

EDITORIAL

Marcus Bastos¹ e Natália Aly²

A 14ª edição da TECCOGs – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas reúne temas que dialogam com o passado remoto das mídias quando pensadas sob um viés contemporâneo, assim como temas relacionados que indicam o estado recente das reflexões sobre novas linguagens do audiovisual na cultura pós-digital (outros cinemas e sonoridades; poéticas da presença; experiências com transmissão; mídias obsoletas, etc). Durante algum tempo, as pesquisas sobre ‘novas mídias’ desencadeou certa desatenção ao passado. No entanto, nos últimos tempos houve um aumento considerável nas pesquisas que buscam entender os vetores que constituem novos desdobramentos dos processos midiáticos contemporâneos (em termos históricos, semióticos e materiais, entre outros).

A edição é aberta com uma versão bilíngue da *Entrevista* com Logan Owlbeemoth, integrante da dupla californiana *Tachyons+*. Os artistas desenvolvem trabalhos experimentais, em que mídias supostamente obsoletas e puramente analógicas são usadas como forma de renovar o repertório audiovisual experimental contemporâneo. A dupla é um exemplo da fervorosa corrente de jovens artistas que têm optado por construir suas próprias ferramentas, formando o cenário do DIY (*do it yourself*) uma das tendências do pós-digital e da arqueologia das mídias, temas estes que serão trabalhados ao longo desta edição.

¹ Marcus Bastos é professor da PUC-SP e professor temporário da ECA-USP. Escreveu os livros *Limites das Redes* (Intermeios, 2014) e *Cultura da Reciclagem* (Noema, 2007 ebook), além de organizar *Cinema Apesar da Imagem* (com Gabriel Menotti e Patricia Moran, Intermeios 2016), *Mediações, Tecnologia, Espaço Público: panorama crítico da arte em mídias móveis* (com Lucas Bambozzi e Rodrigo Minelli, Conrad, 2010) e *Apropriações do (In)comum: espaço público e privado em tempos de mobilidade* (com Giselle Beiguelman, Lucas Bambozzi e Rodrigo Minelli, Instituto Sergio Motta, 2009). Publicou capítulos em livros como *Arranjos Experimentais* (org. Patricia Moran, Iluminuras, 2016), *Design, User Experience and Usability* (org. Aaron Marcus, Springer, 2014), *Nomadismos Tecnológicos* (org. Jorge La Ferla e Giselle Beiguelman, Senac, 2011) e *Unfolding Narratives: in Art, Technology and Environment* (org. Anette Wolfsberger, Bronac Ferran e Gisela Domschke, Lulu, 2010). E-mail: marcusbastos@pucsp.br.

² Natália Aly é pesquisadora na área de mídias e comunicação e também trabalha com audiovisual experimental. É doutora do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD), PUCSP. Morou um ano em Berlim, onde realizou doutorado sanduíche com bolsa PDSE-CAPEs na Humboldt-Universität zu Berlin, Instituto de Ciência das Mídias. Trabalhou em instituições como Museu da Imagem e do Som (LABMIS) e Cinemateca Brasileira (Laboratório de Imagem e Som). Realizou curtas metragens, projetos audiovisuais autônomos e em parceria com outros artistas, organização de eventos, participação em congressos e eventos de cinema e ministra oficinas. Atualmente é corpo docente do curso de extensão *Estética das Mídias: cine-foto-video-ciberarte*, na PUCSP. E-mail: natt.aly@me.com.

No *Dossiê*, Natália Aly oferece aos leitores a possibilidade de entender os principais conceitos que circundam as teorias acerca da 'arqueologia das mídias' e sua relação com as práticas audiovisuais contemporâneas. Trata-se de um recorte da tese de doutorado da pesquisadora – recentemente finalizado no Programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP – que propõe não somente levantar conceitos, mas promover uma aproximação do leitor aos notórios teóricos e títulos desta linha de pensamento filosófico-midiático.

Na sessão dos *Artigos* há uma seleção de importantes pesquisadores no campo da arqueologia das mídias. Além disso, houve um profundo e intenso trabalho de tradução realizado pela equipe da presente edição, configurando-se como o primeiro esforço sistemático em reunir textos sobre o assunto no Brasil e traduzido para a língua portuguesa.

Arqueografia da mídia, de Ernst, apresenta seu recorte baseado numa leitura direta dos equipamentos, e um olhar para os aspectos sonoros da cultura que se estabelece em torno das mídias técnicas. Trata-se de um aspecto relevante, pois propõe uma metodologia para as práticas contemporâneas de pesquisa no campo das comunicações. Este aspecto promove densidade a uma abordagem da cultura atual que surge em paralelo à leitura primeira, tornando-se mais consolidada pelas linguagens contemporâneas em consequência dos modos como a fotografia e as imagens técnicas.

A onda ótica, de Elsaesser e Halgener, representa o momento atual do trabalho a partir da materialidade constituído em um tipo de abordagem anterior à arqueologia das mídias, e reconhecido por seus autores como influência marcante. O texto apresenta de forma minuciosa a maneira como o surgimento do som muda tanto a indústria cinematográfica quanto as linguagens mais independentes e experimentais – sem deixar de observar o contexto de extrema direita que rapidamente assola uma Europa logo tomada pelos fascismos e genocídios durante a Segunda Guerra Mundial. Um texto importante também por certas proximidades com o momento atual do mundo em franca escalada conservadora.

Em *Mídia zumbi*, Parikka e Hertz discutem as práticas de *circuit bending* como uma metodologia artística. O texto aborda as práticas de obsolescência programadas e a maneira sobre como desmontar equipamentos como ponto-de-partida para o entendimento crítico, bem como o uso criativo de tecnologia, de forma a constituir uma metodologia em que convergem materialidade e abordagem experimental.

Devido aos temas que esta edição da revista abrange, há vários termos cuja tradução não se encontra estabelecida. A *TECCOGs* propõe soluções que, mesmo que não sejam consensuais, tornam explícitas algumas visões sobre o tema. É o caso do termo *circuit bending*, traduzido por *desvio de circuito*. Em listas de discussões, oficinas e exposições, o conceito vem sendo mantido na forma original. Ao traduzi-lo, a revista oferece uma alternativa criativa e permite um acesso mais direto ao sentido da prática.

O mesmo acontece com a expressão *midiarqueologicamente*. Em inglês – que nem sempre é o idioma original dos textos publicados, mesmo que por questões de perfil da equipe editorial da publicação, todos os textos incluídos nesta edição foram traduzidos do inglês – a adjetivação da expressão acontece de forma fluída e torna-se um recurso repetido pelos autores. O termo equivalente foi adotado como um neologismo que busca aproximar a versão em Português do modo de estruturar os textos originais (menos por questão de estilo, senão pelo fato de que este jeito de escrever indica o uso *operativo* do termo).

Em *Rumo ao cinema espectral*, Zoe Beloff desenvolve seu pensamento midiático por meio de uma abordagem mística recorrendo a histórias de mulheres médiuns que foram pouco comentadas no campo acadêmico, mas tiveram um importante papel e relação com mídias e máquinas do momento histórico em que viveram. O artigo é estruturado com o intuito de vasculhar o inconsciente destas mulheres e o que estava por trás de suas aflições, bem como o reflexo das suas experiências e formas de expressões através de tecnologias midiáticas do século XX. Na medida em que Beloff monta seu pensamento teórico, expõe uma série de obras artistas realizadas por ela, com base em cada uma destas personalidades femininas e suas respectivas mídias e mediunidades.

Sobre a arte das mídias imaginárias, escrito por Eric Kluitenberg, além de se tratar de um artigo inédito, é um desdobramento de seu projeto de pesquisa que

gerou o livro *Book of Imaginary Media* (2006). Mídias imaginárias são estruturas maquínicas que mediam uma série de ânsias e aspirações impossíveis e que fazem parte da história da humanidade. Por mais que sejam imaginárias, ajudaram a desenvolver mídias que existem no mundo contemporâneo. Kluitenberg faz um levantamento histórico destas mídias, mas seu objetivo neste texto é trazer trabalhos de artistas que lidam – mesmo que inconscientemente – com as místicas e criativas possibilidades que mídias imaginárias podem oferecer ao contexto da concepção de uma obra de arte, como é o caso de Peter Blegvad, Marcel Duchamp, Zoe Beloff, Gebhard Sengmüller e Sun Ra.

Fotografia e cinema: aproximações e distanciamentos no século XIX, de Raimo Benedetti, é um exemplo de como a abordagem vem sendo desenvolvida no Brasil. Ainda que o pesquisador não se filie explicitamente ao campo da arqueologia das mídias – e que o próprio campo tenha contornos flexíveis que se conectam com outros modos de ler o presente, sob a luz de passados mais ou menos remotos, sua abordagem das relações entre ciência e imagens técnicas como as do cinema e da fotografia, por um recorte alternativo ao das histórias pensadas pelo registro do realismo e da narrativa, mostra como certas maneiras de fazer imagens mudaram os modos de ver no percurso entre o final do século XIX e início do século XXI.

Além disso, conforme o padrão da revista, esta edição traz uma sessão dedicada as *Resenhas* de livros que permitirão aos interessados aprofundar os estudos na área. Marilene Garcia escreve sobre *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications, Writing and Unwriting* é resenhado por Thiago Mittermayer e *Entangled: technology and the transformation of performance*, por Marcus Bastos.

Todos os estudos e abordagens da 14^a Revista Digital de Tecnologias Cognitivas levará o leitor a perceber que a cinematografia tem uma história muito mais longa e misteriosa do que a contada de forma canônica. Há uma busca em revelar que trabalhar com imagem em movimento vai além dos registros narrativos popularmente conhecidos, inserindo-se em âmbitos do rudimentar e do mágico, envolvendo assuntos como misticismo, fantasmagoria, rituais e a descoberta das potencialidades óticas e sonoras. Diante de um espectro mais amplo, outros modos de conhecimento que abrangem tanto repertórios tidos como científicos como outros menos reconhecidos

pelas instituições mais tradicionais de produção do saber, os quais fazem parte dos temas discutidos nesta edição que propõem uma viagem no tempo do passado e do futuro.