

Arqueologia da mídia: interrogando o novo na artemídia

Jussi Parikka

Doutor; University of Southampton, Southampton, Inglaterra
jussi.parikka1976@gmail.com

Tradução Marcio Telles

Doutorando; Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil
marcio.telles@ufrgs.br

Tradução Luiza Müller

Mestranda; Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil
luizaemuller@gmail.com

Resumo

Advogando-se de seu vasto conhecimento das "Media Arts", Jussi Parikka as utiliza para conceituar e explicar o que chama de arqueologia das mídias, corrente teórica de forte inspiração na teoria alemã das mídias. Com correntes diversas subsumidas no mesmo guarda-chuva teórico, o autor disseca, sempre pontuando com exemplos, as possibilidades teórico-metodológicas possibilitadas pelo conceito, ampliando assim o arcabouço teórico da história dos meios de comunicação. Seu ponto central, com claro viés político, é que o fascínio pelo "novo" e pela "inovação" nas mídias e na tecnologia advoga uma história evolucionista de progresso que esconde as alternativas e, inclusive, as "mídias imaginárias", e muito rapidamente se coloca a serviço do *status quo* defendido pelas grandes empresas de mídia e tecnologia. Mais rico, conclui, seria causar curtos-circuitos: nas tecnologias programadas com obsolescência, nas mídias descartáveis, na história dos meios, nos métodos e na teoria.

Palavras-chave

Teoria das mídias. Arqueologia das mídias. Artemídia. Mídias digitais. Tecnologia.

1 Introdução

Um dos fatos mais relevantes que as “novas” artemídias têm encoberto desde o seu período de desenvolvimento pós-Segunda Guerra é a apreciação pelo obsoleto, pelo velho e pelo analógico. Este é um paradoxo tão grande que faz das artemídias algo um tanto curioso, pois o novo é potencialmente menos interessante que as maneiras como o velho é adaptado, reciclado e representado de maneira recorrente. As artemídias que empregam as mais novas tecnologias não se equiparam, necessariamente, com as maneiras inovadoras com que as demais escavam velhas ideias, soluções de mídias imaginárias e tecnologias analógicas obsoletas, como maneiras de demonstrar que nossa cultura não é – sequer deveria ser – baseada em uma única linha de progresso linear. E se a existência paralela de outra realidade ao lado do reluzente digital – o mundo dos “[...] zootrópicos, cinetoscópios, estereoscópios, fonógrafos, pinballs, máquinas de adivinhação, periscópios e armas, eletrodomésticos, aparelhos *vintage* de televisão, até mesmo computadores e videogames obsoletos [...]” (HUHTAMO, 1995, doc. eletrônico) – for tão importante quanto à maneira como estas velhas tecnologias persistem nas artemídias, nas galerias, nas curadorias e na cultura popular?

Apesar de vários períodos e tendências das artemídias terem migrado em direção ao digital, vimos, de forma bastante corriqueira, momentos de temporalidades complexas emergirem, recusando o elogio da lógica marqueteira do novo sempre em direção ao progresso, uma lógica que tantos artistas adotam com alegria. Tal tendência não é algo de outro mundo: basta ver a velocidade com que termos como *big data*, *disrupção digital* e ambientes interativos imersivos são adotados – agora mais uma vez na moda com o OculusRift¹. De fato, as ligações institucionais entre as artemídias e as corporações de desenvolvedores de tecnologia têm sido íntimas nos últimos 20 a 30 anos, com a crescente da cultura digital dos anos 1990 sustentada pelos vários projetos artísticos apresentados como “a cara” das novas tecnologias. Interessa aos fabricantes reescrever as histórias do digital e das artemídias de modo a dar a impressão de um progresso que acaba com seus ambientes tecnológicos corporativos. Este tipo de narrativa implícita esteve presente na tão-falada *Digital revolution*, exibida em Londres e na Suécia: ali, a história do digital foi

¹ O OculusRift é um sistema de realidade virtual que imerge completamente o usuário dentro de mundos virtuais, segundo a página do fabricante Oculus (2016). (Nota da Tradução).

mostrada através do entretenimento e da nostalgia, levando gradualmente ao DevArt² – projeto do Google, um dos patrocinadores da mostra.

Dito isso, a maioria dos projetos na história das artemídias mostraram uma notável percepção de seu próprio contexto temporal, de sua situação artística, de seu potencial crítico e do necessário caminho de avanços e recuos que integra a produção cultural. Isto significa um reconhecimento aprendido com o velho enquanto aquilo que parece novo está surgindo e, ao mesmo tempo, um abrir-se para perceber o “velho no novo” e o “novo no velho” – para tomar emprestadas as palavras de Siegfried Zielinski (2006). A arqueologia das mídias é a escavação das ideias perdidas, das histórias alternativas e das condições de existência das mídias.

Em outras palavras, o papel da arqueologia das mídias tem sido ofertar projetos artísticos e ideias metodológicas de como aprender mais sobre as camadas arqueológicas e as genealogias complexas das nossas invenções supostamente inovadoras. Neste sentido, há várias maneiras de abordar a arqueologia das mídias como parte da história das artemídias: a melhor delas é a partir de exemplos, já que o corpus deste campo é tão rico que se torna difícil indicar apenas uma definição. Em outro contexto (PARIKKA, 2012), tentei ofertar algum tipo de mapa através de seis títulos que caracterizam as diferentes metodologias que falam sobre a arqueologia das mídias. Os exemplos variavam dos materiais obsoletos (tecnologias analógicas da fita ao vinil, telas obsoletas até práticas de “*circuitbending*”³ em velhos eletrônicos), até maneiras de engajar-se com a materialidade das mídias e com mídias imaginárias, etc. De qualquer maneira, a arqueologia das mídias é um tipo de estrutura dentro da história das mídias. Seria difícil, contudo, chamá-las de um gênero unificado (HUHTAMO, 1995; HUHTAMO; PARIKKA, 2011).

Vários arqueólogos das mídias influentes, como Zielinski e Erkki Huhtamo, têm trabalhado próximos a artistas e designers em ambientes institucionais, o que têm deixado marcas tanto na adoção de métodos arqueológicos por estudantes quanto no próprio trabalho destes acadêmicos.

Campos como o das histórias das artemídias (MEDIA..., 2017) têm aproximado acadêmicos e artistas, e um bom número de práticas criativas contemporâneas são

² DevArt é um ambicioso projeto do Google [2016] que visa a “Inspirar o lado criativo dos programadores”. (N da T.).

³ *Circuitbending* é a modificação de dispositivos eletrônicos como sintetizadores musicais, computadores obsoletos e brinquedos para criar novos instrumentos musicais. Normalmente, é feito por pessoas sem experiência formal ou teórica em eletrônica, a partir de métodos experimentais, integrando assim a cultura “faça você mesmo” (DIY). Parikka junto de G. Hertz (2012) possuem um artigo teórico sobre assunto, no qual defendem que esta é uma forma de fazer as mídias voltarem à vida, espécie que chamam de *zombie media*. O texto é citado e referenciado ao longo do presente artigo (N da T.).

relacionadas à arqueologia das mídias. Festivais como *ArsElectronica*, *Transmediale* e *ISEA* têm sido também plataformas para apresentações artísticas e debates teóricos sobre arqueologia das mídias. Além disso, é também nesses contextos, que se vê frequentemente o impulso arqueológico da mídia na arte contemporânea. Por ora, praticantes pioneiros como Paul DeMarinis, Jeffrey Shaw, Ken Feingold, Lynn Hershman, Perry Hoberman, Michael Naimark, Catherine Richards e Jill Scott têm sido identificados (HUHTAMO, 1995) como a primeira fase das artemídias arqueológicas – e podemos acrescentar a estes um rol de outros artistas nos últimos quinze anos, que reorientaram a cena através de interessantes agendas: Aura Satz, Gernet Hertz, Gebhard Sengmüller, J.R. Carpenter, Rosa Menkman, Martin Howse/microrsearchlab, e muitos outros que têm se engajado com uma história alternativa da artemídia.

2 Novas histórias das mídias: temas negligenciados e novas perspectivas

Do ponto de vista temático, a arqueologia das mídias tornou-se um tópico chave na década de 1990. Ideias similares foram desenvolvidas por teóricos pioneiros como, dentre outros, Walter Benjamin e Siegfried Giedion, antes mesmo do termo existir. Porém, foram acadêmicos como Zielinski, Huhtamo, Thomas Elsaesser, Friderich Kittler, Anne Friedberg e demais que contribuíram para a metodologia da historiografia das mídias – e do cinema em particular – de maneira a transformá-la em um campo interessante. Em *Audiovisions*, primeiro trabalho de Zielinski traduzido para o inglês, o autor enfatiza a arqueologia das mídias como uma maneira de compreender os fundamentos culturais de artefatos e tecnologias: “[...] a tecnologia não é um fluxo de determinantes culturais que condiciona a existência consciente e inconsciente dos sujeitos de maneira unidimensional [...]” (ZIELINSKI, 1999, p. 20). O trabalho de Zielinski cresceu pensando caminhos alternativos para a história do cinema e da televisão, fora das histórias usualmente contadas enfatizando as interações entre tecnologia, cultura e formação do sujeito. Isso levou a investigações de trabalhos artísticos que marcaram historicamente a artemídia na exploração *avant-garde* de eletrônicos: Nam June Paik, Steinae Woody Vasulka, Valie Export, David Larcher, etc. É importante notar que Zielinski estava escrevendo também em relação ao *hype* emergente ao redor da televisão em alta definição (HD), de maneira a contextualizar os primeiros discursos publicitários. Além disso, referia-se à expertise técnica dos artistas como maneira de abrir, de forma crítica, essas caixas pretas tecnológicas. Há de se ressaltar as formas em que a *computer art* pioneira foi instrumental em não apenas receber, mas ativamente criar

uma relação com a nova mídia computador nas décadas de 1960 e 1970. Temas matemáticos que caracterizaram a arte algorítmica visual tiveram suas iterações iniciais antes da mídia técnica nos movimentos Dada e Oulipo, e também com os pioneiros da computação gráfica como John Whitney e Charles Csuri, que precisaram repensar as condições do novo meio. No contexto europeu, artistas como Erkki Kurenniemi trabalharam na década de 1960 com a nova mídia de animação em computação gráfica e contribuíram para o campo maior das artes experimentais com imagens técnicas.

Tornou-se claro, a partir dos escritos de arqueólogos das mídias como Zielinski e Huhtamo, que o mundo do cinema experimental das décadas de 1970 e 1980 (por exemplo, Jean-Luc Godard e seu projeto *História(s) do cinema*) teve grande impacto sobre a academia. Foi o período do aumento no número de trabalhos cinematográficos que, de uma maneira ou de outra, referiam-se às primeiras formas audiovisuais do início e do pré-cinema: a obra de Ken Jacobs, incluindo *Tom, Tom, the piper's son* (1969), abordou os primórdios do cinema e cunhou a ideia de “paracinema”; a fotografia serial de Eadweard Muybridge (1830-1904) foi redescoberta nos anos 1970 e impactou a expressão audiovisual, o interesse histórico e a escrita acadêmica – a já citada *New film history* focou no período pré-cinematográfico com novas metodologias de pesquisa (HUHTAMO, 2015).

Igualmente, os pioneiros da videoarte e da arte eletrônica, predecessores ao digital, foram influentes no modo de delinear as relações homem-máquina que caracterizam a nova era cibernética e seus temas artísticos. Além da cibernética, também o audiovisual foi um tema importante. Em paralelo com Huhtamo e Zielinski, a *New film history* desenvolveu uma espécie de método arqueológico que questionava as rupturas assumidas entre pré-cinema, cinema mudo e cinema narrativo e que, metodologicamente, variava “[...] de questionar o que é tido como certo ou aceito como 'verdade' até escavar pioneiros esquecidos, filmes sem importância e outros materiais e dimensões negligenciados [...]” (STRAUVEN, 2013, p. 83).

No contexto das primeiras artes eletrônicas, ideias como interatividade foram testadas muito antes da emergência das interfaces digitais interativas da cultura computacional dos anos 1980 e 1990. O entendimento de Huhtamo de interatividade foi composto por sua habilidade de esculpir, com a meticulosidade de alguém treinado nos métodos historiográficos, exemplos iniciais de tais práticas muito antes de seu tempo: a arte interativa não nasceu com a estética digital, mas na sondagem inicial de artistas e no discurso histórico sobre arte do começo do século XX. Historiadores alemães da arte como Adolf Hildebrand e Alois Riegl falam sobre “toque visual” e “visão háptica” (HUHTAMO,

2007, p. 73). Na arte, o futurista F.T. Marinetti escreveu, já em 1921, um Manifesto do Tactilismo; os *readymades* de Duchamp empregavam um sentido multissensorial de objeto; mais tarde, em *Tapp und tastkino (Cinema de tato e paladar, 1968)* de Valie Export, por exemplo, temas como tato foram novamente discutidos (HUHTAMO, 2007). Pode-se dizer que tanto a arqueologia quanto a história das mídias possuem algumas das motivações que vêm das reconsiderações iniciais da história da arte como ciência da imagem. A tradição germânica da *Bildwissenschaft* estava, afinal, interessada nas histórias deixadas de fora do cânone da história da arte, levando em consideração a base técnica:

[...] escrever a história da evolução das mídias visuais, do peep show ao panorama, anamorfose, *myriorama*, estereoscópico, ciclorama, lanterna mágica, *eidophusikon*, diorama, fantasmagoria, filmes mudos, filmes com cheiros e cores, cinéorama, IMAX, televisão, telemática, e espaços visuais gerados por computação. É uma história que também inclui um sem-número de aberrações, contradições e becos sem saída [...] (GRAU, 2007, p. 11).

Tornou-se inspirador seguir estas aberrações em vez de inscrever mais um grupo de gênios e inovações no cânone da história da arte. Teóricos como Huhtamo e outros deram *insights* em quão diferente é a nova mídia percebida no contexto do velho. A metodologia de Huhtamo (1997) tem enfatizado os *topoi*⁴ e os tópicos culturais recorrentes que retornam em novos disfarces e de novas maneiras. Tópicos como imersão, interatividade e outros temas que, supõe-se, fazem parte da nova estética digital, possuem raízes nas artes pré-digitais, nas vanguardas do século XX e, às vezes, no fascínio do século XIX com o que eram, então, novas tecnologias: aparatos pré-cinemáticos como mutoscópios e zooscópios, sistemas em rede como o telégrafo óptico e elétrico e a revolução tecnológica dos transportes na forma de trens e, mais tarde, automóveis.

É importante sublinhar como os próprios artistas trabalham como arqueólogos. Foi essa atitude “contra a corrente” (para usar as palavras de Geert Lovink⁵), que também esteve presente em muito das artemídias no contexto digital: olhando para as tecnologias analógicas, abordar o novo através de um espelho retrovisor (metáfora de McLuhan, ver também HUHTAMO, 2015), compreendendo que a inovação não é apenas responder

⁴ Erkki Huhtamo chama de *topoi*, ou tópicos culturais, os conceitos discursivos que retornam circularmente nos discursos e desenvolvimentos tecnoculturais ao longo da história (da mídia), e podem, portanto, serem traçados trans-historicamente e transculturalmente. Um dos méritos do conceito é evitar o determinismo tecnológico ao focar no espaço discursivo onde as tecnologias midiáticas são imaginadas e faladas, em vez de refletir sobre como as tecnologias possibilitam experiências midiáticas diversas. (N. da T.).

⁵ Geert Lovink é um professor, ativista e teórico da mídia holandês. É um dos membros-fundadores do coletivo Adilkno/BILWET (Fundação para o Progresso do Conhecimento Ilegal, em tradução livre a partir do holandês), fundado em 1983, que analisava as mídias de forma satírica e especulativa. É um dos principais teóricos do conceito de “mídia tática” (*tactical media*).

reativamente para as novas tecnologias, mas também desenvolver situações temporalmente críticas.

Em temas discursivos narrativos, trabalhos como a peça cinematográfica *Conceiving Ada* (1997) de Lynn Hersman é emblemática em basear-se em contextos históricos para narrar um argumento tecnológico alternativo, sendo uma peça crucial para as histórias femininas das tecnologias mediais e computacionais, usualmente negligenciadas pela historiografia canônica. O filme foca em Ada Lovelace, tida como uma das pensadoras mais importantes na história da programação, ressoando com a onda teórica feminista que procurava introduzir genealogias e ideias femininas à cultura midiática contemporânea. Por exemplo, Sadie Plant (1997) refere-se à necessidade de pensar as genealogias de tecelagem como parte daquilo que conceituamos como cultura computacional.

A arte de Zoe Beloff mobilizou um desejo similar – mas com um estilo estético diferente – ao reescrever a história da artemídia incluindo importantes temas de gênero corriqueiramente negligenciados. Esta ideia, novamente, corresponde àquilo que alguns veem como a tarefa crucial da arqueologia das mídias: investigar na escuridão do arquivo temas deixados de lado, ideias excluídas, práticas tidas inicialmente desinteressantes. A aparente simples iniciativa de abordar gênero é, todavia, crucial para mudar algumas premissas sobre tecnologia e sobre a figura do artista/inventor. Nas palavras de Karin Harrasser (2008, p. 197) em relação ao lugar nas artes eletrônicas de Laurie Anderson e Wendy Carlos: “De uma perspectiva histórica, o artista/inventor é codificado usualmente como masculino. Paradigmaticamente, ele é a modernização do conceito romântico de gênio com a figura do inventor como o designer heroico da tecnologia e da sociedade [...]”. A arqueologia das mídias é, desta forma, uma maneira de refletir criticamente as condições da artemídia e sua história como possibilidade de escrever caminhos alternativos focados nas conexões surpreendentes de arte, ciência e tecnologia, assim expandindo a noção de mídia para uma variedade de procedimentos culturais históricos. Uma destas práticas é o tema das “mídias imaginárias”, essencial para a artemídia das últimas décadas.

3 O mundo das mídias imaginárias

A ideia que as artes tecnológicas e a cultura midiática não podem ser reduzidas aos artefatos tecnológicos diz muito da escrita sobre arqueologia das mídias. Este ângulo enfatiza que as tecnologias são discursivas e sempre incorporadas a uma situação cultural mais ampla (HUHTAMO, 1995). A ficção científica é, com certeza, cheia de fabulações

selvagens sobre máquinas midiáticas que nos transportam física ou mentalmente para mundos diferentes; as histórias ilustradas de H.G. Wells e Albert Robidas projetaram uma ideia de futuro a partir do século XIX da mesma forma que a ficção científica do século XX trabalhou em par com o atual desenvolvimento tecnológico como contraponto. Mas, às vezes, estas coisas alimentam imaginários ou mídias impossíveis de serem construídas. *A parallel image*, de Gebhard Sengmüller, e os trabalhos de Paul DeMarini, como *The Edison effect* (1989-1993) e *Gray matter* (1995), modulam ideias já existentes na gravação sonora e na comunicação elétrica em direções inventivas e formas concretas (re)construídas que especulam como o progresso tecnológico poderia ter sido diferente. Colocam questões como “e se?” e “e daí?” – questionando sequências temporais que parecem simples e especulando em possíveis passados por futuros alternativos com práticas que demonstram um entendimento profundo da longa história da tecnologia na arte – e desta na engenharia tecnológica.

Nos trabalhos de Sengmüller como *TV Poetry* (2004), *VinylVideo* (2000) ou o já mencionado *A parallel image* (2008), esta especulação toma a forma de instalações divertidas e interessantes. Como o próprio artista se engaja no trabalho, pode ser visto até como uma “falsa arqueologia”, misturando diferentes camadas de tempo de história da mídia:

Eu descrevo VinylVideo como uma falsa arqueologia da mídia. Nós desenvolvemos um dispositivo que recupera sinais de vídeo (imagem em movimento e som) armazenados em um vinil (LP) comum. A descontinuidade no desenvolvimento da tecnologia eletrônica no cinema constitui o *background* histórico dessa tecnologia ficcional de videodisco: mesmo que através da televisão a transmissão eletrônica de imagens em movimento seja possível desde os anos 90, a armazenagem dessas imagens tornou-se realizável somente após o desenvolvimento do gravador de vídeo em 1958. Imagens gravadas para uso privado não estavam disponíveis até após a introdução massiva do videocassete (VCR) no começo dos anos 80 (!). Antes, o consumidor comum estava confinado a usar filme de 8mm, uma tecnologia de 1900 [...] (SENGMÜLLER, 2008, p. 277).

De todas as obras possíveis de serem estudadas, gostaria de ressaltar esta, pois ela possui boas ideias para ilustrar como pode ser o engajamento mídio-arqueológico com tecnologias ficcionais. O esforço para ajustar e comentar as soluções tecnológicas existentes em instalações artísticas torna-se uma maneira de ampliar o trabalho dos engenheiros por artistas. A relação artista-engenheiro é parte das artemídias pós-Segunda Guerra e torna-se uma ferramenta para inventar mundos que poderiam ter sido reais se um sistema

tecnológico diferente tivesse existido. De certa maneira, a obra também fala das tradições iniciais da arte tecnológica como os *Rotoreliefs* de Duchamp (1935), com um conjunto de discos óticos para gramofone (HUHTMANO, 2015). Na iteração tardia de Sengmüller, a reflexão sobre as relações intermediais e a conexão com formas existentes de armazenamento de imagens em movimento é mobilizada em um sistema de entretenimento e numa “campanha publicitária” falsa representada pelo *VinylVideo*.

De certa forma, o discurso sobre mídias imaginárias tornou-se uma maneira de entender muito da arqueologia das mídias. Na curadoria do evento *Imaginary media*, de Eric Kluitenberg (2006), esse aspecto da história das mídias como uma narrativa com experimentos ousados nas fronteiras da arte, da ciência e da tecnologia torna-se evidente. A mostra incluiu a arte de Beloff, uma peça audiovisual de Peter Blegvad chamada *On imaginary media*, assim como análises teóricas de Zielinski, Bruce Sterling, Edwin Carels, Timothy Druckrey e Huhtamo, entre outros. Tornou-se possível perguntar: como criamos e curamos mídias que nunca existiram, mas fabuladas com ideias de mídias de comunicação oníricas enquanto, ao mesmo tempo, a economia digital contemporânea nos vende sonhos de comunicação?

4 Abrindo a caixa preta

A arqueologia das mídias não se manteve apenas como uma reflexão a respeito das mídias imaginárias. A relação com engenharia e o faça você mesmo, ou “*do it yourself*” (*DIY*, na sigla em inglês), tem sido uma parte importante de como ligamos a teoria às artes tecnológicas, *circuitbending*, *hacking* de hardware e, em geral, às várias práticas do analógico ao digital. Com o software tendo se tornado uma expertise desejada pela população na sociedade do conhecimento, um grande número de praticantes com ambições artísticas viraram-se para o hardware, a fim de aprender sobre máquinas de uma maneira refinada. A arte pioneira de Paul DeMarinis rendeu-lhe um *Golden Nica* na mostra *ArsElectronica* pela instalação *The messenger* (2003) – foi uma peça mídio-arqueológica que “ressuscitou” as ideias iniciais do telégrafo elétrico no contexto da comunicação via Internet. O trabalho de DeMarinis esteve sempre muito baseado em remendar eletrônicos e construir sintetizadores; até mesmo seu trabalho inicial como *The pygmy gamelan* (1973) de alguma forma demonstrou bem essa atitude mídio-arqueológica de tentar aproximar-se da máquina, compreender como ela funciona e desenvolver circuitos que respondem mais amplamente às materialidades e às realidades do mundo.

Acredito que seria justo dizer que pioneiros como DeMarinis surgiram ao mesmo tempo em que os escritos teóricos de vários autores. A cena das artemídias e a reflexão teórica reforçam uma à outra. Essa primeira onda teve um efeito inspirador em uma geração mais recente de praticantes que seguiram o impulso. Um nome significativo que desenvolve ideias mídio-arqueológicas ao lado do design crítico é Garnet Hertz, um artista/escritor canadense cujo laboratório de “mídias mortas” (*dead media*) tornou-se um eixo para várias atividades que desenvolvem ideias que retrabalham o obsoleto em algo mais funcional e interessante.

Hertz também tenta ressaltar que precisamos compreender os discursos das mídias mortas e obsoletas não meramente em relação às velhas tecnologias arquivadas, mas também em relação ao lixo eletrônico, cada vez mais um problema ambiental. Junto com Hertz, escrevi uma espécie de manifesto por artemídia-arqueológica intitulado *Zombie media* (2012). Nele, falamos de reciclagem artística, *circuitbending* e utilizamos materiais obsoletos como maneira de engajar com o passado no presente.

O laboratório de “*dead media*” de Hertz também é uma maneira perfeita de compreender a relevância da artemídia arqueológica. Para citar suas ideias sobre “inovação através da análise da história da mídia”:

A história das tecnologias de informação obsoletas é campo frutífero para desenterrar projetos inovadores que chafurdaram devido ao desencontro entre contextos tecnológico e socioeconômico. Por que variáveis econômicas e sociais continuamente mudam através do tempo, histórias esquecidas e arqueologias das mídias ofertam uma riqueza de ideias úteis para o desenvolvimento contemporâneo. Em outras palavras, a história da obsolescência tecnológica é pesquisa e desenvolvimento barato que oferta fontes fascinantes de desenvolvimento para aqueles dispostos a cavar. Este laboratório encoraja o estudo da obsolescência e reuso na história da mídia como uma fonte para compreender as dinâmicas das mudanças midiáticas (HERTZ, 2009, doc. eletrônico).

Tais vozes são bem colocadas quando tentamos compreender e ressaltar como “novo” ou “contemporâneo” são termos relativos a seus contextos histórico e geográfico, e existe a necessidade cada vez maior de se estar atento às longas histórias das mídias fora dos costumeiros focos anglo-americano e centro-europeu. O lugar das artemídias como parte da nova cultura midiática é em si algo a ser questionado quando começamos a compreender quão crucial é conhecer as longas genealogias de nossas invenções e ideais. É nesse sentido que o interesse “histórico” do conhecimento não é meramente sobre o passado e sobre escrever histórias, mas também sobre articular o contemporâneo como um lugar de encontro de direções temporais: o novo, o velho, momentos de ruptura do agora.

Em outro contexto, Huhtamo (2015) refere-se às diferentes reações artísticas à tecnologia no século XX, dividida por ele, de maneira grosseira, em duas linhas: uma são os movimentos artísticos e os discursos que acreditaram na tecnologia como “[...] uma força potencial para melhorar e enriquecer a vida moderna [...]”, como as linhas do Construtivismo Russo e da Bauhaus até a Arte Cinética e Cibernética. A outra grande linha são os artistas mais desconfiados e experimentais, do Dadaísmo ao Fluxus, Letrismo, Le Nouveau Réalisme e OuLiPo, que adotaram um ponto de vista crítico sobre a “[...] sociedade da informação tecnológica e corporativa [...]” (HUHTAMO, 2015). Talvez os desenvolvimentos tardios das artemídias e da arqueologia das mídias tenham ficado mais ao lado dessa atitude inventiva e crítica à tecnologia que compreende como a vida moderna é condicionada a trabalhos de engenharia e matemática, ao mesmo tempo recusando a glamourizá-la. De qualquer forma, a aceleração da produção de *gadgets* e outras novidades tem também produzido uma crescente pilha de tecnologias de mídia obsoletas que assinalam a chegada da era da “*dead media*” (o termo é de Bruce Sterling). Isso significa lixo material e velocidade acelerada de invenção – obsolescência também em termos do potencial para o esquecimento. Aquilo que parece novo, como a histórica menção a uma “superestrada de dados” na campanha presidencial de 1992 de Bill Clinton e Al Gore, tem seu predecessor conceitual no termo “superestrada eletrônica” por Nam June Paik em 1974 (DANIELS, 2009, p.16-17). Muitas das novidades relacionadas ao *hype* em torno da Internet têm seus precursores nos experimentos da comunidade artística das décadas de 1970 e 1980. Boa parte do trabalho histórico está sendo agora reconhecido em iniciativas para registrar a herança das artemídias, aliado ao trabalho teórico que contribui para a arqueologia das mídias (ERNST, 2013). Em outras palavras, como arqueólogos da mídia, precisamos entender como o novo é, quase sempre, já velho e, incansavelmente, perguntar-nos o que realmente é inovador no que diz respeito ao papel da invenção cultural midiática quando, na verdade, deveríamos estar falando de uma era na qual a obsolescência dos dispositivos tecnológicos é cada vez maior.

Agradecimentos

O presente artigo foi traduzido por Marcio Telles (marcio.telles@ufrgs.br) e Luiza Müller (luizaemuller@gmail.com) no verão de 2017. Texto originalmente publicado sob o título “*Media archaeology: questioning the new in media arts / Medya Arkeolojisi: Medya*”

Sanatlarında Yeninin Sorgulanması” em *Histories of the post digital* (2016). Traduzido e publicado com autorização do autor.

Referências

CONCEIVING Ada. Produced by Lynn Hersman. 1997. 1 DVD.

DANIELS, Dieter. Reverse engineering modernism with the last avant-garde. In: DANIELS, Dieter; REISINGER, Gunther (Org.). **Net pioneers 1.0**: contextualizing early net based art. Berlin: Sternberg Press, 2009, p. 15-62.

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

GOOGLE. **DevArt**. [2016]. Disponível em: <<https://devart.withgoogle.com>>. Acesso em: 31 out. 2016.

GRAU, Oliver. Introduction. In: GRAU, Oliver (Org.). **MediaArtHistories**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007, p.1-14.

HARRASSER, Karin. Switched-on vulnerability: designability, gender and technology with Laurie Anderson and Wendy Carlos. In: DANIELS, Dieter; SCHMIDT, Barbara U. (Org.). **Artists as inventors – inventors as artists**. Ostfildern: Hatje Cantz, 2008, p. 196-207.

HERTZ, Garnet. **Dead media**: research lab. 2009. Disponível em: <<http://www.conceptlab.com/deadmedia/>>. Acesso em: 31 out. 2016.

HERTZ, Garnet; PARIKKA, Jussi. Zombie media: circuit bending media archeology into an art media. **Leonardo**, Cambridge, v. 45, n. 5, p. 424-430, 2012.

HUHTAMO, Erkki. Art in the rear-view mirror: the media archaeological tradition in art. In: PAUL, Christine (Org.). **A companion to digital art**. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2015.

HUHTAMO, Erkki. From Kaleidoscomaniac to cybernerd: notes toward an archaeology of the media. **Leonardo**, Cambridge, 30, n. 3, p. 221-224, 1997.

HUHTAMO, Erkki. Resurrecting the technological past: an introduction to the archaeology of media art. **InterCommunication**, [S.l.], n. 14, 1995. Disponível em: <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo/huhtamo_e.html>. Acesso em: 31 out. 2016.

HUHTAMO, Erkki. Twin-Touch-Test-Redux: media archaeological approach to art, interactivity, and tactility. In: GRAU, Oliver (Ed.) **MediaArtHistories**. Cambridge: The MIT, 2007. p. 71-101.

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi (Orgs.). **Media archaeology**: approaches, applications and implications. Berkeley: University of California, 2011.

KLUITENBERG, Eric (Org.). **Book of imaginary media**. Amsterdam: NAI Publishers, 2006.

MEDIA ART HISTORY. 2017. Disponível em: <www.mediaarthistory.org>. Acesso em: 31 out. 2016.

OCULUS. **Rift e touch**. 2016. Disponível em: <<http://www.oculus.com/rift>>. Acesso em: 31 out. 2016.

PARIKKA, Jussi. Media archaeology: questioning the new in media arts. In: ERTAN, Ekmel (Ed.). **Histories of the post digital**. Istambul: Aksanat, 2016. p. 133-147. Disponível em: <<http://postdigital.amberplatform.org/?p=562>>. Acesso em: 31 out. 2016.

PARIKKA, Jussi. **What is media archaeology?** Cambridge: Polity, 2012.

PLANT, Sadie. **Zeroes + ones: digital women and the new technoculture**. New York: Doubleday, 1997.

SENGMÜLLER, Gebhard. Four media archaeological art works. In: SOMMERER, C., MIGNONNEAU, L.; KING, D. (Org.). **Interface cultures: artistic aspects of interaction**. Bielefeld: Transcript Verlag, 2008, p. 273-282.

STRAUVEN, Wanda. Media archaeology: where film history, media art, and new media (can) meet. In: NOORDEGRAAF, Julia et al. (Org.). **Preserving and exhibiting media art: challenges and perspectives**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013, p. 59-79.

TOM, the Piper's son. Produced by Ken Jacobs. 1969. 1 DVD.

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

ZIELINSKI, Siegfried. **The deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means**. Cambridge: The MIT, 2006.

Media archaeology: questioning the new in media arts

Abstract

“One of the most persistent things that “new” media arts have actually cocooned during their decades of Post WWII development is an appreciation of the obsolete, old and analogue. It is such a paradox, which however makes the whole issue of media arts more interesting: that the new is potentially less interesting than how the old is remediated, recycled, recursively represented. Media art that employs the newest technologies does not necessarily match up to the innovative ways of digging up old ideas, imaginary media solutions and

obsolete analog technologies as ways to demonstrate that our culture is not – and should not be – based on a onetrack assumption of linear progress. What if the parallel existence of the other reality alongside the glitzy digital [...] is as important in how such old technologies persist in media art, galleries, curatorial programmes and popular culture?" (Extracted from the original paper)

Keywords

Media theory. Digital media. Archaeology of media. Media arts. Aesthetics.

Recebido em 01/03/2017

Aceito em 04/04/2017