

## A(s) Arqueologia(s) das Mídias em Quatro Teses<sup>1</sup>

Marcio TELLES<sup>2</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

### Resumo

Como contraproposta à historiografia tradicional das mídias, as arqueologias das mídias almejam descobrir histórias alternativas à narrativa positivista, criando ruídos nas certezas quanto ao progresso tecnológico. São muitas as maneiras de colocar tal projeto em prática. Neste artigo, foco em quatro abordagens e retiro de cada uma delas uma tese central: Kittler/Parikka (materialidade), Zelinski (variação), Kluitenberg (imaginário) e Ernst (diagrama). Operando diferentemente quatro atos – des-escrever, descrever, escrever e re-escrever – as proposições dessas quatro abordagens, quando tomadas em conjunto, ofertam importantes contribuições metodológicas para os estudos de mídia.

### Palavras-chave

Arqueologia das Mídias; História das Mídias; Materialidades da Comunicação; Metodologia; Teorias de Mídia Alemãs.

### 1. Introdução

Na historiografia da mídia clássica, a exaltação de um progresso técnico inexorável, apontando para um futuro brilhante, subjugava a tecnologia a uma narrativa milenarista, onde “tudo sempre estava ao redor, apenas numa forma menos elaborada [...] A passagem dos séculos apenas aprimora e aperfeiçoa as grandes ideias arcaicas” (ZIELINSKI, 2006, p.17). Dentro dessa maneira de fazer história das mídias, fabricantes como Google, Apple e Microsoft tendem a reescrever suas inovações dando “a impressão de um progresso que acaba em seus ambientes tecnológicos corporativos” (PARIKKA, 2017, p.202).

Igualmente, as primeiras análises, inclusive teóricas, das “novas mídias” não davam ou davam pouca ênfase ao passado que, dentro de tal grande narrativa, estaria/seria sempre *ultrapassado*. Na década de 2000, conforme as narrativas da novidade foram sendo substituídas por um maior senso de historicidade, surgiram textos teóricos que, mesmo sem se preocupar com seus métodos, visavam resgatar o passado e contextualizá-lo dentro da nova ecologia midiática. Talvez os dois textos mais

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Teorias da Comunicação, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mestre e bacharel em Jornalismo pela mesma instituição. E-mail: marcio.telles@ufrgs.br.

expressivos desse momento sejam *Remediation*, de J.D. Bolter e Richard Grusin (1999), e *The Language of New Media*, de Lev Manovich (2001).

Mesmo partindo da inspiração mcluhaniana de conexões inesperadas e transduções entre mídias e sociedade de que também partem os mídiarqueólogos, as análises tanto de Bolter e Grusin quanto de Manovich recolocam o digital como ápice de uma história teleológica do progresso técnico-midiático. Em particular no trabalho de Manovich, o digital como continuidade cíclica dos cinemas de animação e de vanguarda faz com que toda a mídia se torne uma “nota de rodapé” da imagem em movimento. Inclusive quando rupturas são reconhecidas, como nos casos de “disruptura digital” catalogados por Manovich, a ideia de uma convergência ao digital se reitera. Cria-se um paradoxo: as “novas” mídias são “*desde já sempre novas*” (para parafrasear o título da obra de Gitelman, 2006), mesmo quando são coleções de mídias velhas.

Como contraproposta geral, a arqueologia da mídia procurará alterar a ênfase historiográfica, quiçá virá-la de ponta-cabeça. Nas palavras do teórico alemão Siegfried Zielinski (2006, p.21): “A história da mídia não é o resultado do avanço previsível e necessário de um aparato primitivo para um aparato complexo. O atual estado da arte não necessariamente representa o melhor estado possível”. De forma programática, os mídia-arqueólogos deveriam, em vez de focar na narrativa progressista, “serem capazes de descobrir variações individuais e pontos de virada qualitativos” (NATALE, 2012, p.525, tradução minha<sup>3</sup>).

Por exemplo, se contamos a história do livro como uma narrativa linear do pergaminho ao *ebook*, passando por códice e folhetim, uma arqueologia da forma livro deverá decompô-la na materialidade dos instrumentos (formão, pena, caneta, teclados) e das superfícies de escrita (pele de ovino, papel, pixels), *hackeando* (STRAUVEN, 2015) a historiografia costumeira, enfatizando as rupturas e as conexões entre períodos históricos distintos.

Talvez seja importante ressaltar que a arqueologia da mídia não é uma nova história da mídia: a primeira é uma ferramenta para criar distúrbios na segunda; nem que toda tentativa de reescrever a história das mídias é uma arqueologia das mídias. Para Strauven (2015), é justamente a criação de ruídos o objetivo da empreitada arqueológica: é preciso que haja um *hack*.

<sup>3</sup> “[M]edia historians should be able to discover individual variations and qualitative turning points”.

De forma geral, as arqueologias das mídias (des)escreve a história da mídia a partir de quatro operações: 1) *des-escreve* a historiografia tradicional de viés progressista ao procurar por pontos de fissura dentro da narrativa convencional e/ou canônica; 2) *escreve* histórias alternativas das mídias ao incorporar pioneiros, tendências ou tecnologias esquecidos, ou mesmo improváveis, em suas genealogias; 3) *descreve*, às vezes perigando a tecnofilia, universos de tecnologias esquecidas, mortas ou apenas imaginadas; 4) *reescreve* a história das mídias e dos ambientes (tecnoc)ulturais nas quais elas se encontram, inserindo-lhes ruídos, de forma que eles permaneçam críticos, abertos e instáveis. É em torno desses quatro atos de escritura que a arqueologia das mídias se estrutura.

Seria, porém, o suficiente para chamar tal projeto de “pensamento”, “abordagem”, “método” ou “disciplina”? A discussão do que é a arqueologia das mídias reverbera em quase todos os textos de autorreflexão teórica. Huhtamo e Parikka (2011, p.2, ênfase minha), por exemplo, advogam que as arqueologias das mídias não são nem uma disciplina, nem um *approach*, mas “um conjunto de abordagens estreitamente relacionadas”. Como nota um resenhista da obra dos escandinavos, os autores desejam fazer da escorregadia indefinição de sua (in)disciplina a força dela, encorajando a interdisciplinaridade e a experimentação (POTTS, 2013) – ou, como já foi dito, o *hack*.

Podemos então advogar pela bipartição entre núcleo firme, acima descrito, e um cinturão de hipóteses, microteorias e inclinações metodológicas que dele partem, cada uma almejando colocar em prática a des/re/escrita historiográfica. Identificamos quatro: uma de inclinação materialista, vinculada a Friederich Kittler e desenvolvida por Jussi Parikka; outra de ordem discursiva: o estudo das mídias imaginárias de Eric Kluitenberg; uma variante anárquica que visa proliferar mídias e genealogias, ligada a Zielinski; e uma última de caráter epistemológico e ontológico, que indaga as condições de escritura do próprio arquivo que investiga, projeto de Wolfgang Ernst. Aquilo que está em acordo entre essas abordagens é o desejo de contrapor a historiografia progressista, porém cada qual reserva peculiaridades. É em vista disso que gostaria de propor o termo no plural: *arqueologias* das mídias.

O objetivo deste artigo é apontar como cada uma dessas quatro correntes aborda as quatro operações básicas de escritura das arqueologias. Trabalhando tais operações, cada uma delas irá exprimir uma tese a respeito da reescrita historiográfica “*hackeada*”. Tomadas pelo conjunto, essas teses podem apontar para um

desenvolvimento das arqueologias das mídias como um ponto de vista teórico capaz de dar conta de vários aspectos de análise das tecnologias de mídia.

## 2. Kittler, Parikka e as Materialidades

De muitas formas, Friedrich Kittler pode ser considerado o pai das arqueologias das mídias (cf. a defesa desse ponto em PARIKKA, 2012). Seu pressuposto central de que toda mídia é um sistema de inscrição, processamento e transmissão e que cada “rede discursiva” centrada numa ecologia de mídia é também um novo regime de sensação e possibilidade de ação é a abertura para o questionamento sobre a centralidade da mídia nos contextos históricos e sociais. A arqueologia da mídia, para Kittler, constitui-se vis-à-vis à ênfase na importância do tecnológico como sistema de inscrição, relacionando o arqueológico (as condições de conhecimento) ao genealógico (a história inscrita em vários materiais). Pode-se dizer que Kittler tentou cruzar a arqueologia foucaultiana das condições de conhecimento com o interesse McLuhiano em como a mídia forma nossas habilidades sensoriais e cognitivas (cf. sobretudo KITTLER, 2016).

É por esse viés que se deve ler a afirmação quase absurda de Kittler: “mídia determina nossa situação, da qual – em prol ou apesar disso – merece uma descrição” (1999, p.xxxix, tradução minha<sup>4</sup>). O alemão está interessado em como constelações midiáticas mudam historicamente, modulando pensamentos, sensações, percepções e memórias. Tais modulações inscrevem-se sempre sobre uma superfície determinada, o corpo. Desde a psicofísica do século XIX, o interesse na rapidez e lerdeza nas respostas a estímulos exteriores está na base das investigações sobre a tecnocultura midiática dos séculos XX e XXI. Questões sobre como humanos sincronizam estímulos múltiplos de fontes de sentidos diversos; como criam a ilusão de imagens estáticas para colocá-las em movimento para seus olhos e de como as várias vibrações por segundo que a agulha de um fonógrafo registra se tornam centrais para a investigação arqueológica de viés kittleriano, pois são capazes de mapear as possibilidades e os limites do corpo humano, apontando novas direções para o treinamento ou a pedagogia midiática. Por exemplo, Jonathan Crary (1992) enfatiza o treinamento do olhar a partir da inserção de novas tecnologias de ver ao longo dos séculos XVIII e XIX como um passo necessário para a adoção massiva da fotografia.

Daí que o vetor de movimento do mídia-arqueólogo não é (apenas) *para trás* no

<sup>4</sup> "Media determine our situation, which-in spite or because of it-deserves a description".

tempo, mas *para dentro* da máquina. A busca não é somente por descendentes históricos, mas também ocorre em termos de infraestruturas computacionais, seus circuitos e transistores, pois a mídia é a própria *condição* de conhecimento (KITTLER, 1999) de uma determinada época, e também de percepção, sensação, memória, experiência, tempo (PARIKKA, 2012). É por isso que o objeto da arqueologia das mídias, pelo menos da kittleriana, não é as pessoas, os discursos e as narrativas, mas a própria tecnologia de mídia, sempre abordada através de seus “artefatos concretos, soluções de design e camadas tecnológicas variadas que vão do hardware para processos de software, [pois] cada qual à sua maneira atu[a] na circulação de tempo e memória” (HERTZ; PARIKKA, 2016, p.105).

É nesse sentido que se pode compreender outra afirmação excêntrica de Friedrich Kittler: “não há software” (2013). Para o teórico alemão, aquilo que se aceita corriqueiramente como “conteúdo” da mídia existe somente na memória do computador: a imaterialidade dos softwares está entrelaçada à realidade material do hardware. Aí que, em qualquer regime midiático, as formas de expressão são indissociáveis de suas formas de conteúdo. No pensamento kittleriano mais maduro, sua fase grega, seu interesse se volta para as condições epistêmicas da escrita, de um ponto de vista ontológico em que a técnica da escrita e o ato de escrever são duplamente articulados, escrevendo sua própria condição de escritura. Kittler aponta para a necessidade de repensar noções metafísicas de forma e matéria na era da informática, assim como prestar atenção em esquemas de engenharia que são verdadeiras ontologias: caso da estrutura de John Von Neumann, onde o par aristotélico forma/substância é substituído por comandos, endereços e dados; ou a ontologia tradutória de Alan Turing (KITTLER, 2013).

[Essa] perspectiva da arqueologia das mídias, portanto, gostaria de literalmente entrar na caixa preta, abri-la e examinar seu funcionamento físico, numa perspectiva mais informada pela física e engenharia do que pela hermenêutica cultural e a semântica. No limite, isso significaria a exclusão de qualquer interesse não apenas no [...] conteúdo ou nas práticas [...] mas até no próprio software [...] (GODDARD, 2015, p.11, tradução minha<sup>5</sup>).

Por esse ponto de vista, a abordagem da arqueologia das mídias se limitaria ao estudo do hardware e suas matérias, materiais, infraestruturas físicas e sistemas

---

<sup>5</sup> “A media archaeological perspective, therefore, would want to literally get inside the black box, to break it open and examine its physical workings, in a perspective more informed by physics and engineering than cultural hermeneutics or semantics. At the limit, this would mean the exclusion of any interest not only in Internet content or user practices (considered as so much ephemeral eyewash) but even in software itself [...]”.

operacionais. Esse programa de pesquisa é posto em operação pelo teórico finlandês Jussi Parikka, cujas investigações se dão em camadas, passando das ressonâncias biológicas no design das tecnologias de mídia (vírus, enxames, insetos, cf. PARIKKA, 2010), até lixo eletrônico, fósseis de mídias defuntas (HERTZ; PARIKKA, 2016) e os processos sógnicos de minerais raros (PARIKKA, 2015). Para ele, é possível reescrever a historiografia das mídias a partir de seus materiais: a base mineral da computação, a química do cinema e da fotografia etc., já que cada agenciamento material específico possui *affordances* ou afetos que possibilitam diferentes maneiras de comunicar, armazenar, transmitir e processar a informação (PARIKKA; FEIGELFELD, 2015).

Como Zielinski (subtítulo 3), Kittler sofre de a-historicismo em um de seus vértices de análise, estranhamente, o da própria tecnologia, que aparece desmembrada das histórias de seu desenvolvimento, com exceção do complexo industrial-militar (GODDARD, 2015). Levada ao extremo, essa abordagem periga retirar as mídias das redes de significados políticos, econômicos e estruturais das quais fazem parte. Como mostrou dentre outros Fiorimonte (2016), o poder geopolítico opera também ao nível de cabos de telecomunicação – ponto que Parikka tem reforçado em diversas de suas incursões mídio-arqueológicas. Como Ernst (subtítulo 5), Kittler privilegia o engenheiro-filósofo ao historiador – por isso mesmo, são dois autores que insistem na “alfabetização midiática” como pedagogia essencial para o século XXI.

Kittler não se reconhecia como um “arqueólogo das mídias” por que sua investigação nem sempre era histórica; porém era “metaforicamente” arqueológica no sentido em que via a própria tecnologia por camadas e procurava perfurá-la para descobrir suas entranhas. Por um lado, podemos afirmar que esse vetor sincrônico foi herdado por todas as vertentes de arqueologias de mídia, fazendo de Kittler seu principal teórico. Por outro lado, uma perfuração de camadas em busca de vestígios do passado refere-se também à disciplina co-irmã da arqueologia, a paleontologia – e é de um paleontólogo que Siegfried Zielinski retira a inspiração para seu trabalho.

### **3. Zielinski e a Variantologia**

Baseando-se no paleontólogo americano Stephen Jay Gould, o filósofo alemão Siegfried Zielinski prega por um tempo paleontológico da mídia, insistindo que o desenvolvimento da mídia não é progressivo, indo do mais primitivo ao mais complexo, mas *cíclico*. Isso inverte a ideia de excelência: excelente não é aquilo que é mais “tecnologicamente avançado”, mas o mais diverso, já que a excelência “deve ser medida

com referência aos eventos de diversificação e à difusão da diversidade” (ZIELINSKI, 2006, p.19). Parafrazeando Bertolt Brecht, “ordem é sinal de carência, e não de abundância” (apud ZIELINSKI, 2006, p.43).

Assim se torna objetivo da *variantologia*, um dos termos pelo qual Zielinski chama sua abordagem, “revelar [a] grande diversidade, que, ou se perdeu devido ao modo genealógico de observar as coisas, ou foi ignorado por essa visão” (2006, p.22). Ou seja, descobrir variações heterogêneas que revelem o dinamismo da sedimentação arqueológica e, ao mesmo tempo, “celebrar” tal heterogeneidade em sua tensão com o presente (e com o futuro). Para tanto, volta-se às “situações do passado em que as coisas e as condições ainda estavam num estado de fluxo, quando as opções de desenvolvimento em diversas direções ainda estavam muito abertas, quando o futuro era passível de ser concebido como sustentador de diversas possibilidades” (ZIELINSKI, 2006, p.25). Tais momentos – ou “janelas”, como chama o autor – precedem eras de padronização que eliminam a diversidade em prol daquela tecnologia que, mais tarde, é incorporada à narrativa de viés progressista.

Essas janelas são o que Zielinski chama de “foco de atração”, *foci* “onde se experimentaram possíveis direções para o desenvolvimento [das tecnologias de mídia] e ocorreram possíveis mudanças de paradigma” (2006, p.48). A maneira de chegar a eles é manter a atenção aberta atrás dos objetos e dos inventores que “cintilam”. Um tipo de predisposição investigativa que irá taxar de anarquista, despreocupada com os limites disciplinares. É isso que faz com que Zielinski, na segunda introdução a seu *Arqueologia da mídia* (2006), rotule sua abordagem de “anarqueológica”. A *anarqueologia* leva o conceito de ruptura para o centro da própria arqueologia das mídias, forçando as rachaduras teóricas e disciplinares que as outras abordagens apenas sugerem, e assim se recusando a identificar um conjunto de objetos e métodos de análise padronizado e definido a priori. Logo, a pesquisa *anarqueológica* “deve reservar a opção de sair pela tangente, de ser desenfreadamente entusiástica, e ao mesmo tempo de criticar o que deve ser criticado” (ZIELINSKI, 2006, p.43). O *anarqueólogo* deve aceitar os riscos de pesquisas infrutíferas e estar aberto ao inesperado. Como observa Goddard (2015), isto faz com que Zielinski esteja mais interessado nos “perdedores”, aqueles inventores cujas invenções ou jamais se concretizaram ou não foram massivamente adotadas.



Zielinski toma de inspiração para seu ato de reescrita histórica a ideia do escritor austríaco Robert Musil de que se existe um senso de realidade deveria também existir um de possibilidade: “[o] senso de possibilidade pode ser definido como a capacidade tanto de conceber que tudo ali também poderia ser, como de não atribuir mais importância para aquilo que é do que para aquilo que não é” (apud ZIELINSKI, 2006, p.44). Assim, a *anarqueologia* das mídias completa sua intenção de inversão da historiografia tradicional: seu “lugar de morada” é o possível; e a realidade, “torna-se uma sombra em comparação” (ZIELINSKI, 2006, p.44).

#### 4. Kluitenberg e o imaginário das mídias

A interação entre possibilidade e realidade lança sombras sobre outra área de interesse das arqueologias das mídias: o estudo das “mídias imaginárias” (*imaginary media*). Como não poderia deixar de ser, o termo “imaginário” é bastante traiçoeiro, e sua polissemia leva a engajamentos distintos com as mídias e suas histórias (possíveis). Sugerido pelo teórico holandês Eric Kluitenberg e tendo seu texto seminal na coletânea por ele editada *The Book of Imaginary Media* (2006), o programa da arqueologia das mídias imaginárias almeja uma “escavação” dos sonhos da cultura tecnomidiática, buscando pelos desejos, anseios e expectativas que direcionam o desenvolvimento tecnológico.

Simone Natale e Gabriele Balbi (2014), dois teóricos italianos que se engajam no programa de Kluitenberg, apontam que o *locus* de análise deste tipo de arqueologia das mídias encontra-se no “[...] reino do fantástico, [buscando por] especulações, narrativas imaginárias, predições e outras formas de fantasias a respeito das tecnologias de mídia” (NATALE; BALBI, 2014, p.203, tradução minha<sup>6</sup>). Desse ponto de vista, as fantasias midiáticas se tornam importante para a teoria por auxiliar a compreensão das expectativas nutridas ao longo das fases do desenvolvimento tecnológico. Em comparação com o desenvolvimento *real* da tecnologia, calha que as expectativas são deixadas de lado, reservando-se como mola propulsora dos desenvolvimentos seguintes.

Assim, pode-se dizer que as mídias imaginárias *mediam* desejos impossíveis, sendo, por consequência, *máquinas impossíveis* (KLUITENBERG, 2011). Porém, se o monocórdio de Fludd e a mídia universal de Athanasius Kircher permaneceram apenas

<sup>6</sup> "While many of these aspects might appear relatively straightforward, there is a class of evidence about the reception of media which are particularly complicated to deal with: that of evidence which pertains to the realms of the fantastic, such as speculations, imaginary narratives, predictions, and other forms of fantasies regarding media technologies".



no reino dos conceitos e dos modelos, as máquinas “impossíveis” de Kluitenberg foram, ao menos tentativamente, produzidas. Que tenham sido incompletamente realizadas é sua questão. Como *não* são criações fictícias, as mediações dessas máquinas com o desejo e a fantasia produzem expectativas que excedem o que elas são capazes de fazer (de *realizar*). Como toda tecnologia produz um imaginário de si e está inserida em um contexto de imaginários que jogam decisivamente para sua realização, as mídias *qua* imaginários sempre excedem as mídias *qua* aparatos, articulando um complexo campo de significação e determinação que borra os limites entre o real e o imaginário tecnológicos.

O imaginário excedente à atualidade torna o reino das soluções imaginárias o campo em que as mídias realizam todo seu potencial. Por um lado, como toda mídia é também imaginária, significa dizer que nenhuma mídia jamais está concluída; ela sempre reserva um lado onde suas contradições continuam operando indefinidamente – é este lado “fantasioso” que será buscado por esse tipo de mídia-arqueólogo. Assim, toda tecnologia de mídia está sempre em falta em relação às suas qualidades imaginárias, mesmo quando suas formações realizadas entram em novas relações e excedem a imaginação que as colocou em operação (KLUITENBERG, 2011). O que quer dizer, por outro lado, que Kluitenberg corre o risco de recair em um platonismo vulgar, já que a Mídia Perfeita – e suas diversas iterações possíveis (as versões de mídias atuais cujas fantasias foram exauridas) – é impossível de ser encontrada senão no imaginário. É de se “imaginar” que a Mídia Perfeita, aquela que atende a todos os desejos (im)possíveis, é a eliminação de todo processo de mediação, a analogia perfeita – Deus. É, portanto, uma mídia Ideal no sentido mais platônico de *eidolon*. O próprio autor não descarta essa leitura:

Porque os desejos impossíveis nunca podem ser plenamente realizados ou satisfeitos, as mídias imaginárias excedem o domínio dos aparelhos (máquinas de mídia realizadas) e suas “histórias”. Elas articulam um campo altamente complexo de significação e determinação que tende a desfocar os limites entre os imaginários tecnológicos e o desenvolvimento tecnológico efetivo. (KLUITENBERG, 2011, p.48, tradução minha<sup>7</sup>).

Consequentemente, um dos principais problemas na teoria de Kluitenberg é que ela não considera a mídia de uma perspectiva dinâmica. Como existe uma mídia Ideal da qual sua realização é uma degeneração da Ideia, Kluitenberg ignora que toda

<sup>7</sup> “Because impossible desires can never be fully realized or satisfied, imaginary media exceed the domain of apparatuses (realized media machines) and their “histories.” They articulate a highly complex field of signification and determination that tends to blur the boundaries between technological imaginaries and actual technological development”.

tecnologia, ao longo de sua “vida”, continuamente muda de significado, audiência, práticas, usos, técnica e até de imaginário.

Não obstante, é possível resumir a proposta de uma arqueologia do imaginário das mídias (e das mídias imaginárias), nos seguintes postulados: 1) a imaginação é um aspecto inerente às tecnologias e seus usos ao longo de toda vida de uma mídia; 2) o imaginário é um motor potente da inovação tecnológica e midiática, produtora de possibilidades a serem exploradas por inventores, artistas e empreendedores; 3) o estudo dos imaginários da mídia oferece uma porta de entrada para contextos culturais específicos e os desejos que subjazem as práticas mediais; 4) o estudo dos imaginários das mídias evita, como aponta já o nome, o aspecto *material* das mídias, preferindo focar-se em seus discursos. Essa mudança de foco é o que permite a Kluitenberg afirmar que sua abordagem das arqueologias das mídias é a mais próxima do projeto original da arqueologia do conhecimento de Foucault (2010).

É possível, porém, pensar no *design* material das máquinas como também desenhado a partir dos imaginários midiáticos – os hardwares e suas funções também respondem a preposições imaginárias. Para tanto, é necessário observar e correlacionar os diagramas dos dispositivos tecnológicos, observando como a estrutura na qual as máquinas são produzidas são expressões de mídias ideais. Isso abre o campo de investigação para questionamentos tanto ontológicos quanto epistemológicos, pois a estrutura maquina, ao atuar sub-repticiamente, pré-configura nossas possibilidades de engajamento com elas – inclusive quando arquivamos e praticamos arqueologia. Tal é justamente o foco de Wolfgang Ernst.

### **5. Ernst: da arqueologia à arqueografia das mídias**

O teórico alemão Wolfgang Ernst (2013) parte do pressuposto que a arqueologia das mídias difere radicalmente de outros *modos* de escrever história. É preciso compreender *modos*, aqui, não apenas como uma mudança de ênfase de uma história linear para outras variantes, mas como o questionamento sobre a própria *forma* com a qual é possível realizar o empreendimento historiográfico. A crítica de Ernst é que as arqueologias das mídias têm seu ponto cego na própria mídia e em suas diferentes maneiras de armazenar, processar e manipular o tempo. Daí que todo ato de arqueologia da mídia é também de escrita das condições de possibilidade da comunicação midiática.

Segundo Ernst, as tecnologias de mídia não podem ser confundidas com seu conteúdo; elas devem ser pensadas como “entidades não discursivas” (2016, p.44)

pertencentes a regimes temporais distintos, mesmo que não exista diferença no funcionamento do aparato técnico agora e outrora: um rádio da Segunda Guerra ainda é operacional hoje por que a frequência de transmissão não foi alterada – pelo menos até a migração completa para o digital. Isso é o que Ernst (2016, p.44) chama de “um curto circuito mídia-arqueológico entre tempos, de outra forma, historicamente separados com clareza”, fazendo das tecnologias mediais não apenas objetos como também sujeitos da arqueologia das mídias. Mídia é, para Ernst, um modo de inscrição da qual a agência característica é tida falsamente como da esfera dos agentes humanos – o ato de escrever, arquivar, filmar etc. – já que, na verdade, a agência é maquínica. O autor radicaliza o não-humanismo de Kittler ao propor uma *arqueografia* para descrever “modos de escrever que não são produtos textuais humanos, mas ao invés disto, expressões das próprias máquinas” (ERNST, 2016, p.46, tradução minha<sup>8</sup>).

Se o *The Dead Media Project* de Bruce Sterling (1995) preocupava-se com a nostalgia das mídias mortas, suas lembranças, memórias e relatos, sendo assim uma espécie de necrofilia sem cadáver, Wolfgang Ernst se propõe um “*re-animator*”, quer trazer os mortos de volta à vida. Assim, “é somente no momento de sua articulação ativa do tempo que as mídias estão vivas e se tornam arqueológicas – conectando transhistoricamente o tempo” (PARIKKA, 2011, p.63, tradução minha<sup>9</sup>). Ou seja, é ao (re-)ligarem que as mídias “mortas” rompem transversalmente as camadas de tempo e fazem uma ligação entre o aqui e agora do presente com o aqui e agora do passado. Este trânsito entre passado e presente faz da própria mídia em sua concretude uma “mídia do tempo”, ligado não só o que foi com o que é, mas também a memória cultural à memória tecnológica.

Ernst se filia a Kittler (1990, 1999) ao pensar o ruído como instância instauradora do sentido nas mídias: o que elas gravam, além do voluntariamente exprimível, é o involuntário das falhas, dos pigarros, do som da laringe ou do vento etc.; adicionados dos campos magnéticos, das amplitudes de ondas, das pulsações elétricas. Ernst (2016, p.59) compreende o “olhar” arqueográfico como uma maneira de olhar para as mídias que é “enumerativo ao invés de narrativo, descritivo ao invés de

<sup>8</sup> "The term media archaeography describes modes of writing that are not human products but rather expressions of the machines themselves, functions of their very mediatic logic"

<sup>9</sup> "It is only in the moment of their active articulation of time that media are alive and become in that sense archaeological - transhistorically connecting over time".

discursivo, infraestrutural ao invés de sociológico”. Ou seja, mais importa pensar o rádio no nível do campo eletromagnético do que na semântica da voz falada.

Tais instâncias “não-hermenêuticas” (como diz Gumbrecht), costumeiramente taxadas de sujeira ou “meramente técnicas”, são o registro mais próximo do Real que as mídias são capazes de chegar, já que “[h]istória e tempo são gravados ‘objetivamente’ nos objetos materiais da mídia” (PARIKKA, 2011, p.60, tradução minha<sup>10</sup>). Assim toda mídia “é um tipo diferente de ‘arquivo’, não histórico-cultural, mas tecnológico-cultural, outro tipo de informação sobre o real” (ERNST, 2016, p.57).

É por isso que ao invés de começar a análise da tecnocultura pela história, pela narrativa ou pela imagem, Ernst inicia pelo diagrama, compreendido “de maneira bem técnica como a visualização de padrões informativos, circuitos e relações que dão a ideia de como funcionam máquinas complexas” (PARIKKA, 2011, p.62, tradução minha). Compreender os circuitos dos dispositivos de mídia é uma maneira de compreender como eles arquivam e inscrevem a memória em seu nível mais “micro”. Os diagramas mostram tanto como as máquinas quanto a comunicação funcionam e, portanto, como uma sociedade lida com suas mediações. Ernst “desencava” outro lado de Foucault: o diagrama como um dispositivo operacional de distribuição de poder não-discursivo que “estrutura” a sociedade. Daí que o alemão afirme que o diagrama não é algo que está *na* máquina, mas é aquilo que a *gera*: a maneira como a memória digital está inscrita na memória do computador se refere muito mais à contextualização sociocultural de como desmontamos a memória em processos e *bits* do que uma consequência da tecnologia. O diagrama é, então, “não apenas a representação do que acontece, mas uma ferramenta instrutiva e operacional para executar processos temporais em ambientes tecnológicos” (PARIKKA, 2011, p.66, tradução minha<sup>11</sup>). Como observa Parikka (2013, p.6, tradução minha<sup>12</sup>), a arqueologia de Ernst “inicia seu pensamento do mundo midiático como sendo as condições para a maneira como conhecemos e fazemos as coisas – conhecimento como poder”. Por isso a importância do desmonte da máquina como ferramenta heurística:

Desmontar os elementos mecânicos para tentar reanimar sua função [de uma tecnologia de mídia] é uma forma de análise de mídia no sentido estrito: não restrito à interpretação textual, mas à leitura diagramática de planos de

<sup>10</sup> “[H]istory and time that are recorded in the physical sense 'objectively' in material media objects”.

<sup>11</sup> “Diagram is then not only a representation of what happens but an instructional and hence operational tool for executing timecritical processes in technical environments”.

<sup>12</sup> “[...] this archaeology starts to think through our mediatic world as the conditions for the way in which we know things and do them—knowledge and power”

---

circuitos e hermenêutica do material (filologia mídiarqueológica). Se se trata de código fonte no caso de computadores antigos, podemos reivindicar o nome da linguagem de programação orientada a máquina ASSEMBLER literalmente e desmontá-lo e montá-lo novamente (ERNST; EMERSON, 2013, tradução minha<sup>13</sup>).

Esse é o ímpeto por trás de seu *media lab*, o Media Archaeology Fundus (MAF) localizado no Instituto de Musicologia e Estudos de Mídia da Universidade Humboldt de Berlim, cuja missão é coletar tecnologias de mídia para auxiliar no ensino de sua epistemologia de mídia, ofertando um espaço em que práxis e teoria se fundem como complementares. Como afirma o autor, “as teorias de mídia só funcionam quando são testadas contra as evidências do *hardware*” (ERNST, 2013, p.60, tradução e ênfase meus<sup>14</sup>).

Em suma, o projeto de Ernst advoga que mais do que compreender a arqueologia das mídias como a busca por indícios e narrativas, ela deve ser compreendida a partir da processualidade material de suas tecnologias, ou seja, através das infraestruturas material e lógica que operam. O arqueólogo, por conseguinte, se torna menos um historiador e mais um engenheiro.

## 6. Conclusão

A partir das quatro abordagens apresentadas, é possível retirar quatro teses para a investigação das mídias, não apenas de caráter arqueológico, mas como estratégia de pesquisa global: 1) Escavar não apenas para trás, mas para baixo (e para dentro) das tecnologias (Kittler e Parikka); 2) Buscar pelos momentos de maior variedade de tecnologias, padrões, concorrências e indagar quais processos definiu a adoção da mídia “vencedora” (Zielinski); 3) Observar os imaginários dinâmicos atrelados às diversas fases de vida de uma mídia (Kluitenberg, Natale e Balbi); 4) Testar as teorias de mídia contra a concretude dos *hardwares* (Ernst), tendo no diagrama material o principal documento de análise. Essas quatro teses podem ser tomadas como ponto de partida para uma investigação das tecnologias de mídia, pois cercam o objeto de estudo por vários lados.

---

<sup>13</sup> "Taking machinic elements apart in order to try to reanimate their function is a way of media analysis in the strict sense: not restricted to textual interpretation but to diagramatic reading of circuit plans and material hermeneutics (media-archaeological philology). If it comes to source code in the case of ancient computers, we can take the name of the machine-orientated programming language ASSEMBLER literally and dis- and re-assemble it".

<sup>14</sup> "Media theories work only when being tested against hard(ware) evidence". Natália Aly traduziu a mesma passagem como "As teorias da mídia só funcionam quando são testadas contra as evidências dos equipamentos" (ERNST, 2017, p.48). O jogo de palavras que o autor faz é de difícil tradução, porém, preferi por enfatizar o termo *hardware* ao invés de equipamento, muito asséptico para o que Ernst propõe.

Uma última nota: o que descrevi aqui deve ser tomado como uma sugestão e uma tentativa de fixar as arqueologias das mídias. Sua potência, todavia, talvez esteja mesmo na sua indefinição: como uma abordagem bastante jovem, suas contribuições ainda estão por serem descobertas.

## 7. Referências bibliográficas

CRARY, Jonathan. **Techniques of the Observer: on vision and modernity in the nineteenth century.** Cambridge, EUA: MIT Press, 1992.

ERNST, Wolfgang. **Digital Memory and the Archive.** Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 2013

\_\_\_\_\_; EMERSON, Lori. **Archives, Materiality and the “Agency of the Machine”:** An Interview with Wolfgang Ernst. (2013). Disponível em: <https://blogs.loc.gov/thesignal/2013/02/archives-materiality-and-agency-of-the-machine-an-interview-with-wolfgang-ernst/>. Acessado em 11 de julho de 2017.

\_\_\_\_\_. Arqueografia da mídia: Método e máquina versus história e narrativa da mídia. **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n.14, p.42-62, jul-dez. 2016. Tradução de Natália Aly.

FIORMONTE, Domenico. **Toward a Cultural Critique of Digital Humanities (2016). Debates in the Digital Humanities.** Disponível em: <http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/86>. Último acesso em 27 de outubro de 2016.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber.** 7.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

GITELMAN, Lisa. **Always Already New: Media, History, and the Data Culture.** Cambridge, EUA: MIT Press, 2006.

GODDARD, Michael. **Opening up the black boxes: Media archaeology, ‘anarchaeology’ and media materiality.** *New Media & Society*, v.17, n.11, p.1-16, 2015.

HERTZ, Garnet; PARIKKA, Jussi. **Mídia zumbi: desvio de circuito da arqueologia da mídia para um método de arte.** **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n.14, p.93-113, jul-dez. 2016. Tradução de Alessandro Mancio de Camargo.

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. **Introduction: an archaeology of media archaeology.** In: HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi (Orgs.). **Media Archaeology: approaches, applications, and implications.** Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 2011, p.1-21.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media.** Cambridge, EUA: MIT Press, 1999.

KITTLER, Friedrich. **Discourse Networks: 1800-1900.** Stanford, EUA: Stanford University Press, 1990.

\_\_\_\_\_. **Gramophone, Film, Typewriter.** Stanford, EUA: Stanford University Press, 1999.

\_\_\_\_\_. **The Truth of the Technological World: essays on the Genealogy of Presence.** Stanford, California: Stanford University Press, 2013.

\_\_\_\_\_. **Mídias Ópticas: curso em Berlim, 1999.** Trad. Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.



KLUITENBERG, Eric. **The Book of Imaginary Media**: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium, Roterdão: NAI, com Amsterdão: De Balie, 2006.

\_\_\_\_\_. On the Archaeology of Imaginary Media. In: HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi (Orgs.). **Media Archaeology**: approaches, applications, and implications. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 2011, p.48-69.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, EUA: MIT Press, 2001.

NATALE, Simone. Understanding Media Archaeology. **Canadian Journal of Communication**, v.37, p.523-527, 2012.

\_\_\_\_\_; BALBI, Gabriele. Media and the Imaginary in History. **Media History**, v.20, n.2, p.203-218, 2014.

PARIKKA, Jussi. **Insect media**: an archaeology of animals and technology. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

\_\_\_\_\_. Operative Media Archaeology: Wolfgang Ernst's materialist media diagrammatics. **Theory, Culture & Society**. SAGE, Los Angeles, Londres, Nova Deli e Singapura, v.28, n.5, p.52-74, 2011.

\_\_\_\_\_. **What is media archeology?** Cambridge, EUA: Polity Press, 2012.

\_\_\_\_\_. Archival Media Theory: An Introduction to Wolfgang Ernst's Media Archaeology. In: ERNST, Wolfgang. **Digital Memory and the Archive**. Minneapolis, Londres: University of Minnesota Press, 2013, p.1-22,

\_\_\_\_\_. **A Geology of Media**. Minneapolis, EUA: University of Minnesota Press, 2015.

\_\_\_\_\_; FEIGELFELD, Paul. Media Archaeology Out of Nature: An Interview with Jussi Parikka. **e-flux journal**, n.62, p.1-14, fevereiro de 2015.

\_\_\_\_\_. Arqueologia da Mídia: interrogando o novo na artemídia. Trad. TELLES, Marcio; MÜLLER, Luiza. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 39, p. 201-214, maio/ago. 2017.

PIAS, Claus. What's German About German Media Theory? In: FRIESEN, N. (Org.). **Media Transatlantic**: Developments in Media and Communication Studies between North American and German-speaking Europe. Cham, Suíça: Springer International, 2016, p.15-27.

POTTS, John. Jussi Parikka, What is Media Archaeology? & Erkki Huhtamo and Jussi Parikka (eds), **Media Archaeology: approaches, applications and implications**; Resenha de. **Screen**, v.54, n.1, p.113-117, 2013.

STERLING, Bruce. **The Dead Media Project**. Disponível em <http://www.deadmedia.org/>. Último acesso: 13 de julho de 2017.

STRAUVEN, Wanda. The (Noisy) Praxis of Media Archaeology. In: BELTRAME, Alberto; FIDOTTA, Giuseppe; MARIANI, Andrea (Orgs.). **At the Borders of (Film) History**: Temporality, Archaeology, Theories: XXI Convegno internazionale di studi sul cinema. Udine, Itália: Forum, 2015, p.33-42.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia**: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. Trad. Carlos D. Szlak. São Paulo: Annablumme, 2006.