épocas e personalidades históricas. Não se trata de mapear o passado para se dimensionar o presente. A idéia central da arqueologia (que Zielinski denomina “*anarqueology*” o que em português seria algo como “*anarqueologia*”) é a possibilidade de reconsiderar as potencialidades do tempo, das quais as tecnologias transformadas em mídias são produtos imediatos. O tempo presente, assim concebido, não

é nada mais que um estágio, um “pré-tempo” de algo em movimento. O objetivo elementar dessa concepção é a recuperação do fluxo continuado da história em sua conectividade com o presente. Se existe uma idéia germinadora da arqueologia, esta é, sem dúvida, a noção de interconectividade, de fluxo entre eventos, fenômenos, descobertas e, por que não?, mentalidades.

Vista por esse viés, a arqueologia (ou *an-archeology*) exprime a possibilidade de acompanhar movimentos anárquicos, labirínticos, do fluxo cultural. Daí ser definida como uma disciplina para o estudo dos meios não com base em sua substância, no sentido estrito da palavra, mas sim em suas inter-relações. Nesse caso, o que menos interessa a essa disciplina são os meios. Na verdade, para Zielinski, os meios (veículos) simplesmente não existem. O trabalho com tecnologias não implica, assim, a existência de novas máquinas, mas sim a habilidade de montagem, de edição de textos. Apoiado nessa noção, Zielinski parte para o estabelecimento de conexões entre procedimentos das mídias eletrônico-digitais e on-line e mecanismos e processos de momentos remotos da civilização tanto do oriente quanto do ocidente. Conexão tomada aqui como fluxo – movimento sem o qual o pensamento arqueológico não se sustenta.

Para discorrer sobre o tema do fluxo, Zielinski recorreu a Empédocles (filósofo grego do século V a.C., formulador da teoria dos quatro elementos, cuja combinação – apoiada no princípio da atração e repulsa – está na origem de todas as coisas). Desse filósofo procede a noção de processo histórico como um fluxo permanente de forças centrípetas e centrífugas a conduzir o movimento em direção a diferentes lugares. Esse é, para Zielinski, o movimento que está na gênese do se entende por *mídia* e por “arqueologia das mídias”. Seu argumento principal, nesse sentido, é a formulação de Empédocles segundo a qual o modo de funcionamento da percepção sugere uma espécie de interface, um fluxo, e não uma hierarquia de sentidos. Essa seria uma sensibilidade muito próxima daquela que anima a percepção nas mídias, sobretudo por sua capacidade de estímulo multi-sensorial. As mídias contemporâneas de comunicação já nasceram como processos conjugados e marcados pela temporalidade. Como entender a cultura eletrônica contemporânea, por exemplo, independente da música? As experiências em vídeo e multimídia fornecem muitas realizações nesse sentido, particularmente aquelas em que a imagem encontra-se estreitamente vinculada à dimensão sonora, de modo a cumprir à risca a noção de manifestação audiovisual. Daí a importância e o papel das várias experiências musicais para a compreensão da cultura das mídias contemporâneas.

Nesse momento, começa a ser esclarecida a idéia de Zielinski segundo a qual o século XX sintetiza um momento de explosão. O conceito de explosão aqui referido

deve, contudo, ser muito bem situado para evitar equívocos. Não é a explosão como fenômeno físico que está na pauta de discussão. Quando se trata de pensar a explosão como manifestação de temporalidade é preciso recorrer à acepção filosófica: não um momento, mas um movimento sustentado pela dinâmica da imprevisibilidade, do desarranjo das idéias e posições, do salto ou do deslocamento rumo a uma outra configuração. As tecnologias e as mídias por elas criadas só podem ser pensadas como fenômenos de explosão se a elas estiverem relacionadas, não o mero manuseio de novas máquinas, mas sim as operações cognitivas de síntese entre conhecimento teórico e experiência prática. Mídia é fenômeno explosivo porque não é uma coisa: mídia é modalidade e explícita *como* as mais variadas conexões podem ser estabelecidas. Nesse contexto, os descobridores são evocados e suas descobertas podem ser apreciadas em toda sua riqueza dialógica, tornando viva a rota prevista para a configuração da *anarqueologia*.

Nesse sentido, uma das mais fascinantes figuras da pré-modernidade cuja obra foi apresentada como um dos primeiros estudos sobre, por exemplo, a *camera obscura*, é Giovanni Baptista Della Porta (aproximadamente 1538-1615) – homem de letras, membro de sociedades secretas, cientista e descobridor de coisas do mundo natural. A obra mais popular de Della Porta, onde é possível encontrar bases de pesquisas futuras, é *Magia Naturalis*, um tratado biológico-físico-químico, um misto de enciclopédia científica popular em 20 livros. Dele Zielinski trouxe exemplos da pesquisa sobre alquimia de metais, combinatória de ervas, realizações de uma quase engenharia genética (manipulação do sexo de fetos) e os consagrados estudos sobre espelhos e lentes, projeção, reflexão e múltiplas *mise-en-scene* ópticas. Tendo em vista que o que importa são os processos e não as máquinas, as descobertas de Della Porta potencializam muitos dos procedimentos de imagens técnicas, anamorfoses, a partir das quais é possível encontrar matrizes de imagens videográficas das mídias eletrônicas.

Os exemplos que serviram para a análise foram os artefatos ópticos que produzem falsas imagens dos objetos observados (reduções, ampliações, distorções). Ainda que tais artefatos sejam efetivamente corretivos de defeitos da visão e, portanto, próteses, não foi exatamente esse aspecto que mereceu a atenção de Della Porta; para os procedimentos como dilatações, duplicidades, mudanças de dimensões quando da utilização dos espelhos planos é que se dirigiu seu interesse. São essas descobertas que Zielinski apresentou como a arqueologia do cinema: a *camera obscura* que Della Porta denominou *obscurum cubiculum* no latim original de 1607. As imagens de cenas acontecendo a grandes distâncias (uma caça, por exemplo) podiam aparecer no ar como uma coisa sendo vista ao vivo, graças à manipulação do

arranjo de espelhos. Ao realizar tal experiência, Della Porta antecipou o efeito que hoje organiza a imagem holográfica. Além disso, no tratado de lentes defrontamos com sua estranha concepção de tele-visão, ou o alcance de visão maior do que podemos imaginar através da perspectiva. Para Zielinski Della Porta é, assim, uma espécie de *designer* da energia mágica.

As atividades de jesuítas também são fontes inestimáveis da arqueologia das mídias. Para Zielinski, os missionários criaram uma verdadeira rede global (*a global jesuitic network*), cujo objetivo não era tão-somente impor uma cultura, mas construir uma espécie de conhecimento de vanguarda. Dos jesuítas procede a noção de conhecimento gerado pelo sensório, imaginação, razão, intelecto, inteligência, palavra. Como não reconhecer nesse trabalho de propagação corporal da doutrina cristã uma forma arcaica de telecomunicação e um prenúncio da comunicação em redes? Afinal, a peregrinação dos jesuítas cumpria um dos requisitos básicos da comunicação, que é o contato físico numa escala ampla. Ora, o que é telecomunicação senão a necessidade de fazer valer a presença do corpo?

Os jesuítas que atraíram a atenção de Zielinski foram o catalão Ramon Llull (latinizado em Lullus (1232 – ou 1235 – 1316) e Athanasius Kircher. Na *Ars magna*, de Llull, Zielinski encontrou princípios fundamentais da arte combinatória entendida como mecanismo de exploração de conexões entre diferentes elementos (gêneros, espécies, formas, vícios e virtudes, fenômenos ou organismos). Quer dizer, a combinatória luliana, embora apoiada em leis silogísticas, explorava o incontrolável. Uma verdadeira enciclopédia medieval. De Kircher Zielinski trouxe, dentre outros, exemplos de sua obra *Ars magna lucis et umbrae* (1646) que explora o universo do mundo visível e não apenas desenvolve algumas idéias científicas, como também antecipa técnicas fotográficas e cinematográficas – uma arqueologia, portanto, da visão tecnicamente mediada. Kircher insere-se nos estudos de arqueologia da mídia como um espírito de síntese: tanto usava procedimentos narrativos de uma fantástica viagem ao espaço para discutir suas hipóteses sobre o sistema solar ou sobre as formas de vida inteligente supostamente existentes em outros planetas, quanto se deixava fascinar pelas extravagâncias barrocas marcadas pelos grandes teatros de espelhos e luzes onde os sermões eram enunciados. Para Zielinski os sermões eram verdadeiros espetáculos teatrais barrocos que não dispensavam recursos de máquinas de várias espécies: arquitetura de palcos, construção de espaços ilusionistas, controle sonoro da voz, efeitos de luzes (fogo, por exemplo), música. O sermão como espetáculo dramático forjado por esse aparato tecnológico barroco explora a comunicação como uma verdadeira ferramenta de relacionamentos entre mídias.

Resta considerar ainda as idéias de Zielinski de computador como máquina de texto. Antes que se instale um equívoco, não é o conceito de texto lingüístico de que se ocupa Zielinski, mas sim sua capacidade modelizadora de manipulação de códigos e de transdução. Na verdade, é a noção de tecido resultante do processamento de som, imagem fixa e em movimento, enfim, de um banco de dados em um CD-ROM ou página web que sustenta o conceito de máquina de texto.

Embora não tenha norteadado sua pesquisa dentro do contexto das teorias semióticas, o conceito de texto apresentado é inequivocamente uma formulação semiótica. Texto aqui é um domínio de concepções científicas formuladas no fluxo das experimentações com uma infinidade de códigos culturais. E não poderia ser de outra forma. Afinal, a convergência dos códigos que constróem um texto é o que garante a coerência do pensamento arqueológico, ou melhor, *anarqueológico*.

IRENE MACHADO é professora do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Publicou, dentre outros, *Analogia do dissimilar: Bakhtin e o formalismo russo* (São Paulo, 1989) e *O romance e a voz: a prosaica dialógica de Mikhail Bakhtin* (Rio de Janeiro, 1994).  
irenemac@uol.com.br