

Arqueologia das mídias

Natália Aly¹

Prefácio

A 14ª Revista de Tecnologias Cognitivas do Programa em Tecnologias da Inteligência e Design Digital é dedicada ao tema da arqueologia das mídias. A busca pela compreensão da cultura digital e por uma metodologia para os estudos das mídias tem levado os pesquisadores a recorrer ao passado recuperado a partir de um ponto de vista arqueológico dentro da tradição de ruptura do mito de progresso linear.

Os estudiosos têm encontrado inspiração em um amplo leque de ideias, nas teorias do materialismo cultural, nas análises do discurso, nas noções de temporalidades não lineares, em teorias de gênero, em estudos pós-colonialistas, na antropologia visual e midiática e nas filosofias do neo-nomadismo (Huhtamo e Parikka, 2011, p. 2). Apesar da impossibilidade de impor uma homogeneidade nos pontos de vista dos arqueólogos das mídias, para Jussi Parikka (2012, p. 7), eles incluem alguns temas-chave, tais como: modernidade, cinema, histórias do presente e histórias alternativas, ou seja, a história como uma construção multifacetada. Muitos dos trabalhos aproximam também a arqueologia das mídias dos estudos de software. O ponto de convergência dessa aparente mistura de interesses encontra-se no descontentamento com os discursos já canonizados sobre a cultura midiática. E são sobre estes novos discursos que essa edição se dedica.

Arqueologia das mídias

A arqueologia das mídias, embora seja uma linha de pensamento contemporânea, é paradoxalmente firmada no passado. No entanto, é sustentada por abordagens que se distanciam do historicismo, aproximando-se da natureza técnica/cultural que fica oculta, mas inegavelmente existe por detrás da tradicional disciplina da arqueologia. Isto quer dizer que as origens do funcionalismo maquínico de aparatos técnicos, que geraram o que se conhece por “mídias” – importante ressaltar

¹ Ver editorial p. 5.

que um dos motes da arqueologia das mídias é literalmente dissecar “antigas mídias e técnicas” e seus respectivos conteúdos culturais –, quando colocadas diante de mídias do presente (através de uma literal metodologia de vasculhamento), dão ênfase para duas principais direções apontadas por Huhtamo e Parikka (2011, p. 8): os efeitos da epistemologia da mídia e sua influência diante do conhecimento humano e as mídias e seus poderes mecânicos enquanto aplicabilidade técnica.

Ainda de acordo com os autores (ibid., p. 4) os estudos sobre “novas mídias” com frequência desprezam o passado. Diante deste cenário, existe uma contracorrente de pesquisas que vem aumentando gradativamente e que busca entender as origens das mídias e fazer inusitadas aproximações com o cenário atual. No entanto, de modo geral não há um acordo geral sobre os princípios do tema “arqueologia das mídias”, nem mesmo um livro que busque canonizar os direcionamentos deste campo de pesquisa.

Arqueologia das mídias se apropria de um termo (“mídia”) em voga e o subverte, visto que passa a interpretá-lo sob uma perspectiva dos tempos remotos. Conforme esclarece Siegfried Zielinski (2006), tal teoria, acima de tudo, buscar questionar e se preocupar com o deslumbre e hegemonia do mundo digital, desconstruindo sua lógica moderna e colocando-o como uma criação enraizada em sabedorias ancestrais.

Uma das questões que a arqueologia das mídias permite interpretar é que o homem executa ações de acordo com as tecnologias e mídias de seu tempo. Estas tecnologias geram frutos culturais registrados por mídias, ou seja, geram conteúdos e registros tanto a partir dos sinais (analógico/mecânico) quanto dos códigos (digital/numérico), quando mesclados ao conhecimento e imaginário das mais variadas formas de expressões humana. Cada gênero de mídia é herança de tecnicismos específicos que vão ao encontro de sua matriz física real, marcando no tempo variadas formas de ações do homem, traduzidas por aparatos e materializadas na forma das mensagens das mídias.

Pode-se assumir que a câmera, por exemplo, é uma mídia de captura e armazenamento do movimento através da luz, ao passo que o rádio é a mídia de “tradução” das ondas magnéticas por meio de transmissão das vozes e sonoridades. As

mídias eletrônicas do vídeo, por exemplo, que passaram a ser comercializadas em larga escala na década de 50 – iniciando pela Quadruplex, posteriormente U Matic, Betacam e VHS, citando apenas alguns dos formatos bem-sucedidos comercialmente ou que foram amplamente investigados no campo do experimental – caminharam para o viés da duplicidade técnica. De acordo com Martin (2006, p. 6), as tecnologias utilizadas para produzir vídeo transcodificam, através de suas linguagens maquinicas, o material audiovisual para o código analógico e/ou digital, permitindo a gravação e o armazenamento, simultaneamente, gerando então mensagens audiovisuais. Sendo assim, essas mensagens – que também podem ser consideradas como resultados culturais do homem e da máquina – são de alguma forma projetados e conseqüentemente refletidos em diferentes épocas, garantindo delineamentos de seus arquivamentos no tempo. Por fim, acabam por constituir o que conhecemos enquanto história já que a própria cultura não existiria, se não fossem os arquivos das ações humanas elaboradas por suas respectivas tecnologias de produção.

Arqueologia das mídias surge como um dos estudos mais bem arquitetados para compreender de maneira epistemológica a lacuna que existe entre execução/transmissão (da máquina) e resultado (matéria). Transcrições de ideias saem do imaginário (rede neural) e são concebidas através de mídias que registram formas de representação, verdadeiras mensagens de dispositivos. Tais representações dependem de cálculo, medição, processamento químico e/ou processamento de dados numéricos dos diferentes fenômenos que, quando projetados do corpo humano, carecem tomar dimensão em forma de matéria (no digital, numérica) para serem de alguma forma construídas como arquivo e de fato inscritas/arquivadas no tempo, podendo futuramente ser (re)pesquisadas, (re)significadas, (re)pensadas, (re)mixadas etc. Isto porque o registro, influenciando práticas futuras e até mesmo formando o que é entendido enquanto linguagem, arte, cultura, comunicação e conhecimento. Isto porque arqueologia das mídias também vasculha arquivos visuais, textuais, coleções de artefatos, enfatizando em ambas as direções: discursiva e materialista como manifestações culturais (HUHTAMO, PARIKKA, 2011, p. 4).

Imerso nesta perspectiva analítica técnica-cultural, também são possíveis de serem comparadas as diferentes operacionalidades midiáticas que alteram diretamente a

forma dos conteúdos das materialidades geradas. Por esta razão, arqueologia das mídias manifesta-se necessária e imprescindível, já que investiga, por exemplo, a passagem do funcionamento de circuitos analógicos para os digitais, um ponto crucial para entender o atual situacionismo midiático em que vivemos. Indo nessa direção, não apenas conteúdos têm seus “acabamentos” estéticos performados de maneira outra, como também e principalmente a própria lógica das máquinas sofre transmutações operacionais que estão ocultadas dentro delas e alteram significativamente suas linguagens.

Para de fato compreender a referida transmutabilidade operacional de dispositivos semelhantes que se distanciam no tempo, é indispensável então a ação do arqueólogo midiático, aquele que tem *know-how* suficientemente técnico, científico e também artístico para praticar dissecação tecnológica, ou seja, para de fato entender mudanças técnicas que acabam por gerar outra relação do homem com suas matrizes representacionais, do hoje e do ontem. Indo além, arqueólogos de mídias, tanto no campo filosófico quanto artístico, permitem fazer ressuscitar máquinas que (muitas vezes, fator desencadeado pelos maléficos efeitos da indústria cultural), deixaram de existir, caíram no desuso e por fim tronaram-se aparatos insignificantes, adjetivados como “obsoletos”, “precários”, “rudimentares”, “arcaicos” e/ou “primitivos”. Por consequência, fazem renascer arquétipos apagados da memória, antigos registros representacionais e experiências que podem ser ressignificadas diante de outro contexto histórico-cultural. Mídias e seus formas de registro cultural são, portanto, um dos principais componentes que sustentam a indústria cultural e seu capital. Arqueologia das mídias pode ser aplicada como uma ferramenta de análise teórica que caminha essencialmente na contramão dos fenômenos e compulsões mercadológicas e seus artefatos de massa, já que se preocupa com a hegemonia das formas do poder e do controle. Por esta razão acaba proporcionando pontos de vista que são verificados como novos modelos de expressão do ver e do ouvir, bem como novas formas de produção artística como as tendências contemporâneas do DIY (*do it yourself*) e teorias e práticas do pós-digital.

Jussi Parikka (2012) atenta para a importância da arqueologia das mídias como uma excelente metodologia para explorar e averiguar a maneira pela qual os sentidos

humanos são articulados por contextos midiáticos. Segundo palavras do autor, existe uma íntima e inseparável relação entre o surgimento da expressão arqueologia das mídias e o cinema. A concepção teórica em arqueologia das mídias foi bastante influenciada por tipos de estudos como, por exemplo, a “nova história do filme” (PARIKKA, 2012, p. 22).

A nova história do filme

A nova história do filme é uma corrente de pensamento realizada por conhecedores da área, interessados em desnudar padrões lineares e limitantes ao historicismo cinematográfico envolvendo fundamentalmente sua evolução diante das mídias tecnológicas que o circundam, além da descoberta de práticas audiovisuais que ficaram perdidas no tempo. Parikka (2013, p. 8) explica que o primeiro livro que aborda o tema da arqueologia afastada da sua tradicional aplicação disciplinar, é *Archaeology of the Cinema* de C. W. Ceram (1965). Embora a pesquisa de Ceram tenha sido um esforço em realizar abordagens técnicas do ver e do ouvir, seu ponto de vista é demasiado linear e preso a certas datações convencionais, além de ser limitado e não carregar nenhum tipo de ousadia teórica, passando longe do ineditismo filosófico no contexto da filosofia das mídias. Pode-se assumir que o maior interesse de Ceram foi realizar uma timeline histórica das técnicas cinematográficas sem de fato se ater aos segredos e mistérios ocultados debaixo das sombras, lentes e ruídos dos enigmas da audiovisualidade. Sobretudo, o autor tem como alvo a inegável preocupação em delimitar e datar o nascimento do cinema clássico, indiscutivelmente um produto industrial do final do século XIX.

Elaborações maquinicas e suas melhorias dependem dos revolucionários avanços tecnológicos, uma coisa levou à outra. Com a evolução do conhecimento técnico e científico, foram alcançados novos desenvolvimentos de máquinas, que contextualizam tecnologias modernas e, claro, as mídias. Neste sentido, é pertinente deixar ressaltar a significativa diferença entre cinema e audiovisual. O cinema inevitavelmente cresceu com a efetivação de tecnologias do século XIX e desenvolvimento industrial da cultura de massa, ao passo que o audiovisual é um conglomerado de conhecimentos e inquietações técnicas muito mais antigas que são

exercidas até hoje e que englobam não unicamente tecnologias, mas também maquinarias, ferramentas, instrumentos e imaginários técnicos. Evidentemente, o próprio cinema é uma entre outras vertentes do audiovisual. Pode-se assumir que audiovisual está para máquinas assim como cinema está para a tecnologia. Audiovisual é a antiguidade clássica alquímica (que leva dentro dele matemática, física, química) e o cinema é resultado da reunião de aparatos técnicos no contexto moderno (CERAM, 1965, p. 15).

Thomas Elsaesser é um dos autores fundamentais das atuais discussões acerca da nova história do filme. O autor fez e faz um efetivo trabalho para desnudar as delimitadas “censuras” que cercam a história da cinematografia, elaborando teorizações sobre a nova história do filme que acabam por ser muito mais profundas no quesito “desmontagem” de preceitos da cinematografia quando comparadas à obra de Ceram. Elsaesser também acaba permitindo conexões bastante concisas e pertinentes às preocupações que cercam estudos sobre arqueologia das mídias. Vale ressaltar que Elsaesser foi impulsionado pelas teorias de “cinema de atrações”, termo designado por Tom Gunning (1986), para formatar concepções sobre a nova história do filme.

Gunning (1986, p. 64) defende que a história do cinema antigo e/ou primeiro cinema (experiências realizadas até 1906) assim como a continuação da história que se segue de 1907 em diante, é teorizada sob a hegemonia de filmes narrativos. Frente a tal ponto de vista, cineastas como Georges Méliès e Edwin S. Porter são tidos como notórios desbravadores de uma técnica que revolucionou apenas a narrativa. Através da montagem (técnica) de filmes (matéria fílmica), estes diretores tiveram a capacidade de desenvolver traquejos por meio de imagem em movimento, de modo que os tradicionais formatos do contar histórias nunca o fizeram antes. Embora esta tradição histórica não seja totalmente errônea, se trata mais uma vez de uma visão limitada, à medida que a característica inovadora, neste contexto, passa a ser a flexibilidade na forma de narrar por meio da cinematografia, acima até mesmo da importância em priorizar elaborações a respeito das potencialidades e magias da mídia cinematográfica (ibid.).

Neste contexto Gunning (1986, p. 96) defende que, tanto no cinema quanto na literatura, truques feitos com tecnologias rudimentares são vistos como uma maravilha

científica, e o faz comparando novamente os renomados “primeiros” diretores do “primeiro” cinema em relação ao ilusionismo gerado, capaz de proporcionar ludibriantes sensações aos espectadores.

De acordo com teorias de Gunning e com base nas questões acima delineadas, passemos às pesquisas de Elsaesser. Segundo palavras do autor (1990, p. 2), o primeiro cinema pode ser visto sob duas perspectivas: histórica e teoricamente, ambas pré-condições de uma arqueologia cultural das novas mídias. Paradoxalmente, outra influência para os estudos do primeiro cinema foi o advento da televisão enquanto mídia de massa e o avanço dos meios audiovisuais, que inclusive permitiram ousadas e inéditas experiências, como é o caso do exemplo abaixo referente à refilmagem de “Napoleão” (1927), dirigido por Abel Gance, no contexto televisivo. A ressignificação deste filme no audiovisual televisivo trata de:

Kevin Brownlow and David Gill’s restoration of Abel Gance’s Napoleon for Thames Television brought seemingly esoteric issues such as print quality, preservation techniques and proper aspect ratios to the attention of a general public (ELSAESSER, 1990, p. 2).

Quando pensado pela forma como foi concebido tecnicamente, o filme de Gance é um clássico dos mais inovadores, já que era para ser uma projeção tríptica. Hoje em dia pode parecer algo trivial, no entanto, para a época tratava-se de uma empreitada totalmente inovadora e expandida, que subvertia iniciais cânones da cinematografia clássica.

Assim como arqueologia das mídias, a “nova” história do filme se debruça sobre o passado. Isto fica claro quando Elsaesser (1990, p. 4) comenta sobre as concepções teóricas de Noël Burch. Mesmo sendo estas abordagens “novas”, os desassossegos foram despertados a partir das “velhas” práticas da cinematografia. A história do cinema contada até então passou a ser descortinada em razão de certo aniquilamento de fatos e conhecimentos não sustentáveis. O cinema primitivo como um distinto modo de representação se baseia numa lógica diferente entre o filme e a audiência, entendendo a imagem e suas representações com concepções do espaço e da narrativa completamente ao avesso de modelos institucionais (BURCH apud ELSAESSER, 1990, p. 4-5).

As discussões acima permearam indagações de um período que vai do fim dos anos 70 até meados da virada do século XX para XXI, sedimentando significativamente o campo de entendimento da cinematografia enquanto mídia, e fazendo jus às potencialidades de seus instrumentos mediadores, capturadores, reprodutores e armazenadores. Evidentemente, a linha de raciocínio segue, ao passo que o universo digital de fato explodiu depois dos anos 2000, impactando diretamente nas práticas audiovisuais e conseqüentemente nas cinematográficas, levantando questões acerca do cinema para além das tradicionais discussões sobre a força ontológica da imagem cinematográfica. Portanto, entender esta transformação tecnológica implica muito mais notar rupturas com tradições históricas do que se ater a preocupações acerca do que venha a ser melhor ou pior empírica ou cognitivamente. A eficiência palpável e legítima da nova história do filme – que é diretamente ligada aos estudos em arqueologias das mídias – pode e deve ser aplicada aos direcionamentos das mídias audiovisuais, propondo certa visão analítica (crítica e positivista) com teor de revolução, ao invés de se tornar um discurso de rebeldia.

Diante deste cenário é possível notar que o retorno do passado como influência para o presente não é uma novidade na história da humanidade, mas durante certo período perdeu seu brilho como fonte guiadora. Novas invenções e a inquietante busca pelo ineditismo delineou a história cultural/social/tecnológica do século XX de tal forma que muito do passado foi simplesmente deixado de lado e literalmente tido como “velho”, no pior sentido da palavra (digamos, velho com conotação de inválido). Preocupações em preencher lacunas entre passado e presente desapareceram durante certo tempo. O anseio em torno dos avanços tecnológicos e o incessante investimento na concepção efetiva do universo digital foram determinantes protagonistas deste desapego. Hoje, há plena consciência desta afirmação, basta se basear nos temas aqui trabalhados como nova história do filme e arqueologias das mídias. No entanto, há vinte anos as ânsias ainda eram tão recentes que se tornava difícil notar intrínsecos perigos, erros e falhas do total esquecimento de sabedorias e criações do passado e suas potencialidades para repensar o presente. Entregar “cegamente” todo o conteúdo cultural para o formato digital também era um sonho que atualmente pode ser mais semelhante a um pesadelo já que não se sabe de fato qual a real durabilidade das

formas de armazenamento do conteúdo cultural gerado no universo digital. É no campo das artes ou no mínimo, nos estudos que têm formas artísticas como principal abordagem que foi permitida a elaboração e desdobramentos de novas teorias.

É evidente que o contexto acima se refere a uma análise genérica a respeito de características que rondam a passagem de cada século. Sem sombra de dúvidas, descontentamentos de visionários pensadores foram fundamentais para consolidar o que se tem hoje, não apenas em arqueologia das mídias, mas sobretudo nos recentes estudos contemporâneos que abalam convenções históricas e teóricas. Segundo Huhtamo e Parikka (2011, p. 6-7) os seguintes teóricos também foram substanciais: Michael Foucault e a arqueologia do conhecimento; a revolução nas tradições propostas por Horst Bredekamp que desenvolveu teses acerca da ciência da imagem (*Bildwissenschaft*), aproximando preocupações sobre tecnologia e mídia, ainda no início do século XX; Walter Benjamin (1999) com *The Arcades Project* e sua abordagem reconstrutiva do século XIX a partir de uma série de fontes (textos, ilustrações, ambientes urbanos, arquitetura e espetáculos de panoramas); Dolf Sternberger (1938) que antecipou questões posteriormente fundamentais para arqueologia das mídias, com a publicação do livro *Panorama of the Nineteenth Century*.

Outro exemplo interessante é oferecido por Huhtamo e Parikka (2011) quando terminada a abordagem desta gama de aplicações acima mencionadas, às quais arqueologia das mídias pode ser mesclada, provando ser esta uma área do saber que se expande para diversos campos, mesmo que muitas vezes não exista consciência disto por parte de seus praticantes. Este é o caso da cativante exposição de moda intitulada *Spectres: When Fashion Turns Back*, que aconteceu no Victoria and Albert Museum em 2005, com curadoria de Judith Clark. Embora o termo arqueologia das mídias não apareça na descrição da exposição, a concepção dos estonteantes vestidos é interinamente baseada em vestuários femininos de mulheres que frequentavam espetáculos fantasmagóricos do século XIX. Além disto, na estrutura que compõe a expografia criada por Ruben Toledo, há um tipo de lanterna mágica anexada a uma sustentação rotatória com silhuetas de mulheres de séculos passados, fixadas nela. Tal “traquitana a moda antiga” foi colocada em um ambiente menos aparente. As silhuetas então, se espalhavam pelo espaço, oferecendo projeções destas imagens, remetendo

diretamente a aparições fantasmagóricas cinemáticas. Outro espaço imita os antigos gabinetes de curiosidades, com objetos estranhos e roupas contemporâneas com estilo renascentista. Em mais um anexo da exposição, espelhos são espalhados no ambiente dando a impressão de um labirinto ótico e infinito ao qual o público é submetido.

Os elementos desta experiência acima relatada levam a questões sobre o conceito de topoi teorizado por Aristóteles e que faz total sentido se olhado a partir das perspectivas óticas da arqueologia das mídias. Conforme explica Jorge Ferigolo (2014) referindo-se à obra aristotélica *Rhetorica* (apud FERIGOLO, p. 169), quando diz que topoi são lugares comuns do pensamento humano, um tipo de inconsciente coletivo que permeia nossas memórias. Portanto, Ferigolo afirma serem topoi os lugares comuns relacionados aos argumentos dialéticos. Topoi vem de topos, que é:

literalmente “lugar”, e refere-se a uma antiga técnica mnemônica, segundo a qual uma série de coisas pode ser recordada por meio de sua relação com uma série de lugares imaginários ou reais (FERIGOLO, 2014, p. 171).

Topoi acaba sendo fundamental para as teorias que circundam arqueologia das mídias e Erkki Huhtamo (2011) desenvolve uma abrangente análise destes dois temas quando entrelaçados à sociedade e ao mundo hodierno. No artigo *Dismantling the Fairy Engine: Media Archaeology as Topos Study*, o autor destaca que topoi acompanha e influencia a cultura das mídias, moldando o significado da cultura dos objetos, que também podem ser arqueológicos (HUHTAMO, 2011, p. 28).

Não apenas os objetos, mas o imaginário que compõe as expressões humanas através de máquinas e tecnologias – e que, por sua vez, desempenha o papel de conceber concretamente estas ideias –, são cercados por topoi. De acordo com Huhtamo (2001, p. 42) isto significa que, por exemplo, o mundo de fadas e gnomos, que sempre mediaram o imaginário humano, foram “revelados” por atos fotográficos ou audiovisuais. Por sua vez, fotografia e cinematografia são produtos dos avanços da química e ótica que sempre estiveram associadas as crenças místicas.

Peter Burke (1997, p. 84), ao discorrer sobre as “fronteiras da comédia no início da idade moderna na Itália”, demonstra ser tanto a literatura quanto outras modalidades artísticas completamente recheadas de topoi. Ele ainda defende que as

ficções são boas evidências das fantasias de uma imaginação coletiva. Mais adiante, avalia diferentes tradições culturais herdadas de milênios, que ainda perduram devido à formação do pensamento humano quando passado à frente. Burke (1997, p. 189) faz uma afirmação bastante pertinente às discussões aqui presentes: tradições dependem de contínuas formas de transmissão. Paradoxalmente, afirma que muitas vezes a fachada da tradição, na realidade é inovação. No entanto, Huhtamo (2011) desenvolve uma concepção ao avesso do que Burke diz acima, e mais na direção das defesas críticas acerca de arqueologia das mídias. O autor defende que a fachada da inovação mascara a tradição. Portanto, a fachada da inovação, que muitas vezes mascara a tradição, e suas aparentes rupturas que disfarçam continuidades ocultas, constituem-se justamente como uma das tendências contra as quais a arqueologia das mídias luta. Este esquecimento é um equívoco em relação ao passado e a ideia de sempre condizer inovação com descobertas a partir do século XIX é uma das afirmações mais óbvias e controversas das atuais discussões filosóficas.

Huhtamo (2011) prefere aplicar conceitos acerca de topos ao invés de seguir a de meme. Para o teórico, esta última se refere a interpretações limitantes e problemáticas, pois é um tipo de formação conceitual na direção de certa “seleção natural”. Neste caso, só perduram ideias e concepções “mais fortes”. Assim como o darwinismo caiu por terra, nas discussões acerca de teoria das mídias grande esforço tem sido feito para evitar permanentes falhas argumentativas sobre seleção natural, seja das imaginações, seja das tecnologias que se mantiveram. É nítido que o autor prefere a teoria do topos, que emerge de um contexto direcionado à práxis e análises culturais.

Muito do entusiasmo de Huhtamo sobre topoi/topos foi desenvolvido com base no raciocínio de Ernst Robert Curtius (1948). Tanto elogiado como criticado, Curtius demonstra como elementos da herança cultural da antiguidade clássica foram preservados e transmitidos através da Idade Média para a era moderna, e defende a continuidade e universalidade da tradição ameaçada pela nova dark ages (HUHTAMO, 2011, p. 29).

Como explica Huhtamo (2011, p. 30-31), um dos grandes críticos da obra de Curtius foi Peter Jehn, ao considerar a noção de topos subjetiva, não histórica e

enganadora. Para ele, os topoi da antiguidade sempre se referiam à forma e não ao conteúdo. Nada obstante, Curtius (1948) sabia que sua teoria era não ortodoxa, mesmo sugerindo que seu livro criou uma nova retórica, embora escrever uma história da retórica nunca tivesse sido seu objetivo. O propósito do autor foi desenvolver uma nova percepção das conexões interiores da literatura europeia e da história da psicologia no Ocidente. Estes foram, por sua vez, influenciados por teorias bergsonianas e respectivas interpretações acerca da evolução como um processo cósmico e a noção sobre *fonction fabulatrice* (função fabuladora), que enfatiza a ficção se apropriando da imaginação humana como um ingrediente básico da vida (HUHTAMO, 2011).

Curtius aponta que Bergson repetidamente insistiu que o pensamento humano tem a tendência de reduzir novas criatividades a algo que já existe, algo já finalizado. Esta afirmação na realidade se torna a fonte que possibilitou criar uma justificativa filosófica focando “no que já existe”, que é justamente a reconfiguração de topoi, aplicada às recentes preocupações filosóficas. Isto é altamente pertinente e interessante, à proporção que o intuito do hoje não é mais em fazer esforço para criar ineditismo. A importância das artes e das teorias e filosofias humanas é muito mais em saber desenvolver formas dinâmicas e competentes de repensar o que já existe, originando então significâncias insólitas.

Com base neste cenário filosófico é possível usar de exemplo o conceito de *remix* nas práticas do audiovisual. O remix nada mais é do que uma vertente contemporânea que faz uso daquilo que já existe, sem “peso na consciência” de não estar criando algo absolutamente novo. Acima do conhecimento histórico que considera ser o remix uma prática baseada no traquejo do DJ's (*disc jockeys*), o valor de remixar se dá como uma vertente dos topoi ao passo que tem a essência de ressignificar e recontextualizar imagens e sonoridades que foram criadas e exibidas de forma totalmente diferente em outros tempos. Hoje este conteúdo realizado em outro contexto, com outra estrutura tecnológica serve de fonte energética para a criação de novos mundos poéticos.

Todos os tópicos tratados acima delineiam brevemente compulsões arqueológicas midiáticas que sobretudo metamorfoseiam o passado diante de uma

perspectiva de renovação. Lugares comuns do pensamento humano reciclam o “ontem” apontando sua inegável importância nas práticas do hoje. É assim que acontece e se desenvolve o ato criativo de Werner Nekes (diretor, escritor e principalmente colecionador de objetos óticos cinematográficos primitivos) que o faz, não somente ao construir uma particular união de aparatos do ver e ouvir, como também espalhando seu conhecimento a respeito do passado por meio de documentários como *Film Before Film* (1986) (que manifesta o uso destas ferramentas de forma técnica) e no filme *Mídia Mágica I-V* (1996) verdadeiro experimento visual a partir de sua coleção (Figura 01). Nekes é mais um destes arqueólogos do audiovisual que retomam a importância da estonteante beleza de misticismo oculto em aparatos que foram pouco investigados e conseqüentemente esquecidos no tempo. Werner diz que o cinema é um produto final de muitas invenções, que em seus primeiros momentos foram associadas as misteriosas artes da magia e alquimia. O filme é uma representação artificial da vida. Uma série de ilusões óticas relacionadas com o espaço e o movimento. Há um longo caminho que leva da câmera obscura a câmera moderna (NEKES, 1986, s/p).²



Figura 1. Fotografia da coleção de Werner Nekes. (Fonte: <<http://www.wernernekes.de>>)

² Trecho extraído das falas do próprio Nekes no documentário *Film Before Film*. Tradução feita pela autora. O documentário pode ser assistido através do link: <<http://migre.me/vAChn>>.

Arqueólogos midiáticos em busca do tempo esquecido

Friedrich Kittler

Um dos maiores expoentes em arqueologia das mídias é o teórico Friedrich Kittler. Embora Kittler se definisse como um historiador das mídias, sua forma de contar a história é um pouco às avessas e por essa razão suas abordagens são essenciais. Felinto e Santaella (2012, p. 161) deixam claro que na obra kittleriana, *Gramophone, Film, Typewriter* as novas tecnologias do sonoro, visual e verbal alteram a estrutura, locação e função das produções culturais, abalando a hegemonia do mundo impresso. Segundo os autores (ibid.), ao contrário da abordagem de McLuhan sobre a mídia como extensão do homem, Kittler se preocupa com a perda da subjetividade humana dispersada por maquinarias comunicacionais, elevando a necessidade de repensar as mídias diante de suas lógicas tecnológicas, relações do corpo com o medium e formas de processamento de dados.

No livro “Mídias Ópticas”, uma reunião de aulas realizadas pelo autor em Berlim no ano de 1999 são oferecidas aos leitores. Kittler (2016, p. 31) questiona posicionamentos de McLuhan, (que atentava mais à percepção do que à eletrônica), ao entender as tecnologias a partir do corpo e não o contrário. Expandindo os difundidos “mantras” tecnológicos de McLuhan – como a famosa fórmula de que “tecnologias são extensões do homem/corpo” (MCLUHAN, 1974) –, Kittler (ibid., p. 33) clarifica que a importância deste conceito reside em ideias que ficam obscurecidas no pensamento do teórico canadense como a de que o conteúdo de uma mídia é sempre outra mídia.

Neste seu curso, Kittler ofereceu em belíssimo passeio pelo soturno mundo das técnicas das artes visuais (detalhando o que foi vedado aos olhos) passando pela câmera obscura e a perspectiva linear, para isso adentra a sua pré-história que envolve as descobertas de gregos e árabes; lanterna mágica e seu impacto, concedendo aos ouvintes e leitores encantados achados óticos obtidos em expedições jesuítas; a importância do iluminismo e da iconoclastia, ao falar dos “videntes de fantasmas”; mídias óticas que geraram a fotografia; pelo audiovisual contemporâneo e pelo filme (mudo, sonoro, colorido) e a mídia televisiva; por fim, contextualiza o universo matemático do computador, que não deixa de ser essencialmente uma mídia

audiovisual, ao passo que permite aos humanos tanto fazer quanto projetar imagens e sons por meio de estruturas numéricas.

Eric Kluitenberg

A proposta criativa de Eric Kluitenberg é, sobretudo, uma escavação do imaginário midiático, através de uma metodologia em busca de mídias que nunca foram de fato concebidas, mas viveram e até mesmo protagonizaram contos, novelas e, principalmente a literatura fantástica e do absurdo. Estas ideias que compõem o livro *The Book of Imaginary Media* (2006) foram primeiramente discutidas no Festival de Amsterdam em 2004 ocorrido no Debalie Centre.

De acordo com Jussi Parikka (2012, p. 45-46), Kluitenberg outorgou grande significância ao desejo diante do papel das mídias sob a abordagem de como estes imaginários foram refletidos na concepção de mídias que de fato existem atualmente e conseqüentemente desencadeiam comportamentos sociais, relação humanas, afinidades entre o homem e máquinas. Kluitenberg sugere que mídias imaginárias são importantes, não somente para exercícios da própria imaginação, bem como para o inconsciente que cerca a cultura tecnológica, provando como a construção de técnicas está incorporada nas esperanças, anseios e imaginários da mediação.

Reiterando a importância da inquirição sobre mídias imaginárias no contexto da arqueologia midiática, vejamos o que Jussi Parikka (ibid., p. 49) apresenta como alguns dos principais tópicos para a formação desta análise. O autor explica que Kluitenberg recorreu a fontes misteriosas e curiosas, tais quais: a comunicação com o divino e para tanto, apresenta o *Horologium Sapientiae* de Henrich Suso (1300-1366), um tipo de relógio “sábio” que, ao sincronizar seu cálculo, ao mesmo tempo sincronizava uma relação divina com Deus; comunicações com espíritos, um fenômeno diretamente potencializado com a evolução das mídias técnicas, principalmente com os avanços industriais do início do século XIX. Algumas elaborações midiáticas foram de fato usadas por médiuns para contatar o mundo dos mortos, estruturas pensadas com base no interesse de Thomas Edison em possíveis máquinas criadas no imaginários para “alcançar” a vida após a morte; máquinas do tempo, que propunham literalmente o retorno ao passado ou viagens para o futuro, estruturas estas capazes de subverter o

tempo, um desejo humano recorrente; dentro das investigações óticas, as inventividades de Athanasius Kircher e Giovanni Battista Della Porta são altamente adequadas a este estudo, já que foram concebidas com base no acoplamento de variados imaginários discutidos em secretos espaços laboratoriais (KLUITENBERG apud PARIKKA, 2012, p. 49-50).

Siegfried Zielinski

Zielinski é um teórico-referência para estudos e práticas que abarcam teoria das mídias. O autor também apresenta significantes contribuições e relevantes discussões para a arqueologia das mídias. Fazendo um recorte em sua extensa obra, vale traçar um olhar sobre o livro *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History* (1999) em que Zielinski coloca lado a lado o dualismo das mídias, analógicas e digitais, a partir do estudo de diversas obras audiovisuais da última década do século XX. Embora escrito em 1999, Zielinski foi visionário e previu uma tendência que hoje revela-se bastante pertinente: a mescla do analógico com o digital, resultado de certa valorização a estética retrô-nostálgica.

Zielinski pontua que há uma importante autonomia das mídias que deve existir, mas a dosagem, que compõe uma estrutura que alavanca as práticas audiovisuais, deve exercer a “alquimia das mídias”, evitando as práxis do meio e aumentando a potencialidade de promover experiências que não dependem de uma fórmula única.

Nesse sentido, o dualismo entre o analógico e as mídias digitais não é entendido pelo autor no seu viés mais óbvio, ou seja, exclusivamente como nomenclaturas técnicas e sim – e o que mais me interessa aqui – definidos enquanto códigos imagéticos. O analógico é raciocinado por Zielinski como possibilidade mecânica e seus desdobramentos de processos fotoquímicos. Já os meios digitais direcionam o encabeçamento do audiovisual nas suas condições eletrônicas e seu percurso futuro. No entanto, embora o autor desenvolva uma lógica dando exemplos mais experimentais, muito da sua teoria surge para questionar os meios de comunicação de massa e sua produção, principalmente no que diz respeito ao domínio das produções televisivas. Porém, sua conexão com esta pesquisa sobretudo se dá nas ideias de um percurso direcionado à experimentação da imagem cinemática nas suas

mais variadas formas subversivas e transgressoras, em que cor, formas, luz, imagem, som, espaço, corpo, polos tecnológicos e variadas maquinarias são aspectos fundamentais utilizados como chave para estudar não apenas o campo do audiovisual, mas principalmente o percurso da imagem em seus mais ousados experimentos que inevitavelmente abarcam técnicas e possibilitam composições híbridas nas condições atuais de tecnicidade.

Wolfgang Ernst

Diante da importância em analisar a passagem do analógico para o digital, é importante mergulhar nas teorias de Wolfgang Ernst que a faz sob uma perspectiva arqueológica midiática. Ernst (2004) se preocupa com a lógica do arquivo digital, justamente traçando as transformações dos sinais analógicos para o mundo dos códigos binários digitais, seja abordando este assunto acerca da “não-memória” do arquivo numérico, seja conduzindo um discurso sobre conteúdos produzidos por mídias analógicas e o seu armazenamento no sistema computacional seguindo uma metodologia epistemológica.

No artigo *The Archive as a Metaphor: From Archival Space to Archival Time* (ERNST, 2004, p. 47) o teórico argumenta que arquivos digitais não têm memória própria, que elas vêm de fora. Estes arquivos não são narráveis como aqueles produzidos a partir de máquinas que executam sinais analógicos. Sob esta perspectiva, arquivos digitais não têm memória coletiva, mas sim a possibilidade de armazenar pontualmente dados através de uma dinâmica calculável inerente ao sistema computacional. No entanto, a grande mágica do universo digital é sua capacidade de “esconder” um enorme conteúdo de arquivos disfarçados por representações numéricas. O arquivo (uma instituição precisa e limitada) se tornou a maior metáfora para todo tipo de agência de armazenagem no discurso contemporâneo. A metáfora no título do livro de Ernst se refere ao significado do grego antigo *metaphorein*, que quer dizer “transferir”.

Ernst (ibid.) continua explicando o ponto de vista arqueológico midiático sobre arquivo, que não segue um padrão antropocêntrico de memória cultural. Para isso, o faz delineando à contramão do raciocínio cultural semiótico. Chega-se aqui a um ponto

fundamental: primeiramente entender o arquivo como uma estrutura de organização do caos do passado – tanto na sua forma material, ou seja, organização das memórias maquínicas deixadas no passado cultural, quanto nas formas operacionais que analisam fantasmas da história cultural. O exercício e controle de fantasias é também controle dos fantasmas deixados por ela. Por essa razão, toda forma de armazenamento (que resulta no arquivo) não deixa de ser um tipo de magia, pois, operações mágicas são verdadeiras organizações e combinações de elementos – sejam eles papéis, sons, figuras, substâncias, linguagens, reações físico-químicas e elementos da natureza.

Referências

- BURKE, Peter. *Varieties of cultural history*. Great Britain: Library of Congress, 1997.
- CERAM, C. W. *Archaeology of the cinema*. Nova York: Harcourt, Brace & World, 1965.
- CURTIUS, Ernst Robert. *Europäische Literatur und lateinisches Mittelalter*. Bern: Francke, 1948. - Engl. *European Literature and the Latin Middle Ages*, trad. Willard R. TRASK. New York: Harper Row, 1953.
- ELSAESSER, Thomas. *Early cinema: space frame narrative*. London: BFI Publishing, 1990.
- ERNST, Wolfgang. The archive as metaphor. In: SEIJDEL, Jorind. *(No)memory: storing and recalling in contemporary art and culture*. Rotterdam: NAI, 2004, pp. 46-53.
- FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. *O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo*. São Paulo: Paulus, 2012.
- FERIGOLO, Jorge. *Epistemologia de Aristóteles*. Rio Grande do Sul: Editora Unisinos, 2015.
- GUNNING, Tom. *The cinema of attraction*. Wide Angle, California, v. 3, n. 4, p. 63-70, 1986.
- HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. (Orgs.). *Media archaeology: approaches, applications, and implications*. Oakland, CA: University of California Press, 2011.
- HUHTAMO, Erkki. Dismantling the fairy engine: media archaeology as topos study. In: HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. (Orgs.). *Media archaeology: approaches, applications, and implications*. Oakland, CA: University of California Press, 2011, pp. 27-47.
- KITTLER, Friedrich. *Mídias ópticas: curso em Berlim, 1999*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.
- KLUITENBERG, Eric (org.). *The book of imaginary media: excavating the dream of the ultimate communication medium*. Amsterdam: Debalie and NAI Publishers, 2006.
- MARTIN, Sylvia. *Video art*. Colônia: Taschen, 2006.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação: como extensões do homem*. Editora Cultrix, 1974.
- PARIKKA, Jussi. *What is media archaeology*. Cambridge: Polity Press, 2012.

ZIELINSKI, Siegfried. *Audiovisions: cinema and television as entr'actes in history*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999.

_____. *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*. São Paulo: Annablume, 2006.

Filmografia

FILM Before Film. Direção: Werner Nekes [S.l.]: Documentário, 1986. VHS (80min).

MEDIA Mágica Series I-VI. Direção: Werner Nekes [S.l.]: Experimental, 1996. VHS.