

2016
JUL-DEZ

Nº

14



TECNOLOGÍAS

revista digital de tecnologías cognitivas

EXPEDIENTE

TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, nº 14, Jul-Dez 2016, ISSN: 1984-3585
Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) | PUC-SP

Diretoria científica

Prof^a. Dr^a. Lucia Santaella
PUC-SP

Prof. Dr. Winfried Nöth
PUC-SP

Editores do número

Prof. Dr. Marcus Bastos
PUC-SP

Prof^a. Dr^a. Natália Aly
PUC-SP

Editora executiva

Prof^a. Dr^a. Marilene S. S. Garcia
UNINTER-PR
pesquisadora de pós-doutorado TIDD | PUC-SP

Conselho editorial

Prof. Dr. Alex Primo
UFRGS

Prof. Dr. André Lemos
UFBA

Prof^a. Dr^a. Cláudia Giannetti

Prof^a. Dr^a. Diana Domingues
UnB FGA GAMA

Prof^a. Dr^a. Geane Alzamora
UFMG

Prof^a Dr^a Giselle Beiguelman
USP

Prof. Dr. João Teixeira
UFSCAR

Prof^a. Dr^a. Luiza Alonso
UnB

Prof^a. Dr^a. Maria Eunice Gonzales
UNESP-Marília

Prof. Dr. Ricardo Ribeiro Gudwin
UNICAMP

Prof. Dr. Sidarta Ribeiro
UFRN

Revisão de texto e revisão de normatização

Alessandro Mancio de Camargo

Cora Rodrigues

Fábio de Paula

Hélida de Lima

Stanley Teixeira

Diagramação, publicação on-line e divulgação digital

Clayton Policarpo

Thiago Mittermayer

SUMÁRIO

EDITORIAL Marcus Bastos e Natália Aly	5
ENTREVISTA	
Entrevista com Logan Owlbeemoth Natália Aly	11
DOSSIÊ	
Arqueologia das mídias Natália Aly	21
ARTIGOS	
Arqueografia da mídia: método e máquina versus história e narrativa da mídia Wolfgang Ernst	42
A onda ótica: Walter Ruttmann em 1929 Thomas Elsaesser e Malte Hagener	63
Mídia zumbi: desvio de circuito da arqueologia da mídia para um método de arte Garnet Hertz e Jussi Parikka	98
Rumo ao cinema espectral Zoe Bellof	114
Sobre a arte das mídias imaginárias Eric Kluitenberg	137
Fotografia e cinema: aproximações e distanciamentos no século XIX Raimo Benedetti	151
RESENHAS	
Media archaeology: approaches, applications, and implications editado por Erkki Huhtamo e Jussi Parikka Por Marilene Garcia	170

Writing and Unwriting (Media) Art History: Erkki Kurenniemi in 2048

editado por Joasia Krysa e Jussi Parikka

Por Thiago Mittermayer

173

Entangled: technology and the transformation of performance

de Christopher Salter

Por Marcus Bastos

176

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 14ª 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.



entrevista

Interview with Logan Owlbeemoth

Entrevista com Logan Owlbeemoth¹

Natália Aly²

Abstract: Logan is member of the audiovisual duo Tachyons+ (Logan Owlbeemoth + Omebi Velouria). He was interviewed by Natalia Aly in July, 2015 when she was living in Berlin doing PhD research at Humboldt University. Although the duo is from a new generation immersed in pixels and high-resolution images, they prefer to exclude digital technologies in their work. Tachyons+ builds analog video synthesizers for real time audiovisual performances. In their own words, “Tachyons+ lab offer new dimensions in creating visuals and displaying video in forms that reach to an obscure history of circuitry in hand with a bright future of color and movement”.

Resumo: Logan é integrante da dupla californiana Tachyons+ (Logan Owlbeemoth e Omebi Velouria). Ele foi entrevistado por Natalia Aly em julho/2015, quando a pesquisadora estava morando em Berlim, realizando um ano de doutorado sanduíche na Universidade Humboldt. Embora inserida na geração dos *pixels* e das imagens de alta resolução, a dupla Tachyons + prefere dar fim ao uso do digital. Sucintamente, seus trabalhos são máquinas para intervenções audiovisuais em tempo real na sua maior parte analógicas por natureza, ao contrário de qualquer *software* disponível no mercado. Assim como descrito no site³ dos artistas, dispositivos do passado são construídos no laboratório dos Tachyons + e tornam-se novos, ao passo que oferecerem dimensões não usuais em criação visual e exibição de vídeo, atingindo uma história obscura com um possível futuro brilhante de cor e movimento.

¹ Tradução de Natália Aly.

² Ver editorial p. 5.

³ O trabalho da dupla Tachyons + pode ser visto através de <<http://tachyonsplus.tumblr.com>>.

Among different types of analog devices, there are synthesizers with the following names: *Vortex Decoder*, *Psychenizer*, *FUN 21*, *Rainbowonic* e *Opti-Glitch*, each one with a technical specificity that offer aesthetic particularities. Although the synthesizers are analog, Tachyon+ has also created the possibility of analog and digital connection, whereas digital cables are available. Moreover, it is interesting to note the relation between scientism and the name of the duo, who considers doing "live projection witchcraft", according to the artists themselves. Their works are directly related to the mysteries of analogue media, and not by accident, Tachyon is also the name of a mysterious subatomic particle, a type of energy supposedly faster than light studied by Gerald Feinberg – who wrote his thesis specifically about this element in 1966 at MIT. The interview below seeks to show how the creative process of "laboratory artists" is structured and how the Tachyon+ builds – not only technically but also in terms of conception – their own devices for audiovisual live performances.

Natália Aly: Facing a moment we are surrounded by numerous types of digital tools, software, apps, sophisticated cameras with high definition images, etc., what led you to choose to use analog instead of digital tools?

Entre os diferentes tipos de sintetizadores, existem máquinas batizadas com os seguintes nomes: *Vortex Decoder*, *Psychenizer*, *FUN 21*, *Rainbowonic* e *Opti-Glitch*, cada qual com uma especificidade técnica que geram particularidades estéticas. Mesmo sendo todos os modelos analógicos, eles têm cabos que se adaptam a computadores, possibilitando o diálogo entre analógico e digital. Além disso, é interessante a conexão entre cientificismo e o nome da dupla que considera fazer "feitiçaria de projeção ao vivo", conforme palavras dos próprios artistas. Seus trabalhos dialogam diretamente com os mistérios das mídias analógicas e, não por acaso, Tachyon é também o nome de uma misteriosa partícula subatômica, um tipo de energia supostamente mais veloz que a luz, bastante estudada por Gerald Feinberg que publicou sua tese em 1966 no MIT, especificamente sobre pesquisas acerca deste elemento. A entrevista abaixo busca apresentar como é estruturado o processo criativo – não apenas tecnicamente, mas também conceitualmente – de "artistas de laboratório" que, como os Tachyon+, constroem seus próprios dispositivos para performances audiovisuais ao vivo.

Natália Aly: Diante de um momento em que somos cercados por inúmeros tipos de ferramentas digitais, softwares, aplicativos, câmeras sofisticadas, etc, o que te levou a preferir trabalhar com ferramentas analógicas ao invés de digitais?

Logan Owlbeemoth: The hands-on experience. The crafting of all work using analog is done with mostly knobs, switches and easy to use button layouts. Its more intuitive based over pre-setting level in the digital realm. Not that digital is useless; quite the contrary. It is the blending of both that reward comes from. But when you can create 75% of the finalized imagined art in a simple setting of hardware gear, it makes it very fluid and human. It rises to a almost instant psychic state of creating visual expression once you begin to figure it out. Over years, the symbiosis becomes one. You wake up and ask yrself “Am I a VCR?”

NA: How do you see the issue of high-definition images in contemporary audiovisual practices and why, in your opinion, did the aesthetics of low-resolution images end up being more interesting poetically to your work?

Logan Owlbeemoth: Minha experiência prática. A elaboração de todo o trabalho usando o analógico é feita principalmente com interruptores e um fácil esquema de uso de botões. É mais intuitivo do que sobre o nível de pré-configuração baseado no reino digital. Não que o digital seja inútil, muito pelo contrário. É com a mescla de ambos que a recompensa vem. Mas quando você pode criar 75% da arte imaginada finalizada com uma simples configuração de engrenagem de hardware, torna-se muito mais fluído e humano. Eleva-se um estado psíquico quase instantâneo de criação de expressão visual, uma vez que você começa a descobrir isto. Ao longo de anos, a simbiose se torna uma. Você acorda e se perguntar: “Eu sou um videocassete?”

NA: Como você vê a questão das imagens de alta definição no cenário audiovisual e por que a estéticas das imagens com baixa resolução acabam sendo mais interessantes poeticamente para sua obra?

LO: Soul. The breath of magnetic tape. Solid existence in the form of vibration over the memorized mathematics of computer language. You can almost smell the scene with VHS tape based work. Digital washes out all the imperfections of real life and clarifies to a possible false memory. Its hard to tell anymore what is reality in the AI smartphone clone life of modern Earth. In the jungle of this madness, we seek thrifths and alleys in search of that lost depth of ancient visual capturing. We find it in ghosts of rental tapes and half working camcorders that our parents threw away.

NA: The media theorist Siegfried Zielinski, responsible for writing important books on the archeology of media, points out that one way to not stagnate the audiovisual universe is to use works that blend analog into digital devices, providing what he calls "practical alchemy".

LO: Alma. A respiração da fita magnética. A existência sólida em forma de vibração sobre a memorizada linguagem matemática dos computadores. Você pode quase sentir o cheiro de uma cena em trabalhos realizados com fitas VHS. O digital elimina todas as imperfeições da vida real e clarifica uma possível "memória falsa". É difícil dizer o que é realidade na Inteligência Artificial de um smartphone da clonada vida moderna na Terra. Na selva dessa loucura, nós procuramos becos em busca da profundidade perdida das antigas captações visuais. Nós a encontramos nos "fantasmas" de fitas VHS alugadas e em câmeras de vídeo que nossos pais jogaram fora.

NA: O teórico de mídias Siegfried Zielinski, responsável por escrever livros importantes sobre a arqueologia das mídias, pontua que uma das formas de não estagnar o universo audiovisual é recorrer a obras que mesclam o analógico ao digital, proporcionando assim o que ele chama de "alquimias práticas".

We also know that the first motion picture investigations were carried out by "alchemists" who, through rudimentary optical structures, started to create true audiovisual shows. How do you see the connection between magic, cinema, science and alchemy and, further, do you consider yourself an alchemist creator of images in a laboratory/experimental process?

LO: My recent experiments involve that the exactly described alchemy of media is wrangling. It also reminds me of my friend's daily discovering new ways of making video art using dead forms and blending them with digital apps. Blending the analog into digital is the key to the madness of making images. Truly beautiful images can be found, new worlds, addictive and non-ending. Tunnels of colors infinitely reaching into your skull, pulling out forgotten poems spun in cobwebs. In the process and within the end, I feel an induced mental and physical high.

Sabemos também que as primeiras investigações da imagem em movimento foram realizadas por "alquimistas" que, através de rudimentares estruturas óticas criavam verdadeiros espetáculos audiovisuais. Como você vê a relação entre magia, cinema, ciência e alquimia e, mais além, você se considera um alquimista criador de imagens num processo laboratorial/experimental?

LO: Minha experiência recente envolve exatamente o que descreve o argumento sobre alquimia de mídias. Isso também me faz lembrar das experiências dos meus amigos, que diariamente vem descobrindo novas formas de fazer videoarte usando "dispositivos mortos" mesclados a aplicativos digitais. Mesclando o analógico ao digital encontra-se a chave da loucura para fazer imagens. Realmente, belas imagens podem ser criadas, intermináveis mundos novos e viciantes. Infinitos túneis de cores alcançam seu crânio extraíndo poemas esquecidos em teias de aranha. Durante o processo (de criação) e no seu fim eu sinto uma alta indução psíquica e mental.

The creative high. Psychedelic and complete. So you could easily connect spirituality or psychological science to the interactions within processing of damaged media art. I personally like to call fellow video artists “wizards”.

NA: Could you describe me a little bit of your creative artistic process from two points of view: technical (tools like production of the work, the creation of your devices, etc.) and artists that inspired you?

LO: CRT TV is the eyes, our monitor. VCR is our input, our brain. (You can also use a VHS camcorder for input or even a computer). VCR is my personal favorite. Finding old tapes at thrift stores and re-applying them, making them new through effects. Our heart is the Video Synth, we will use to run it all in the midway connection point to test all the ins' and outs's possibilities.

É altamente criativo, psicodélico e completo. Assim, através destas interações você pode facilmente se conectar a espiritualidade ou as ciências psicológicas dentro de processamento “danificado” das mídias artísticas. Eu, pessoalmente, me refiro aos meus colegas vídeo artistas como feiticeiros!

NA: Poderia me descrever um pouco do seu processo criativo sob dois pontos de vista: os artistas que te inspiraram e os aspectos técnicos – as ferramentas como produção da obra, a criação dos seus dispositivos, etc?

LO: A televisão de tubo é o olho, nosso monitor. O videocassete é nosso *input*, o cérebro. (Você também pode usar câmeras de vídeo VHS como input ou mesmo um computador). Pessoalmente, o videocassete é meu favorito. Encontrar antigas fitas de vídeos em bazares e ressignifica-las através de efeitos as tornam novas. Nosso coração é o sintetizador de vídeo, que será usado para executar tudo no meio do caminho, ou seja, para testar o entremeio de todas as possibilidades.

The mystery. The invisible. The creative flow. We will send all this now to the computer, the capturing mainframe for later editing. (Another recording device, such as VCR, ETC. can be used as the last wormhole). Now take all this and feed it upon itself, put the connections in their wrong systems and create something new. Repeat, rewind, re-do forever.

Lately I have been watching Bob Ross' VHS tapes. He was this great 80's public television personality who would teach you to paint a ocean or mountain landscape with the gentlest voice and the most psychedelic suggestions of creating the spark that makes a human make art. It sounds cheesy but its not. It's ultra inspiring and unforgettable. I and many other artists got a lot of our earliest inspirations from his TV show as kids, and now growing up, he has aged well and remains a calm in the storm. A voice of reason and re-kindled creative ghost spirit.

O mistério, o invisível, o fluxo criativo. Tudo isso será enviado agora para o computador, da captura do *frame* principal até a edição final. (Outro dispositivo de gravação como o videocassete, pode ser usado). Agora pegue tudo isso e alimente-se destes elementos, coloque as conexões de forma errada no sistema e crie algo novo. Repita, rebobine, refaça para sempre.

Ultimamente eu tenho assistido as fitas VHS de Bob Ross. Ele foi uma grande figura pública da televisão dos anos 1980, que ensinava como pintar um oceano ou uma paisagem montanhosa com uma suave voz e com as sugestões mais psicodélicas de como desenvolver a "luz" que faz um ser humano fazer arte. Parece cafona mas não é. É altamente inspirador e inesquecível. Eu e vários outros artistas conseguimos muito das nossas primeiras inspirações a partir de seus programas de TV, ainda como crianças, e agora crescendo, ele envelheceu mas continua como uma calmaria na tempestade. A voz da razão reacendeu o espírito do fantasma criativo.

NA: What do you consider essential to a contemporary artist who deals with audiovisual?

LO: Coffee. THC. Thrift store. Nature.

NA: The post-digital concept is precisely the idea of abandoning the frenetic use of digital tools and replace it with the use of obsolete tools like typewriters, record player, analog cameras, etc. And increasingly in art, it's possible to realize that artists are choosing to reframe old technologies. How do you understand this phenomenon?

LO: The wild kids of the world are making crazy future chaos art using these methods in ways that are beyond my scope. I leave the analog world as little as possible. Hermit in a VCR. The current teenagers and early 20's set are producing art in the underground via internet social scenes at a hyper-rate. It is all very inspiring.

NA: O que você considera essencial para um artista contemporâneo que lida com audiovisual?

LO: Café, THC, brechó e natureza.

NA: O conceito de pós-digital é justamente a ideia de abandonar o frenético uso de ferramentas digitais e substituí-la por uso de ferramentas obsoletas como máquinas de escrever, vitrola, câmeras analógicas, etc. E cada vez mais na arte é possível notar que artistas estão optando por ressignificar tecnologias antigas. Como você entende esta questão?

LO: As selvagens crianças do mundo de hoje estão fazendo um futuro caótico em relação a arte usando métodos em direções que estão além do meu escopo. Eu deixo o mundo analógico como uma pequena possibilidade. Os atuais adolescentes e jovens por volta dos 20 anos, estão produzindo arte *underground* através de cenas sociais da Internet e de uma hiper velocidade. Isso tudo é muito inspirador.

Even when people copy or clone or use a culture basis as the only way, it still rings with creative authenticity due to the nature based within the anti-matter of it all. Corrupting, disrupting, de-stabilized. Maybe it's a natural unison response to the plastic fake world of modern smartphone culture.

Mesmo quando as pessoas clonam, copiam ou usam a cultura de base como o único caminho, ainda soa como uma autenticidade criativa devida a natureza baseada na antimatéria de tudo isso. Corrompendo, interrompendo, desestabilizando. Talvez seja uma resposta unissonante ao artificial e moderno mundo de plástico da cultura dos smartphones.



Figura 1. Sintetizador analógico criado no laboratório Tachyons+. (Fonte: Tachyons+)



Figura 3. Sintetizador analógico criado no laboratório Tachyons+. (Fonte: Tachyons+)



Figura 2. Efeitos de "fantasma na televisão" possíveis de serem feitos com os sintetizadores. (Fonte: Tachyons+)



Figura 4. Efeitos de "fantasma na televisão" possíveis de serem feitos com os sintetizadores. (Fonte: Tachyons+)



dossier

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, busca 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 ocultas 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.



artigos

Arqueografia da mídia: método e máquina versus história e narrativa da mídia

Wolfgang Ernst¹

Tradução: Natália Aly

Resumo: O artigo W. Ernst introduz a ideia de como as próprias máquinas registram o tempo até mesmo antes da intervenção do humano observador. Sob uma abordagem epistemológica, o trabalho oferece um ponto de vista distintivo de como mídias são capazes de ser, elas mesmas, arqueólogas do conhecimento. O trabalho trata dos métodos de arquivamento dentro das concepções de arqueologia das mídias e entende 'arqueologia' em oposição à história como o que resta do passado no presente.

Palavras-chave: Arqueologia das mídias. Teoria de mídia alemã. Arquivo. Humanidades digitais. História da tecnologia cultural.

Abstract: This paper examines how a machine itself registers time even before the intervention of a human observer. From an epistemological perspective and in the context of media archeology theory, it examines how media are able to be "archaeologists" of knowledge. "Archeology" is conceived in opposition to history as what remains from the past in the present.

Keywords: Media archaeology. German media theory. Archive. Digital humanities. Cultural history of technology.

Arqueologia da mídia é geralmente associada à redescoberta das camadas culturais e tecnológicas de mídias primárias – uma abordagem que permanece no lado familiar do discurso histórico. Alguns autores ao invés disto, assumem o termo *arqueologia das mídias* quase metaforicamente, referindo-se à 'escavação' de esquecidas visões maquínicas do passado, em alternativa, por exemplo, às mídias barrocas, mídias que nunca foram materializadas ou que hoje simplesmente estão esquecidas.

¹ Sendo formado academicamente como historiador (Doutorado) e classicista (Filosofia Latina e Arqueologia Clássica/Mestrado) com interesse direto em "temporalidades" culturais, Wolfgang Ernst desenvolveu suas pesquisas na emergente escola alemã de tecnologia orientada aos estudos de mídias. Desde 2003 é Professor Titular de Teoria das Mídias no Instituto de Musicologia e Estudos das Mídias, na Universidade Humboldt de Berlim. Seu foco acadêmico tem sido acerca de teoria de arquivamento e museologia. Sua atual pesquisa abrange arqueologia das mídias como método, teorias do armazenamento, tecnologias da transmissão cultural, estética das mídias micro-temporais e suas potencialidades cronopoéticas, e a análise de sonoridades ("sonicity") sob um ponto de vista epistemológico midiático.

Entre seus livros publicados em inglês pode-se destacar: *Digital Memory and the Archive* (2013); *Stirrings in the Archives: Order from Disorder* (2015); *Chronopoetics: The Temporal being and Operativity of Technological Media* (2016); *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices and Implicit Sonicity in Terms of Media Knowledge* (2016).

É difícil de resistir à metáfora arqueológica, e isto às vezes tem levado ao fatal mal entendimento da noção de ‘arqueologia do *conhecimento*’² de Michel Foucault. O método mídia-arqueológico aqui proposto é entendido como uma abordagem epistemologicamente alternativa para a supremacia das narrativas mídia-históricas. Igualmente próxima às disciplinas que analisam a cultura material (*hardware*) e a noção foucaultiana de arquivo como um conjunto de regras que regem a gama do que pode ser verbalmente, audiovisualmente ou alfanumericamente de fato expresso, arqueologia da mídia é tanto um método e estética de praticar a crítica das mídias, um tipo de engenharia reversa epistemológica, quanto uma consciência dos momentos em que as próprias mídias, não apenas exclusivamente humanas, tronam-se “arqueólogas” ativas do conhecimento. Isso significa que, quando a arqueologia da mídia lida como a pré-história das mídias de massa, este “pré” é menos a respeito da antecedência temporal do que das configurações tecno-epistemológicas sublinhando a superfície discursiva (literalmente os monitores e as interfaces) da mídia de *massa*.³

Embora a maioria das teorias atuais sobre arqueologia das mídias visem formular histórias contrárias às tradicionais e dominantes sobre tecnologias e mídias de massa, suas performances textuais ainda aderem ao modelo historiográfico da escrita, seguindo uma organização narrativa e cronológica dos eventos. Reconhecidamente, a reivindicação em fazer análise mídia-arqueológica às vezes escorrega de volta ao contar histórias das mídias; a inclinação cultural em dar sentido a dados através de estruturas narrativas não é fácil para a subjetividade humana superar. É preciso máquinas para nos liberar temporariamente de tais limitações. Tecnologia, de acordo com Martin Heidegger, é mais que instrumental; ela transcende o *humano*.⁴ Arqueologia da mídia entendida como uma análise de configurações epistemológicas (tanto maquínica quanto lógica) não busca apenas o resgate de mídias do passado, esquecidas ou mal interpretadas, nem é confinada a uma reconstrução dos seus começos e pré-histórias da mídia técnica. Ao invés de ser uma coleção nostálgica de “mídias mortas” do passado, agrupadas num gabinete de curiosidades, arqueologia das mídias é uma ferramenta analítica, um método de análise, apresentando aspectos da

² Ver Walter Benjamin, *Excavation and Memory* em *Selected Writings*, vol. 2, 1927-1934 (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999), 576. Benjamin compara “memória autêntica” com “um bom relatório arqueológico”.

³ Um estudo exemplar é *Computer Spiel Welten* (Viena: Diaphanes, 2002), de Claus Pias.

⁴ Martin Heidegger: *Überlieferte Sprache und technische Sprache* [palestra, 1962] (St. Gallen: Erker, 1989), p. 19.

mídia que, de outra forma, escapa do discurso da história cultural. Enquanto as mídias não forem confundidas com seus conteúdos de mídia de massa, elas acabam por ser entidades não discursivas, pertencendo a um regime temporal diferente que, para ser analisado, necessita de modos alternativos de descrição.

Uma certa rejeição ao que a história cultural tinha até agora acumulado como conhecimento tecnológico, foi o viés que permitiu aos seres humanos produzirem o campo eletromagnético (ao invés de apenas deixar a eletricidade manifestar-se em fenômenos de ocorrência espontânea, como o relâmpago e o trovão, que foram vistos tendo causas naturais ou sobrenaturais). Experimentadores e eruditos como Michael Faraday, James Clerk Maxwell e Heinrich Hertz estavam convencidos que eles rastreavam fenômenos que não eram apenas uma simples questão de relativização cultural discursiva, mas indicavam leis físicas que tinham nelas mesmas uma existência meta-histórica e epistemológica. Do ponto de vista mídia-arqueológico (que é hipoteticamente em parte a perspectiva das próprias mídias), o tempo de vida cultural de uma mídia não é o mesmo que seu tempo de vida operacional: um rádio construído na Alemanha durante o regime do Nacional-Socialismo (o famoso *Volksempfänger*, que notoriamente foi usado para transmitir discurso de propaganda) recebe programas de rádio quando operado hoje, porque a infraestrutura tecnológica da mídia de transmissão ainda está operando. Não há diferença “histórica” no funcionamento do aparato, o agora comparado ao antes (e não haverá, até que o rádio analógico seja finalmente completamente substituído pela transmissão digitalizada de sinais); todavia, há um curto circuito mídia-arqueológico entre tempos, de outra forma, historicamente separados com clareza.

A arqueologia das mídias não é simplesmente uma forma alternativa de reconstruir os primórdios da mídia numa escala macro-histórica; ao invés disso, ela descreve “começos” (*archai*) tecnológicos de operacionalidade no nível micro-tecnológico. O verdadeiro arquivo de mídia é a *ἀρχή* [*arché*] de seus código-fonte; *arché*, entendida no grego antigo, diz menos sobre origens do que sobre mandamentos. Arqueologia das mídias é reler e reescrever a *momenta* epistemológica (ao invés de simplesmente temporal. Em *Archaeology of Cinema* C. W. Ceram afirma: “[o] que importa na história não é se certas descobertas casuais aconteceram, mas se

surtiram *efeito*”.⁵ Quando Hertz experimentou ondas eletromagnéticas, ele pretendia provar os cálculos matemáticos, feitos por Maxwell, do campo eletromagnético; quase por acidente ele assim praticamente inventou a tecnologia de rádio *transmissão*.⁶ Como escrever a história da mídia quando sistemas de mídias criam seus *Eigenzeit*?⁷ Iremos processar o passado das mídias arqueologicamente ao invés de historicamente. Arqueologia, em oposição a história, refere-se ao que realmente está ali: o que restou do passado no presente como camadas arqueológicas, operacionalmente embutidas em tecnologias (a “metáfora” arqueológica, como já mencionada, é difícil de resistir). Ela pertence a especificidade da mídia técnica que revela suas essências apenas nas suas operações, relembrando a definição de Martin Heidegger “da coisa” (em alemão *Zeug*) em *Ser e Tempo*. “Históricos” objetos de mídia são radicalmente presente quando estão ainda funcionando, mesmo que seu mundo externo tenha desaparecido. O seu “mundo interior” ainda é *operativo*.⁸ Tanto arqueólogos clássicos quanto de mídias são fascinados pela cultura do *hardware* e seus artefatos – dos mármores antigos até os produtos de engenharia eletromecânicos. Ambas as abordagens têm um *fundamentum in re*: a dura aresta de resistência de objetos materiais que desfazem a distância histórica simplesmente por estar presentes. Mas, o que separa drasticamente um objeto arqueológico de um artefato técnico é que este último revela sua essência apenas quando está funcionando. Enquanto um vaso grego pode ser interpretado simplesmente ao ser observado, um rádio ou computador não revela sua essência estando lá monumentalmente, mas apenas quando sendo processado por ondas eletromagnéticas ou processos de cálculo. Se um rádio de uma coleção de museu é reativado para transmitir estações do presente, isso muda seu *status*: ele não é mais um objeto histórico, mas gera ativamente presença sensual e informacional.

A relação entre o tempo microprocessual (assim como o vir a ser de uma imagem eletrônica numa tela de vídeo ou o processamento de dados em tempo real de computadores) e o processo macro-temporal concebido como tempo histórico não é

⁵ Citado em “From kaleidoscomaniac to cybernerd: notes toward an archaeology of the media”, de Erkki Huhtamo em: *Leonardo* 30, no. 3 (1997): 221.

⁶ Ver “Hertz and the technological significance of electromagnetic waves”, de Charles Susskind, em: *Philosophers and Machines*, Otto Mayr (Ed.) (New York: Science History Publications, 1976), p. 193.

⁷ *Eigen* em alemão significa, próprio, e *Zeit*, tempo. Essa expressão refere-se a certo ritmo ou tempo de processamento inerente às mídias. Nota da tradutora.

⁸ *Sein und Zeit*, de Martin Heidegger (Tübingen: Max Niemeyer, 1986), p. 380. Trecho do original em alemão: “Inwiefern ist dieses Zeug geschichtlich, wo es doch *noch nicht* vergangen ist?... Was ist ‘vergangen’?... Die Welt ist nicht mehr. Das vormalig *Innerweltliche* jener Welt aber ist noch vorhanden... Welt *ist* nur in der Weise des *existierenden* Daseins, das als In-der-Welt-sein *faktisch* ist.”

apena suma relação entre micro e macrocosmos. Desde a matemática estocástica e dinâmicas estáticas na termodinâmica do século XIX (*insights* de Ludwig Boltzmann e Josiah Willard Gibb na natureza entrópica) até *Cybernetics* de Norbert Wiener, o modo histórico de descrever processos temporais tem sido confrontado com modelamentos alternativos do tempo. Quando se trata de descrever a mídia no tempo, essa aporia torna-se crucial, uma vez que não se pode mais sujeitar os processos de mídia a uma narrativa literária sem mal interpretar e deturpar fundamentalmente seu *Eigenzeit*. Narrativas de mídias históricas acontecem num tempo imaginário. Tecnologias de armazenamento por outro lado acontecem em um tempo simbólico temporal, e a contingência agora pode ser tratada por matemática estocástica como a implementada na computação em tempo real.

As mídias não são apenas objetos, mas também sujeitos (“autoras”) da arqueologia das mídias. O termo arqueologia das mídias descreve modos de escrever que não são produtos textuais humanos, mas ao invés disto, expressões das próprias máquinas, funções de uma mesma lógica midiática – assim como as fotografias em *The Pencil of Nature* de Henry Fox Talbot registram uma realidade física (ótica) de uma maneira que não é mais a realizada por pintura feita pela mão humana. Mídia tecnológica que opera no nível simbólico (ex. informática) difere de tradicionais ferramentas simbólicas da engenharia cultural (como escrever no alfabeto) por seus registros e processamentos não somente de símbolos semióticos mas sinais fisicamente reais. O foco muda para o processamento de sinal digital (DSP) como tecnologia cultural ao invés de semiótica cultural. Mídias tecnológicas como fotografia e computação tornaram-se ativas arqueólogas de realidades físicas que são frequentemente inacessíveis ao sentido humano, assim como nos casos das fotografias ultravioleta de antigos manuscritos, ou a reconstrução por escâner ótico ou processamento digital dos sinais de som “perdidos” no danificado cilindro (fonográfico) de cera de Edson. Para os arqueólogos das mídias, a recente virada da época dos eletrônico para a da informação significa que, embora mídias de processamento de dados ainda estejam enraizadas em materialidades acessíveis arqueologicamente (*hardware*, física), suas arqueologias de conhecimento exigem competência em informática (lógica matemática, técnica e controle). A arqueologia da mídia está

primeiramente interessada na infraestrutura não discursiva e em programas (escondidos) das mídias. Assim ela se transforma de historiográfica para modo de arquivamento técnico (arqueográfica), descrevendo as práticas não discursivas especificadas nos elementos do arquivo técnico-cultural. Arqueologia da mídia é confrontada com objetos cartesianos ou até mesmo trans-cartesianos, que são coisas matematizáveis. Aplicando uma análise técnico-matemática, arqueologia das mídias acessa o estrato subsemântico da cultura, ficando (citando a música de Pink Floyd) “close to the machine” [perto da máquina]. No sentido não metafórico, significa executar arqueologia das mídias por meio de tais máquinas (medindo, calculando).

1. Mídias como arqueólogas (uma missão fonográfica)

Em contraste aos quase dois mil anos de história basicamente escrita, o advento das mídias de gravação de áudio quase imediatamente levou à projetos genuinamente baseados em mídia como, por exemplo, arquivos de gramofone de música etnológica fundados tanto em Viena como em Berlim por volta de 1900. Mas, os tesouros culturais são apenas um dos aspectos deste tipo de arquivo de mídia, desde que tais gravações contêm – e assim, memoriza – um mundo de sinais que operam para além e abaixo do simbolismo cultural planejado pelos humanos envolvidos. A arqueologia das mídias (como a membrana de um microfone) se atenta desapaixonadamente às qualidades subconscientes dos meios técnicos.

No momento em que um cantor épico canta em um dispositivo de gravação atual, dois diferentes regimes colidem e a performatividade humana é confrontada com operações algorítmicas ou tecnológicas. Enquanto a análise filológica das maravilhas da poesia oral (Homero épico da antiguidade, *guslari* sérvio no presente) permanece dentro da lógica de tecnologias culturais (alfabeto escrito e notação musical), a análise mídia-arqueológica através de processos de rápidas transformadas de Fourier auxiliadas por computador de discursos abaixo das unidades elementares do que pode ser expresso por letras (vogais, consoantes) dão acesso à dimensão material (o mundo físico) de um momento cultural. Consequentemente, a capa de um livro nas origens do alfabeto vocal mostra tanto a imagem da inscrição do alfabeto grego

quanto o espectrograma da mesma palavra grega (lida e falada por Barry Powell, um dos maiores eruditos neste assunto).

O fonógrafo como um artefato de mídia não carrega apenas significados culturais como as palavras e as músicas, mas é ao mesmo tempo arquivo da engenharia cultural por meio de suas próprias fabricações materiais – um tipo de mídia congelada, conhecimento que – no sentido mídiarqueológico – está esperando para ser descongelada, liquidificada. A arqueologia digital opera até mesmo abaixo do limite sensual de visão e som – um nível que não é diretamente acessado pelo sentido humano por causa da sua enorme velocidade eletrônica de cálculo. Sinestesticamente, nós devemos ver a imagem espectrográfica da memória de som anteriormente gravada – um olhar direto para o *arquivo*.⁹ A leitura microfísica aproximada do som, onde a materialidade do próprio meio de gravação torna-se poética, dissolve qualquer arquivo significativo unido semanticamente em discretos blocos de *sinais*.¹⁰ Ao invés de aplicar musicologia hermenêutica, os arqueólogos das mídias suprimem a paixão por alucinar “vida” quando escutam vozes gravadas.

As teorias da mídia só funcionam quando são testadas contra as evidências dos equipamentos. Olhemos para a revolução epistemológica que foi desencadeada pela “sonificação” do campo eletromagnético pelo uso cultural e não cultural. Logo que o telefone magnético alemão AEG-Telefunken tornou-se, na metade dos anos 30, uma ferramenta utilizável para gravação, ele foi aplicado aos estudos etnomusicológicos e ao campo de *gravação*.¹¹ Já que ninguém mais pode “gravar” Homero, Milman Parry da Universidade Harvard, por analogia, foi para a Sérvia e Montenegro para conduzir um estudo filológico experimental gravando sons épicos para descobrir quão épicos *Ilíada* e *Odisséia* de Homero poderiam ter sido se transmitidos culturalmente sem que fossem escritos. Embora Parry tenha usado a gravação fonográfica com discos de alumínio para gravar evidências da poesia oral no sul da ex-Iugoslávia em 1933-35, seu colega e assistente Albert Lord posteriormente retornou pela mesma razão, mas com um gravador eletromagnético de bobina para registrar tais sonoridades. Enquanto

⁹ Ver, por exemplo, as reconstruções de gravações de cantos dos védicos no Ceilão em 1907.

¹⁰ Ver Karl Sierek: *Aus der Bildhaft: Filmanalyse als Kinoästhetik* (Viena: Sonderzahl, 1993), p. 122. A passagem se refere à “Introdução à Semiótica” de Umberto Eco.

¹¹ Ver os relatórios contidos em um arquivo nos antigos experimentos com magnetofone nos arquivos da AEG-Telefunken-Archives, localizados no Museu de Tecnologia de Berlim. Gravadores de som eletrônicos praticamente iniciaram com o gravador de Valdemar Poulsen, o telegráfono (1898).

estas máquinas eram obviamente usadas para fins da filologia (com as gravações épicas sendo posteriormente transcritas por analistas fisiológicos), o que de fato ocorreu a nível de arqueologia da mídia foi a (inconsciente) substituição do código do alfabeto vocal pelo fluxo eletromagnético de elétrons – que abriu um regime diferente de sinais operando como substrato da cultura semiótica. Isto exigiu não uma análise textual, mas uma leitura direta literalmente da “fiação” das máquinas de gravação, de sua bobina de voz e outros ingredientes técnico-lógicos deste extraordinário *mecanismo*.¹²

A arqueologia das mídias acrescenta aos estudos da cultura um caminho aparentemente paradoxal, direcionando a atenção (percepção, análise) para uma dimensão não cultural do regime tecnológico. O que é indicado pela lâmpada piscando, enquanto o microfone está gravando tal sonoridade do *guslari* sérvio, é o acontecimento da própria voz, a materialidade mesma da cultura. A bobina de arame pode, metaforicamente, ser interpretada como um tipo de escrita – todavia uma escrita que não opera mais sobre o nível simbólico (o alfabeto vocal, correspondente à definição de Ernst Cassirer de cultura como um regime simbólico), mas eletrofisicamente.

Poucos anos após a morte prematura de Milman Parry, Walter Benjamin no seu ensaio *Der Erzähler* (“O narrador”) (1936), afirmou que a experiência, quando separada da tradição épica não poderia mais ser comunicada em forma de narrativa. De fato, análises culturais hoje em dia não são *narráveis*¹³ e pertencem a informática e ao processamento de sinais. Parry e Lord usaram os dispositivos mais atuais de gravação no empenho de pesquisa filológica, finalmente transcrevendo as gravações de som em texto alfabético. Mas, *nolens volens* (em um nível abaixo de semânticas culturais), o ato da gravação eletromagnética autoriza análises de eventos acústicos a partir de uma perspectiva mídia-arqueológica que não é uma perspectiva cultural exclusivamente humana (que lida com atos simbólicos); o próprio dispositivo de gravação torna-se arqueólogo da mídia e dos processamentos de sinais da cultura. Apenas este dispositivo de gravação eletro-técnico pode transmitir as bases a um sonograma ou espectrograma com tais articulações, e estas são ao mesmo tempo os atos de medida, já que os aparatos “escutam” ao acontecimento acústico de forma não semântica, ao

¹² Ver *Webster Chicago Corporation*, a photofact standart notation schematic of webster wire recorder model, p. 80-81, 1948: Disponível em <<http://www.webster-chicago.com/80sch.jpg>>. Acessado em 19 de fevereiro de 2009.

¹³ *Der Erzähler*, Walter Benjamin, em *Gesammelte Schriften*, vol. 2.2 (Frankfurt: Suhrkamp, 1972), p. 439ss.

passo que o ouvido humano desde sempre parecia o dado fisiológico sensual com o conhecimento cultural cognitivo, filtrando assim o ato da escuta. Por um momento, o dispositivo de medição suspende a percepção humana a partir das limitações de sua própria subjetividade e culturalidade, razão pela qual devemos considerar que qualquer configuração de medição é ela mesma marcada por uma história indexical de sua própria época. Essa camada física debaixo de uma cultura expressa simbolicamente pode ser registrada apenas pelas próprias mídias.

O ponto cego da pesquisa de Parry e Lord foi a tecnologia em que estava implicada. Como Powell escreveu:

Alguns sons foram retirados das fitas de alumínio, outros dos discos de metal. Em Harvard, na coleção de Milman Parry, Albert Lord me mostrou vários rolos destas fitas, irremediavelmente emaranhados em uma gaveta – que sons perdidos estas fitas emaranhadas preservam? Bobinas de alumínio... não é um som oral, mas sim um tipo de texto... os discos e as fitas de alumínio de Parry, assim como papiros com grafemas riscados, oferecem um material de base – obviamente suscetível de corrupção – por meio de um código impresso sobre ele. Em qualquer um dos casos o texto depende de inovação tecnológica: o alfabeto grego..., inscrito em pergaminho ou papiros, e a magnetização eletrônica... Todos os textos são inúteis sem a tecnologia para decodificar seus [sic] símbolos: as regras de escrita do alfabeto grego... um toca fitas.¹⁴

Neste exemplo, a arqueologia das mídias pode aguçar nossa percepção da diferença fundamental entre dois tipos de gravação que poderiam parecer similares. Ainda que o alfabeto vocal grego provavelmente tenha sido criado com o objetivo especial de registrar (a cultura como operações simbólicas), a gravação no campo eletromagnético, num deslocamento das práticas de engenharia cultural com signos simbólicos (escrita alfabética), constrói um micromundo tecnológico próprio – mídias que comportam-se “analogamente” à própria física. Ironicamente, o código digital volta às primeiras formas de escrita pré-gregas, que foram inventadas para fins de *cálculo*:¹⁵ agora, até mesmo a poesia pode ser calculada com precisão a nível de processamento de sinal digital na reprodução de voz (de acordo com o Teorema da amostragem de Nyquist-Shannon) que iguala (literalmente “emula” no e em computadores) a própria natureza. A análise de Fourier permite a transformação matemática de uma função temporal ou

¹⁴ *Writing and the Origins of Greek Literature*, de Barry Powell (Cambridge: Cambridge University Press, 2002), p. 6.

¹⁵ *Before Writing*, vol. 1, *From Counting to Cuneiform*, de Denise Schmandt-Besserat (Austin: University of Texas Press, 1992).

seqüência de sinais no espectrograma; a rápida transformação de Fourier é a operação “analítica” realizada pelos próprios computadores quando traduzem um acontecimento de gravação de voz em um regime matemático, fazendo assim uma análise cultural calculada de maneira que apenas computadores podem fazer. No momento, a máquina é a melhor arqueóloga de mídias da cultura, até mesmo melhor que qualquer humano. Ao mesmo tempo, os resultados de tais análises podem novamente tornarem-se perceptíveis por humanos ao serem traduzidos em diagramas visuais na tela do computador. Apenas através da aplicação de tais ferramentas mídia-tecnológicas nós podemos explicar o nível microtemporal de tal acontecimento. O que não pode ser explicado por estas análises é o significado semântico-cultural destes micro-acontecimentos, já que tal análise de voz é inespecífica e indiferente para o “significado”, tratando qualquer ruído randômico com a mesma justiça tecnológica com a qual seria a alta-cultura na recitação de *guslar*. Considerando estas opções e limitações, a análise mídia-arqueológica abre cultura para *insights* não culturais sem sacrificar as específicas maravilhas e belezas da própria cultura.

Vamos jogar um tema notório da Odisseia de Homero contra ele mesmo: Ulisses tinha que estar amarrado para resistir às sedutoras vozes das sereias. O *Webster Wire Recorder* (tipo 80, de 1948), como *écriture magnétique* (a maneira francesa de nomear tais dispositivos), é um anti-Ulisses, porque os aparatos podem resistir às tentações de confundir belas vozes com outro tipo de acústica e, ao contrário, podem prestar igual atenção a todo o tipo de sonoridade sem que sejam sempre afetados por seus valores emocionais.

Com um senso arqueológico *cool* por sinais (ao invés de semióticos, como na semântica cultural), a máquina registra todo o tipo de vibrações eletromagnéticas e assim se aproxima do mundo real que qualquer alfabeto é capaz. Fio magnético ou fitas de registro de sinais – ou som, imagem (vídeo, AMPEX), dados (IBM PC) – não fazem distinção entre envios humanos, físicos ou maquinais de tais mensagens.

A partir de uma perspectiva similar, o período do desenvolvimento da mídia arqueológica do rádio “antes do rádio” não foi simplesmente a pré-história tecnológica da mídia de massa, mas sua forma alternativa de existência em que o alcance do campo

magnético não foi limitado a *radiodifusão*.¹⁶ O nível da mídia arqueológica é mais precisamente estrutural do que histórico, tornando possível (neste caso) pensar o rádio em termos de eletromagnetismo ao invés de limitá-lo às semânticas das vozes culturais.

Hoje em dia, tal fluxo de dados contínuo do mundo acústico tem sido traduzido em dados quantificados, discretos – um processo de quantização digital em que a “continuidade” torna-se ela mesma um efeito secundário de enumeração discreta a ser aproximado. Na presença de dados distintos, o “streaming” é um disfarce metafórico. Mas, com o acelerado processamento de dados, que é mais rápido do que nosso senso óptico e acústico consegue conscientemente seguir, operações distintas tornaram-se aptas a representar as continuidades, aproximando-se da realidade dos próprios sinais físicos.

Marshall McLuhan enfatizou que a análise “arqueológica” da pesquisa científica tem sido um subproduto da era das letras discretas; análises de fato operam por decomposição de um texto em elementos únicos (*elementa*, ou mesmo *stoichea*, expressão grega tanto para letras individuais do alfabeto quanto unidades atômicas na natureza). Este foi um momento crucial – arqueológico ao invés de histórico – já que ele não foi imediatamente refletido em termos culturais – quando a invenção do alfabeto discreto (em oposição aos sistemas de escrita ideográficos como os hieróglifos egípcios) segmentou a linguagem humana em elementos menores, que em si eram sem significado – de casa (*beth*) para “B” (*beta*). Neste momento a máquina assumiu o controle, já que apenas máquinas poderiam realizar operações simbólicas sem referencialidade semântica que impedia o efetivo processamento de dados.

Uma fundamental lacuna epistemológica encontra-se entre a escrita codificada simbolicamente (alfabeto) e a gravação gramofônica, que pode gravar assim como o ruído que acompanha (ou seja, o índice) o fisicamente real dentro e fora da voz gravada (entonações, timbre, as “granulações” da voz – como definido por Roland Barthes a respeito das antigas gravações gramofônicas da voz de Caruso). Mas, nem Parry nem Lord... (foram) interessados na natureza histórica da tecnologia que tornaram possível o texto de Homero, mais que Parry investigou a história de máquinas de *gravação*.¹⁷ É

¹⁶ Ver *Das Radio: zur Geschichte und Theorie des Hörfunks*, de Wolfgang Hagen (Munique: Fink, 2005), p. 1-111.

¹⁷ Powell, *Writing and Origins*, 7ff.

necessária uma arqueologia das mídias de gravação – tanto (e distintamente) para a tecnologia cultural da escrita (alfabeto) quanto para suas alternativas tecnológicas (gramofone, gravação eletromagnética). Enquanto aparentemente o alfabeto fenício foi modificado para um alfabeto de fonética familiar para fins explicitamente poéticos, o desenvolvimento da fonografia de gravação resultou em investigações fisiológicas na própria natureza da voz.¹⁸ O campo eletromagnético foi descoberto através da possibilidade experimental, raciocínio matemático sobre os efeitos da indutividade, e um foco de pesquisa teórico (Oersted, Faraday, Maxwell); sua aplicação para gravação por dispositivos de fio ou magnético nada mais era do que subproduto de diversos regimes auto referenciasais.

A maioria das bobinas de arame de Albert Lord tem sido transferidas para fitas. O dispositivo de gravação de arame do começo dos anos 50 na *Milman Parry Collection of Oral Literature* da Universidade Harvard não é mais funcional. De alguma maneira, em tal migração entre hard- e softwares, a memória cultural corre o risco de ser interrompida a qualquer *momento*.¹⁹ Alguns destes sons monumentais que têm sido transferidos de gravações analógicas para o campo digital podem ser ouvidos no website *Milman Parry Collection of Oral Literature* da Universidade Harvard. O interesse mídiarqueológico especial está no processo tecnológico de como estes dados foram digitalizados. Tal migração de dados é uma nova forma de “tradição” que resulta de opções genuinamente inerentes à mídia eletrônica, permitindo novas formas de reconstrução de cenas mídiarqueológicas. A arqueologia das mídias no seu sentido mais óbvio começa aqui: no nível das mídias de gravação magnética (fitas químicas, fio de aço, cilindros de cera). Visto tanto de forma tanto prática quanto teórica, estas mídias de gravação revelam fundamentalmente uma nova epistemologia, dando acesso ao conhecimento no campo eletromagnético que não apenas gerou mídias de transmissão como o rádio e a televisão como também levou a física quântica (a mais eminente provocação da teoria de transmissão midiática até hoje). Portanto, a arqueologia das mídias materialista é recoberta por um nível lógico na era da

¹⁸ Ver *Die Geburt des Vokalalphabets aus dem Geist der Poesie*: Schrift de Wolfgang Ernst e Friedrich Kittler (eds.) (Munique: Fink, 2006).

¹⁹ Ver *Dis/continuities: does the archive become metaphorical in multimedia space?* In: *New Media, Old Media: a history and theory reader*, editado por Wendy Hui Kyong Chun e Thoman Keenan (Nova Iorque: Routledge, 2006), p. 105-123.

informação, quando tais fitas ainda gravavam sinais físicos, mas os sinais eram encondados como informações (bits) – tecno-logia no seu sentido mais estrito.

2. Fonovisões: restauração digital de artefatos gramofônicos

Com o mistério midiático de gravações fisicamente reais das vozes humanas desde o advento do fonograma de Edson, a cultura experimentou um efeito espelho no tempo que negou a diferença anteriormente bem definida entre presença e falta, passado e presente. Por décadas, antigas gravações em cilindro de cera doadas para arquivos fonográficos (fundados em 1900, quase contemporaneamente, em Viena e Berlim) foram pensados para serem intocáveis devido à possibilidade de sua destruição por reprodução técnica inapropriada. Curiosamente, hoje em dia é possível escutar a estas gravações com quase a mesma qualidade do momento em que foram gravadas por meio de arqueologia da mídia optoeletrônica de som, agora incorporadas no próprio ciberespaço. Mensagem ou ruído? A operação mídiarqueológica de leitura dos traços inscritos “optodigitalmente” tornaram as gravações de outra forma inacessíveis audíveis novamente – uma inesperada lembrança invertida da inscrição de som à base de luz nos filmes antigos. A mídia desencadeia sua própria memória de mídia de acordo com leis não históricas. Sinestesticamente, pela aplicação de uma ferramenta de visualização igualmente virtual, nós podemos ver uma imagem espectrográfica da memória sonora, através de um olhar analítico direto para o arquivo cultural. A leitura optodigital do som como imagem, todavia, dissolve qualquer unidade semanticamente significativa em blocos discretos de sinais. Ao invés de hermenêutica musicológica, aqui é exigida uma mirada mídiarqueológica.

Nos arquivos fonográficos, vozes congeladas, confinadas à mídias de armazenamento analógicas e muito tempo esquecidas, esperam por seu descongelamento (digital), suas “redenções”. Neste momento, o reprocessamento digital de tais dados aproxima-se do processamento humano de sinais sensoriais dentro da rede neural do próprio cérebro. No procedimento optoanalítico para recuperar sinais de áudio das trilhas negativas com o cilindro de cera galvanizado de Edison, dispositivos de gravação endoscópicas “leem” graficamente os traços de som, os retraduzindo em som audível através de transformação visual algorítmica de dados

em som. A memória digital ignora as diferenças estéticas entre áudio e dados visuais e faz uma interface (para os ouvidos e olhos humanos) emular a outra. Para o computador, a diferença entre som, imagem e texto, se fizesse diferença, iria contar apenas como a diferença entre os *formatos de dados*.²⁰

As primeiras gravações da televisão experimental feitas por John Logie Baird, chamadas de *Phonovision*, de setembro de 1927, não mostram humanos, mas sim *Stookie Bill*, uma marionete de madeira (já que a fonte de luz extremamente quente poderia ter queimado a pele humana). As subseqüentes gravações antigas de TV, como os 32 segundos de *Looking In* (abril, 1933), a primeira resenha televisiva do programa teste da BBC, dificilmente permitiam distinguir corpos humanos em meio ao ruidoso *signal visual*.²¹ Junto com o alvorecer da nossa era da tecnologia televisiva vem restauradas maravilhas das gravações originais feitas na era da televisão escaneada mecanicamente! Não até que a era do computador surgisse nós poderíamos estudar estas *imagens*²² – arqueologia da mídia sendo praticada por uma mídia diferente (computação). O atalho da mídia arqueológica acontece: “[a]gora elas podem ser vistas tão perto de sua qualidade original quanto as técnicas mais recentes permitirem”.

A “*aisthesis*” mídiarqueológica (percepção de sinal imediato em oposição à *estética* do discurso cultural e filosófico) opera *transitivamente*, isto é, em referência direta e contato com seus objetos – assim como uma mídia tecnológica opera não dentro de um profundo espaço hermenêutico mas em nível “plano”, tanto materialmente (como exemplificado por um captador eletromecânico que decifra as ranhuras de um disco gravado com música) quanto logicamente (como exemplificado através de programação que tem um modo de operação sintático ao invés de semântico). A tecnologia sabe isto *avant la lettre*. Em 1962, Heinz Richter, na apresentação do aparato televisivo, cunhou o termo “televisão imediata” para definir o uso de raios catódicos – baseado em informação visual, desenvolvido durante a Segunda Guerra Mundial, como o *Elektronenkartograph*.²³ A televisão transitiva

²⁰ Ver *Das Berliner Phonogramm-Archiv, 1900-2000: Sammlungen der traditionellen Musik der Welt*, de Artur Simon (Berlim: VWB, 2000), p. 209-215.

²¹ Para ver umas destas gravações antigas acesse o site de Thomas Weynant, “Early Visual Media”, 2003: <<http://users.telenet.be/thomasweynants/television.html>>.

²² *The World’s Earliest Television Recordings*, de Don McLean. Maio de 2007: <<http://www.tvdawn.com>>.

²³ *Fernsehen für alle: eine leichtverständliche Einführung in die Fernseh-Sende-und Empfangstechnik*, de Heinz Richter (Stuttgart: Franckh, 1962), p. 222.

imediatamente parecia a percepção humana com o fluxo de sinais das mídias tecnológicas, com ou sem a sua tradução no regime iconológico da cognição.

Quando as próprias mídias tornarem-se arqueólogas ativas de dados, o olhar frio do olho da máquina será um elemento no sistema do *feedback* cibernético, como expresso no filme *Um homem com uma câmera* de Dziga Vertov, com sua ênfase no próprio “olho da câmera” (KinoGlaz). E a imagem de radar como outra forma de inteligência “visual” é uma maneira bastante precisa da tradução eletrônica da noção grega de *theoría*. As tecnologias C₃I (Comando, Controle, Comunicações e Inteligência) privilegiam a noção nietzschiana da distância patética (literalmente *tele-visual*, “Phatos der Distanz”), assim como analisado por Paul Virilio para a conjunção entre guerra e cinema. A arqueologia das mídias é mais semelhante ao olhar do escâner ótico do que aquele do observador antropológico. Indo além de Marshall McLuhan, as mídias na cultura contemporânea não podem mais ser simplesmente “extensões do homem”.

Siegfried Zielinski pede um balanço entre o “congelamento ártico” do sistema de mídias centradas no computador e o “calor da forte imaginação”.²⁴ A re(busca) pelos destroços do transatlântico *Titanic* foram um ato real de arqueologia submarina e imaginação histórica, ao mesmo tempo. Enquanto o olhar da câmera pode ver arqueologicamente os destroços (ou seja, puramente como evidência no sentido de sensoriamento remoto de dados), o olho humano, confrontado com a presença do material irritante do passado que por definição deveria ser inexistente, imediatamente confunde evidência com mágica. O cineasta James Cameron recorda: “[F]ora da escuridão, como uma aparição fantasma, a proa do navio aparece... assim como ele aportou há 84 anos *atrás*”.²⁵ Cameron inicialmente sentiu-se como um astronauta que experimenta a lua com uma série de *checklists* e missões protocoladas – o verdadeiro olhar arqueológico. Mas, em determinado ponto ele abandonou esta perspectiva, dizendo que: “e permiti que a parte emocional da minha mente se envolvesse com o navio. Isto fez toda a diferença do *mundo*”.²⁶

A empatia hermenêutica aqui choca-se com puros dados de navegação: existe um mundo de diferença entre uma *arqueologia do pensamento* e a imaginação histórica,

²⁴ Supervision und Subversion: Für eine Anarchäologie des technischen Visionierens, de Siegfried Zielinski. In: *Konturen des Unentschiedenen: Interventionen*, editado por Jörg Huber e Martin Haller (Basel: Stroemfeld, 1997), p. 186.

²⁵ Prefácio de James Cameron para *James Cameron's Titanic*, de Joel Avirom e Jason Snyder (Nova York: Harper Perennial), p. xii.

²⁶ Ibid.

que busca substituir evidência positiva por um ato de reanimação. Mas, o sonar ecoando na arqueologia submarina apenas corresponde retoricamente à ressonância empática; não vamos confundir correntes de dados (mesmo quando computados em tempo real) com momentos da vida comunicacional.

Às vezes o impulso iconológico da imagem humana lendo e o ouvido escutando dificulta *insights* e o conhecimento. Suspender a percepção humana por um momento em favor de instrumentos de medição pode revelar *insights* que códigos culturais simplesmente não percebem – a bênção do olhar midia-arqueológico. A microscopia de tunelamento eletrônico nada mais faz do que transferir imagens para uma superfície atômica de matéria e analisar seus objetos combinando dados estatísticos e representando estes cálculos em imagens. A audição midiática arqueológica escuta sons como configuração de dados (uma vez que as oscilações tenham se tornado calculáveis).

3. Visualização imediata, escuta imediata

Vamos investigar a noção de cultura sonosfera. A partir de uma interpretação livre de McLuhan, ouvir mídiarqueologicamente é prestar atenção as mensagens eletrônicas dos aparatos acústicos e não prioritariamente aos seus conteúdos musicais como significado cultural. O ouvido arqueológico midiático escuta ao rádio de uma forma extrema: escutando ao ruído do próprio sistema de transmissão.

A diferença audível obtida pela mudança significativa da taxa de amostragem refere-se ao barulho do dispositivo de gravação (antigo cilindro de cera) ao invés da voz gravada. Aqui o meio fala tanto ao nível de enunciação como de referência. O que nós escutamos: mensagem (os sons gravados antigamente) ou barulhos (os arranhões e ranhuras do cilindro de cera)?

Na consciência arqueológica midiática, esta gravação primeiramente memoriza o barulho do próprio cilindro de cera – que é um tipo diferente de “arquivo”, não histórico-cultural, mas tecnológico-cultural, outro tipo de informação sobre o real. A arqueologia das mídias abre nossos ouvidos para escutar muito bem a isto, e não o filtra (em oposição ao “efeito cocktail” da psico-acústica hermeneutizada).

As mídias técnicas já tinham desenvolvido uma real memória midiática que se difere das recordações humanas. O experimento é muito simples: imagine um antigo

gravador fonográfico. Certamente as ranhuras e os ruídos do aparato de gravação nos alucinariam acusticamente; a real arqueologia das mídias inicia aqui.

O exercício da mídia-arqueológica é estar consciente de todos os momentos dados quando direcionamos nossos sentidos para as vozes humanas ou imagens do passado repetidas por gravações de mídias que não estão se comunicando com mortos; em vez disso, estamos lidando com o passado como uma forma de presença atrasada, preservada na memória tecnológica. Mídias de gravação operam num regime temporal diferente do que o tempo histórico (que é antropocêntrico, assim como definido por Giambattista Vico em *Scienza Nuova*). O ruído e o arranhão do cilindro de cera é a pura mensagem do meio; nele a voz humana é literalmente incorporada. Mas, o que tem sido continuamente preservado pelas tecnologias de gravação analógicas torna-se quantificado na passagem para a gravação digital (CDs), em vez de simplesmente ser gravação analógica. Isto é epistemologicamente novo – de forma dramática.

O desejo mídia-arqueológico de ser libertado por máquinas da própria subjetividade (e o desejo de contar história) é foucaultiano: em sua *Arqueologia do Saber* Foucault expressa sua vontade de “definir um método de análise histórica libertada do tema antropológico... um método de análise purgada de todo *antropomorfismo*”.²⁷ A arqueologia das mídias também está interessada em procedimentos e eventos que não são históricos (ou seja, narráveis) mas entretanto consistem-se de “mudanças autóctones” (Foucault) no âmbito das máquinas e seus símbolos. Palavras e coisas acontecem dentro da máquina (computadores) como lógica e *hardware*. O olhar mídia-arqueológico, conseqüentemente, é imanente à máquina. Seres humanos, ao terem criado máquinas lógicas, criaram uma descontinuidade com seu próprio regime cultural.

4. Contando por números

A epistemologia cibernética que é implícita pela ideia do loop de feedback entre um passado analógico e um presente digital requer uma leitura técnica “fria” diferente da imaginação histórica (ou historiográfica) “quente”, para usar a famosa distinção de McLuhan em “Os meios de comunicação como extensões do homem”.

²⁷ *Archaeology of Knowledge*, de Michael Foucault (Nova York: Pantheon, 1999), p. 16.

“Ação digital retrô”, na realidade, acontece dramaticamente ao digitalizar materiais de fontes analógicas no arquivo e trazendo-o para o presente tecnomaterializado, traduzindo deste modo um mundo analógico dentro da *matrix digital*.²⁸ A microtemporalidade na operatividade do processamento de dados (sincronização) substitui o tempo macro tradicional do arquivo histórico (governado por semânticas do discurso histórico) – uma literal quantização. Nossa relação não apenas com o passado, mas com o presente, torna-se deste modo verdadeiramente arquivística.

Mídias, tomadas como canais físicos de comunicação e como artifícios técnicos que são matematicamente operados por códigos simbólicos e corrente de dados, devem ser analisadas diferentemente dos textos culturais, das imagens histórico-culturais, da música clássica ou obra de arte. O olhar arqueológico é um modo de olhar para objetos midiáticos: enumerativo ao invés de narrativo, descritivo ao invés de discursivo, infraestrutural ao invés de sociológico, levando em consideração números ao invés de apenas letras e imagens. A arqueologia das mídias descobre um tipo de extrato – ou *matrix* – na sedimentação cultural que não é nem puramente humana nem puramente tecnológica, mas está literalmente no meio (no latim *medium*, no grego *μεταξύ [metaxý]*): operações simbólicas que podem ser performadas por máquinas e que também transformam os seres humanos em máquinas.

Henri Bergson insistia na percepção humana do tempo como duração (consciência) em oposição ao registo cronofotográfico dos processos temporais. Enquanto a narrativa (ver o argumento de Gotthold Ephraim Lessing em *Laoconte*, 1766) uma ocasião foi a arte do tempo (artes e literatura baseadas no tempo), agora o tempo está sendo organizado *tecnologicamente*.²⁹ A arqueologia das mídias lida com esta crise na memória narrativa da cultura. A narrativa digital num nível mídia-arqueológico (não como interface) é ligada à matemática dos números discretos. Na Alemanha medieval, as palavras para contar e narrar eram as mesmas etimologicamente. Uma cultural computacional, a partir de um ponto-de-vista mídia-

²⁸ O termo *digital retro-action* é tomado a partir do título da conferência organizada por William Warner na Universidade da Califórnia, Santa Bárbara, intitulado *Digital Retroacton: A Research Symposium*, que aconteceu de 17 a 19 de 2004.

²⁹ “Technik und Fragmentierung”, de Paul Virilio. In: *Aisthesis: Wahrnehmung heute*, ed. Karlheinz Bark et al. (Leipzig: Reclam, 1990). Ver também Zeit, Erzählung, Neue Medien. In: *Zeit – Medien – Wahrnehmung*, editado por Mike Sandbothe e Walther Ch. Zimmerli (Darmstadt: Wiss. Buchges, 1994), p. 89-110.

arqueológico, não lida com memória narrativa mas com cálculos da memória – que conta ao invés de recontar, a arqueologia versus o modo histórico.

5. Mídia, matemática, arqueologia

Até agora, na cultural ocidental, a narrativa tem sido o primeiro modo de processamento de arquivo de dados armazenados em nome da história, o qual, na superfície das chamadas multimídias, continua na forma de histórias (até mesmo nos jogos de computador, embora de maneira fragmentada). A análise mídia-arqueológica, pelo contrário, não opera ao nível da multimídia fenomenológica; ao invés disto, ela vê todas as chamadas multimídias como radicalmente digitais, uma vez que o processamento de dados digital mina a separação em canais visuais, auditivos, textuais e gráficos que nas suas superfícies (interfaces) traduzem dados para o sentido humano. Olhando por trás das interfaces homem-máquina (tal como o monitor do computador) e tornando evidente os processamentos invisíveis da comunicação, a arqueologia das mídias, como a noção implica, segue a *Arqueologia do Saber* de Foucault em não descobrir usos metafóricos das mídias no discurso público mas todavia reconstruindo o *matrix* generativo criado pelos dispositivos midiáticos.

O termo para a máquina de composição musical de Athanasius Kircher (como aprendemos em *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*, de Zielinski) era, não coincidentemente, *arca*, que no latim medieval também significava “arquivo”. O uso do termo aqui é *avant la lettre* foucaultiano, já que se refere ao conjunto de regras generativas e mecanismos matemáticos que produzem a impressão musical (assim como o atual software *SuperCollider*, que pode ser usado para criar composições algorítmicas de áudio). Programação computacional, a força cultural dos tempo de hoje, é não narrativa; suas formas algorítmicas de escrever – formas alternativas do mínimo, escrita temporal serial (em oposição ao registro) – está próximo do paradigma da própria computação.

Consideremos agora a arqueologia das mídias no sentido de uma forma matemática de fazer “arqueologia” foucaultiana, aquela que lidaria não apenas com o audiovisual ou textual, mas também com números, assim como na origem do alfabeto grego vocalizado as letras unitárias *Στοιχεῖα* [*stoicheia*, isto é, 'elementos'] também

foram usadas para numeração, contagem em uma forma “elementar”. O discurso acadêmico das humanas, temos que admitir, ainda é baseado prioritariamente na transferência narrativa do conhecimento. O computador relembra um modo alternativo de comunicação: o sonho de Leibniz em comunicar-se através de fórmulas matemáticas, numa linguagem simbólica (*characteristica universalis*).

Friedrich Nietzsche uma vez refletiu sobre a íntima relação entre matemática e natureza,³⁰ de fato, os números desenvolveram sua própria cultura.³¹ Cálculos de física quântica calculam a natureza, matematizando-a. A natureza, através de mídias tecnológicas de medida e dispositivos de cálculo, é quase seduzida a revelar sua essência matemática.³² Enquanto Pitágoras certa vez viu números incorporados na natureza (como na concepção de Leibniz sobre *deus calculans*), o computador literalmente enumera o mundo processualmente – aproximando-se da análise matemática de Fourier do eventos que se manifestam como ondas físicas (som, luz, calor, campos eletromagnéticos) mais do que qualquer *kosmos* metafísico.

A “teoria” da mídia reconhece que na cultura ocidental o elo entre o regime ótico e o *insight* epistemológico (a metáfora visual de *θεωρεῖν* [*theorein*, isto é, 'olhar através de']) está sendo substituída pelo sublime numérico, isso é, por cálculos³³ matemáticos. A matemática de David Hilbert levou ao uso não referencial de sinais matemáticos, apenas operativos e, portanto, passíveis de engenharia (a máquina de Turing de 1936).

Desde que a tecnologia mudou de ferramenta para máquina, estas técnicas tem constituído não apenas textos e imagens, mas também números.³⁴ Logo, arqueologia das mídias aproxima-se da matemática. Assim como disse Martin Kusch a respeito do uso do termo *série* na *Arqueologia do Saber* de Foucault, a maneira natural

³⁰ Trecho do original em alemão: “Alles Wunderbare..., das wir gerade an den Naturgesetzen anstaunen,...liegt gerade und ganz allein nur in der mathematischen Strenge und Unzerbrechlichkeit der Zeit- und Raum-Verstellungen.” Friedrich Nietzsche, Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne (1873). In: Friedrich Nietzsche, Kritische Studienausgabe, vol. 1, ed. Giorgio Colli e Mazzino Montinari (Munich: Deutscher Taschenbuch, 1988), p. 885.

³¹ Das Netzwerk von Gilles Deleuze oder Der nichtlineare Begriff des Begriffs. In: *Kunstforum International* 155 (2001), p. 166.

³² Trecho do original em alemão: Die Natur wird daraufhin gestellt, sich in einer berechenbaren Gegenständlichkeit zu zeigen (Kant). Martin Heidegger. In: *Überlieferte Sprache*, p. 17.

³³ A noção do grego derivada a partir da raiz indoeuropeia w(e)id= ver, saber – como em “vídeo”. A derivação foi contestada por Edwin D. Floyd, em *The sources of Greek ἵστωρ 'judge, witness'*. *Glotta*, v. 68, p. 157-166, 1990.

³⁴ Da mudança da ferramenta para a mídia tecnológica, ver: *Papiermaschinen: Versuch über COMMUNICATION & CONTROL in Literatur und Technik*, de Bernhard Dotzler (Berlim: Akademi, 1996).

de tornar essas passagens inteligíveis “é, obviamente, tomar a noção de uma função por seu valor de face *matemático*”.³⁵

A estética mídia-arqueológica, tão próxima da matemática, vai de acordo com George David Birkhoff, que, em um congresso de matemáticos em Bolonha em 1928, proferiu uma palestra propondo uma medida matemática, não filosófica, das impressões estéticas (a chamada *Gestaltmaß* como proporção entre ordem e *complexidade*).³⁶ Aqui Birkhoff antecipou a teoria de comunicação matemática (1948) de Claude Shannon, e filósofos como Max Bense, bem como artistas que fizeram *convergi*³⁷ cibernética e estética. A cultura humana não perde mas ganha com tal mudança não humana. Empreguemos por um momento a arqueologia das mídias para suspender nossas interpretações centradas no sujeito, enquanto ao mesmo tempo admitimos que esta abordagem técnico-ascética é apenas um outro método de aproximar-se do que amamos na cultura. A arqueologia das mídias expõe a tecnicidade das mídias, não para reduzir a cultura em tecnologia, mas para revelar o momento técnico-epistemológico da própria cultura. A “fonografia reversa” é um exemplo de arqueologia da mídia acústica, como descrito em uma obra de ficção científica: a novela *Time Shards*³⁸, de Gregory Benford. Aqui, um cientista da *Smithsonian Institution* em Washington, D.C., tenta ressuscitar vozes de 1000 anos a.C., decifrando ranhuras de uma antiga olaria, uma ficção que tornou-se experimentalmente realista com o desenvolvimento tecnológico da leitura microscópica de superfícies de materiais em seu nível mais elementar, *atômico*.³⁹ A análise mídia-arqueológica será recompensada pela doçura da voz humana.

³⁵ Discursive formations and possible worlds: a reconstruction of Foucault’s archaeology, de Martin Kusch. In: *Science Studies* 1, 1989, p. 17.

³⁶ Quelques éléments mathématiques de l’art de George David Birkhoff foi reimpresso em George David Birkhoff: The Collected Mathematical Papers (1950; repr. New York: Dover Publications, 1968), p. 288-306.

³⁷ When cybernetics meets aesthetics foi o nome da conferência organizada pelo Instituto Ludwig Boltzmann de mídia, arte e pesquisa em Linz (Áustria), em 31 de agosto de 2006, na ocasião do Ars Electronica of Media Art Festival.

³⁸ Time shards de Gregory Benford. In: *Universe 9*, editado por Terry Carr (New York: Fawcett, 1979), p. 88-98.

³⁹ Fossil voices de Wolfgang M. Heckl. In: *Durability and Change: the science, responsibility, and cost of sustaining cultural heritage*, editado por W.E. Krumbein (New York: John Wiley, 1994), p. 292-298.

A onda ótica: Walter Ruttmann em 1929¹

Thomas Elsaesser² e Malte Hagener³

Tradução: Marcus Bastos

Resumo: As obras de Walter Ruttmann apontam para praticamente tudo o que aconteceu no campo do audiovisual europeu na década de 1920 (de que o ano 29 é, também, uma síntese condensada). O surgimento das tecnologias que permitem associar som e imagem em movimento, a busca pelo entendimento e a experimentação com as novas possibilidades das linguagens audiovisuais resultantes, os sonhos com um circuito independente capaz de financiar em parceria com a indústria os realizadores mais autorais, as estratégias que visam fomentar um circuito menos comprometido com os formatos narrativos predominantes no cinema de entretenimento, o flerte com a publicidade, a adesão ao nazismo. Ao tratar das principais obras de Ruttmann, o texto explora sua inserção neste contexto complexo sem, todavia, restringí-las a ele. O artigo reconhece, na recente retomada de interesse por Ruttmann, uma compreensão mais ampla de como seus filmes experimentais extrapolam o diálogo com seu tempo, inventando modos de montagem audiovisual que contribuem para inventar vários procedimentos marcantes do audiovisual experimental.

Palavras-chave: Audiovisual experimental. Vanguardas históricas. Montagem. Cinema sonoro.

Abstract: Walter Ruttmann's works refer to almost everything that happened in the field of European audiovisual practices during the decade of the 1920s (of which the year 29 is a condensed synthesis). The appearance of technologies that allow to merge sound and moving images, the search for understanding and experimenting with the resulting new audiovisual possibilities, the dreams of an independent circuit capable of financing through partnership with industries and governments the more autoral creators, the strategies aiming to foment productions less committed to predominantly narrative formats of entertainment cinema, the flirt with publicity, the affiliation with Nazism. By discussing Ruttmann's major works, the text discusses his insertion in its complex context, without, however, restricting him to it. The article acknowledges, in the recent renewal of interest in Ruttmann, a wider understanding of

¹ Este capítulo foi escrito em parceria para a coleção de ensaios midiarqueológicos editada por Stefan Andriopoulos e Bernhard J. Dotzler. *Das Jahr 1929: Beiträge zur Archäologie der Medien* (Frankfurt: Suhrkamp, 2002), organizada para explorar as conexões entre mídias e intermídia no final dos anos 1920 ao focar nos eventos, inovações e invenções de um único: 1929. Agradecimentos ao tradutor [de alemão para inglês], Alexander Holt.

² Thomas Elsaesser é doutor em cinema e professor da Universidade de Amsterdam. É um dos teóricos que usou metodologias de pesquisa hoje associadas à arqueologia das mídias e recebeu o *Lifetime Achievement* da Society for Cinema and Media. É autor de importantes livros sobre audiovisual e cultura contemporânea, como *German cinema: terror and trauma: cultural memory since 1945*, *Film Theory: an introduction to the senses*, *Farocki: a frame no longer visible* e *Digital cinema: convergence or contradiction*. Foi editor do periódico *Monogram*. Foi professor visitante em instituições como as universidades Columbia e Yale.

³ Malte Hagener é professor de teoria e estética do filme e de arqueologia das mídias na Universidade de Marburg. Organizou e editou livros como *The emerge of film culture: knowledge production, institution building and the fate of the avant-garde in Europe, 1919-1945* e *Moving forward, looking back: the european avant-garde and the invention of film culture, 1919-1939*.

how his experimental films extrapolate the dialog with his epoch, inventing modes of audiovisual montage that contributed to consolidate several striking procedures of the experimental audiovisual languages.

Keywords: Experimental audiovisual. Historical avant gardes. Montage. Sound cinema.

1. A indústria do cinema e a vanguarda

O encontro da vanguarda cinematográfica europeia em La Sarraz, Suíça, em Setembro de 1929 é agora considerado um marco para o desenvolvimento estético do filme, assim como o primeiro de todos os festivais de cinema.⁴ Aos olhos dos participantes, entre eles Hans Richter e Béla Balázs, Alberto Cavalcanti, Sergej Eisenstein, Ivor Montagu e Léon Moussinac, pareceu como se um novo movimento artístico, transacional e não comercial – o primeiro verdadeiramente internacional nos domínios do cinema – estivesse vindo à existência. Entre os pontos de discussão estava rascunhar os estatutos de uma “Federação Internacional do Filme Independente”, que era para ser iniciada pelos membros da conferência. Os objetivos desta cooperativa incluía subsídios para a produção e distribuição de filmes que combinavam modos de expressão específicos do meio com o “tratamento inadulterado da realidade”.⁵

O programa de cinco dias de atividades no pequeno castelo na parte de fala francesa da Suíça foi diversificado: discursos foram feitos, questões discutidas, encontros grupos de trabalhos realizados, uma associação internacional de cineclubes foi organizada e, claro, também eram exibidos filmes.⁶ Uma manhã idílica, uma brincadeira cinematográfica menor foi encenada na forma de um roteiro de filme que envolvia a empregada justa “filme independente” sendo salva das garras do dragão “indústria cinematográfica”.⁷ Ela se tornou deste então uma mítica “obra-prima perdida”.

⁴ Hervé Dumont, diretor da Cinémathèque Suisse, até mesmo reivindica que o encontro foi “provavelmente o mais importante evento cinematográfico que jamais aconteceu em solo suíço”. Ver Dumont: *Geschichte des Schweizer Films*. Lausanne: Cinémathèque Suisse 1987, p. 80.

⁵ Seis meses depois, é fundada a Deutsche Liga für unabhängigen Film (Mitglied der Internationalen Filmliga Genf), cujos membros, fora Hans Richter e Walter Ruttmann, incluíam Paul Hindemith, Herbert Ihering, Mies van der Rohe e Asta Nielsen. Como em outros países da Europa, o objetivo era criar uma cultura fílmica moderna e internacional, capaz de dar à audiência acesso a filmes de alta qualidade.

⁶ Uma reconstrução das atividades do festival pode ser encontrada em Helma Schleif (ed.): *Stationen der Moderne im Film II. Texte, Manifeste, Pamphlete*. Berlin: Freunde der deutschen Kinemathek 1989, 200–219. Uma descrição mais bem-humorada e subjetiva é dada nas memórias (publicadas postumamente) de Sergej Eisenstein: *YO – Ich selbst*. Frankfurt/Main: Fischer 1988, 400–407. Para informação bibliográfica adicional ver Thomas Tode: “Auswahlbibliografie zu La Sarraz”. *Filmblatt*, Nr. 11, Fall 1999, p. 31–33.

⁷ O fato de que este filme, para o qual contribuíram tantos grandes nomes da vanguarda europeia dos anos 1920 precisar ser considerado perdido só aumenta o mito de La Sarraz. Julgando por várias sinopses – assim como fotos da filmagem – o projeto parece mais uma distração de férias para fazer o tempo passar do que um trabalho mais sério com grandes ambições estéticas.

Um dos temas mais importantes da conferência foi o som no cinema, em que Walter Ruttmann ofereceu uma apresentação seminal.⁸ Eisenstein, Pudovkin, e Alexandrov publicaram seu famoso manifesto “O Futuro do Filme Sonoro”⁹ um ano antes, ainda que a indústria soviética estivesse distante de superar os obstáculos técnicos e industriais apresentados pela inauguração do filme sonoro. Ruttmann e os russos portanto ranquearam entre os cineastas que, no outono de 1929, estavam interessados em usar produtivamente o som e recusaram rejeitá-lo *per se*, como muitos de seus colegas com inclinação artística fizeram.

Aproximadamente ao mesmo tempo, em Setembro de 1929, enquanto a vanguarda cinematográfica era convocada em um velho castelo nos Alpes, uma delegação de representantes da indústria cinematográfica europeia reunia-se com produtores de cinema dos EUA no Carlton, em Londres, para negociar patentes, licenças assim como as vendas e distribuições dos filmes sonoros no mercado mundial. O grupo europeu era composto de delegados do Tobis-Klangfilm – um cartel composto de proprietários de patente para gravação e reprodução de filmes sonoros, empresas de produção de filmes e de empresas de eletricidade (Siemens & Halske, AEG) assim como financiadores da Suécia, Alemanha e Holanda. O grupo germano-holandês Küchenmeister, um fundo que operava com o que agora seria chamado de capital de risco, era o verdadeiro mentor por trás do encontro, vigorosamente promovendo a mudança europeia para o filme sonoro através de estratégias e planejamento financeiro habilidoso.¹⁰

As posições, portanto, apareceram claramente alocadas no outono de 1929: enquanto aos olhos dos observadores contemporâneos, a vanguarda cinematográfica internacionalmente inovadora defendia abordagens da arte e da cultura cinemática, a implementação do filme sonoro em 1929 largamente encontrou a apreensão dos comentadores nas páginas de arte. Conforme os críticos, o filme mal tinha superado as feiras e tendas de atrações de entretenimento, mal tinha começado a evoluir para uma

⁸ O texto da palestra de Ruttmann não sobreviveu. Presumidamente ele levou adiante argumentos similares aos que já tinha formulado em suas numerosas contribuições a debates em outros lugares. Ver por exemplo os ensaios publicados apenas um pouco antes “Prinzipielles zum Tonfilm 1 & 2”. *Reichsfilmbblatt* 35, 1.9.1928 e *Film und Volk*, Heft 2/II, Dezember 1928/Januar 1929 (reimpressos em Jeanpaul Goergen, ed. *Walter Ruttmann. Eine Dokumentation*. Berlin/West: Freunde der deutschen Kinemathek 1989, p. 83-84).

⁹ Em alemão em Sergej Eisenstein, *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*. Köln: Röderberg 1988, p. 154–156.

¹⁰ Ver Karel Dibbets, *Sprekende films. De komst van de geluidsfilm in Nederland, 1928–1933*. Amsterdam: Cramwinckel 1993, assim como Harald Jossé: *Die Entstehung des Tonfilms. Beitrag zu einer faktenorientierten Mediengeschichtsschreibung*. Freiburg: Alber 1984.

forma madura de arte, quando o filme sonoro, com seus enormes capitais de investimento, começou a ameaçar o internacionalismo e a função de forma de expressão da modernidade recém-adquiridos pelo filme. A esta altura dos acontecimentos, os fronts estavam claramente delineados: aqui arte e internacionalismo, lá comércio e fronteiras nacionais; de um lado criatividade e inovação, no outro capital, kitsch, e teatro enlatado pela esteira rolante.¹¹

Ainda assim Ruttmann, em sua palestra sobre filme sonoro em La Sarraz, referiu-se à experiência valiosa que adquiriu quando trabalhando em duas produções, cada uma das quais ele considerou um passo importante para testar o novo meio, mesmo que elas não tenham sido feitas de forma alguma empreendimentos independentes mas todavia patrocinados pela indústria. Em 1928, com apoio financeiro considerável da Tobis e sob comando da *Corporação Alemã de Radiodifusão*, Ruttmann produziu um filme promocional para a última, *Deutscher Rundfunk / Tönende Welle*, e em 1929 foi lançado seu *Melodie der Welt*, um diário de viagem promocional comissionado pela Hamburg-Amerika Linie (Hapag). Também entre setembro de 1928 e o verão de 1930, Ruttmann fez várias intervenções polêmicas e programáticas em debates em curso sobre o filme sonoro. No processo, ele desenvolveu toda uma série de pontos de vista que especificavam teórica e praticamente um conjunto ambicioso de objetivos, os quais – além de defender a versão “nova funcionalista” da modernidade – também esboçava um conceito de multimídia que mereceu o rótulo de ‘vanguarda’.

Por volta do outono de 1929, a implementação do filme sonoro não podia mais ser adiada: a produção dos EUA consistia quase inteiramente de filmes sonoros em 1929, enquanto a grande indústria de filmes europeia (nesta época Alemanha, França, e até certo ponto Inglaterra) nem estavam inclinadas nem em posição que permitisse reverter este. Muito dinheiro já tinha sido investido em construir novas instalações e converter cinemas para o som. A Emelka, empresa de filmes bavarense, completou seu primeiro filme sonoro no estúdio em Geiseltal em Julho de 1929. Em setembro, a UFA apresentou à imprensa seu chamado estúdio *Tonkreuz* em Potsdam-Babelsberg, enquanto em Novembro as filmagens principais para *Der blaue Engel* começaram. Uma

¹¹ Ver Jürgen Kasten, *Abgefilmtes Theater oder avantgardistisches Erzählkino? Eine stil-, produktions-, und rezeptionsgeschichtliche Untersuchung* (Münster: MAKS, 1990).

relance superficial nas estreias do ano igualmente enfatizam este momento divisor de águas no verão 1929. Embora certos filmes “realizados” silenciosos, como *Die Büchse der Pandora* (G.W. Pabst, estreia: 9 de Fevereiro), *Asphalt* (Joe May, 11 de Março), ou *Die Frau, nach der man sich sehnt* (Kurt Bernhardt, 29 de Abril) ainda constituíssem as principais atrações da primavera, estreias de filmes sonoros predominaram na Alemanha depois do verão: *Das Land ohne Frauen* (Carmine Gallone, 30 de Setembro), *Atlantic* (E.A. Dupont, 28 de Outubro), e, claro, *The Jazz Singer/ Der Jazz-Sänger* (Alan Crosland, 26 de Novembro). Embora meras oito estreias da produção alemã de 1929 fossem filmes sonoros (contra 175 filmes mudos), é preciso lembrar que, por causa da preparação e planejamento longos, estes filmes já estavam em produção em 1928. Em 1929, todavia, a produção para 1930 já estava sendo planejada e a situação parecia bastante diferente: 101 filmes sonoros contra 45 filmes mudos.¹²

Neste sentido, as discussões La Sarraz – se o filme sonoro agora implicava avanço ou retrocesso artístico – foram uma ação de sustentação, tendo em vista as realidades do cinema como um fator. Ruttmann pertencia àqueles que reconheceram que a disputa entre o filme mudo e sonoro se baseava numa falsa dicotomia, tendo como premissa exagerada pressupostos artísticos pessoais como ponto-de-partida ou apoiados numa especificidade de meio tecnologicamente obtusa. O principal campo de batalha já tinha mudado para outro lugar: para a disputa pela audiência e o acesso às telas de um lado, e de outro, para o estreitamento da distância entre filme (não ficcional) como fonte de informação ou filme (curto) como meio de publicidade e propaganda.

2. Cooperação internacional contra perfilamentos nacionais

A derrota da Europa na Primeira Guerra Mundial concedeu ao cinema dos EUA supremacia mundial no domínio da produção e exibição de, desde que as indústrias pivotais europeias (França e Itália) enfrentaram contratempos pesados graças à guerra, e o mercado europeu foi estilhaçado em 1919, com muitas das alianças entre-fronteiras não funcionando mais. Sem restrições de competição ou fronteiras nacionais, Hollywood foi capaz de satisfazer as demandas das audiências na maioria

¹² Imagens tiradas de Alexander Jason, *Handbuch der Filmwirtschaft 1935/36*. Berlin 1936.

dos países europeus. Na Alemanha, todavia, políticas protecionistas, uma indústria elétrica forte, assim como a inflação e outras consequências (inesperadas) da guerra favoreceram a emergência de uma indústria de filmes nacionais. Apenas no decorrer dos anos 1920 aconteceu uma lenta, progressiva abertura rumo a outros países e houve uma reaproximação com a França no setor do cinema.¹³ Em 1924, Erich Pommer, o produtor executivo da UFA, concluiu um acordo com a empresa francesa de distribuição Etablissement Aubert para vendas e distribuição bilaterais de filmes alemães e franceses. Um primeiro passo foi dado para reparar as relações Alemanha-França, que tinha sido envenenadas como resultado da guerra, e foram criadas bases para acordos futuros com outros países. Em uma sucessão de conferências internacionais assim como acordos bi e multilaterais, representantes das nações europeias com maior produção de filmes (ou seja, Alemanha, França e Inglaterra) buscaram criar oportunidades para distribuição e exibição.¹⁴ O objetivo era estabelecer um mercado doméstico europeu capaz de enfrentar sua contrapartida estadunidense em tamanho e força. Ao mesmo tempo, desenvolveram-se relações de trabalho e pessoais através de coproduções internacionais, resultando em contatos que em vários casos foram mantidos até boa parte dos anos 1930.

Tal internacionalização – alguns diriam “americanização” – também foi típica de outras partes da cultura de massa: o meio dos anos 1920 viram uma homogeneização dos gostos e um nivelamento das peculiaridades regionais e nacionais, refletidas no amplo entusiasmo da Europa por Charlie Chaplin, bandas de jazz, rostos negros “negro-balls”, a febre do tango, e a súbita aparição de vedetes e estrelas icônicas como Josephine Baker. Esta modernidade urbana na cultura do entretenimento andou de mãos dadas com a modernização em sentido técnico, de carros motorizados privados, trens expressos, voos transatlânticos, bondes, rádios, gramofones e caixas sonoras públicas em painéis de neon, publicidade de rua, ralis esportivos, lojas de departamento e escadas rolantes. Enquanto a vanguarda artística tendia a desdenhar uma parte destes, ela também sucumbia à fascinação com precisamente o lado negro, sensual (ou mais sensacional) da modernidade urbanas. Exemplos disto incluem o entusi-

¹³ A respeito das relações cinematográficas entre Alemanha e França, que rapidamente se movem de boicote explícito a reprovação, ver Jürgen Kasten, “Boche-Filme. Zur Rezeption deutscher Filme in Frankreich 1918–1924”. In: Sybille Sturm, Arthur Wohlgenuth (ed.): *Hallo? Berlin? Ici Paris! Deutsch-französische Filmbeziehungen*. München: edition text + kritik 1996, p. 33–50.

¹⁴ Ver os ensaios de Andrew Higson, Richard Maltby (eds.): *“Film Europe” and “Film America”: cinema, commerce and cultural exchange, 1920–1939*. Exeter: University of Exeter Press, 1999.

asmo dos surrealistas de Paris por *Les mystères de Paris* de Eugène Sue e a série de detetive *Fantômas* ou o interesse dos expressionistas de Berlin por assassinos em série, sexualidades desviantes e outras cenas extraídas das subculturas metropolitanas. Enquanto a vanguarda se opunha regularmente às instituições de arte burguesas como os salões e museus e caçoavam das convenções dos críticos de arte que filiavam-se à apreciações imersivas, contemplativas da arte, sua posição diante da cultura de massa era mais ambivalente, com as indústrias do cinema e do entretenimento ainda consideradas como o inimigo.

Ruttmann estava bastante consciente desta oposição, e ele tentou resolvê-la dialeticamente. Numa edição do periódico *Filmtechnik* de 25 de Maio de 1929, ele publicou seus pensamentos sobre uma possível contra-iniciativa intitulada “Der isolierte Künstler” (“O Artista Isolado”):

Uma possibilidade seria reconciliar e balancear a arte e o comércio do filme por meio de um fator externo: através de um mecenas ou do estado. Mas, hoje em dia, mecenas só existem em contos de fadas ou para a promoção de uma diva, e o estado – pelo menos em nossos países capitalistas – mostra-se inteiramente desinteressado neste problema, pelo momento. Só uma iniciativa das artes permanece. Mas quem representa as artes para o cinema? Na França, e talvez também na Holanda e outros lugares, existe a possibilidade de consolidação, a frente unida daqueles que querem arte e a consideram um bem comum. Alguns a chamam de “vanguarda”, outros reconhecem sua existência, e até certo ponto a levam em consideração porque ela fornece provas de que existem uma demanda por arte. [...] Entretanto, este sucesso, que foi obtido em outros lugares, não é [...] facilmente imitado na Alemanha. [...] O que nos resta é a esperança de uma personalidade forte o suficiente para arriscar assumir compromissos sem se desgastar; de uma personalidade elástica o suficiente para infiltrar-se nos quartéis gerais inimigos para conquistar o inimigo.¹⁵

Como Ruttmann claramente percebeu, a vanguarda na Alemanha não podia por conta própria criar e manter sua audiência. Em 1928, ela já tinha antevisto a possibilidade do “cinema estatal”, ou seja, um programa de amplo apoio político ao cinema. Mas em torno de 1929, ele não mais matinha estas esperanças e, pelo contrário, acreditava que era preciso fazer um pacto com o diabo, ou seja, a indústria *mainstream* representada pelos estúdios comerciais.

¹⁵ *Filmtechnik*, maio 25, 1929, citado em Goergen 1989, p. 86.

Os cineastas de vanguarda alemães não conseguiram realizar suas produções seja através da Federação Internacional do Filme Independente ou por meio de mecenato privado (como foi o caso de Man Ray, Luis Buñuel, e Marcel Duchamp na França).¹⁶ Seu apoio era ou politicamente motivado, como nos filmes da empresa de produção soviético-alemã Prometheus (com Piel Jutzi e Slatan Dudow como diretores principais),¹⁷ que era financiada pela IAH de Willi Münzenberg (Fundo de Apoio Internacional dos Trabalhadores), ou filmes que devem sua existência a acordos fiscais e à exploração de brechas legais. Portanto, *Berlin, die Sinfonie der Großstadt*, de Ruttmann, foi uma produção da Fox-Europa, feita originalmente como um filme de cota para contornar as restrições à importação de filmes dos EUA.¹⁸ Com esta manobra, é possível dizer que a estratégia de Ruttmann de burlar seu caminho “rumo aos quartéis gerais inimigos” compensou.

É preciso distinguir, aqui, indústria do cinema, que na Alemanha é geralmente identificada com a UFA – sobre controle do magnata da mídia nacionalista conversador Alfred Hugenberg, que tomou posse depois do fracasso do Acordo Parufamet que seguiu-se à crise financeira de 1927 – e as empresas de eletricidade, que se interessaram por inovação tecnológica como forma de ampliar seus lucros. Instâncias da última podiam ser associadas às contribuições Siemens & Halske e da AEG, que investiram grandes quantidades de dinheiro no desenvolvimento e readequação geral dos cinemas durante a implementação do cinema sonoro. A indústria da publicidade, da mesma forma, emergiu como um espaço em que cineastas experimentais tinham maiores chances de obter pagamentos lucrativos que na indústria do cinema, como a UFA. Uma figura chave no campo da propaganda inovadora Julius Pinschewer, para quem Ruttmann fez alguns de seus trabalhos mais lembrados 1922 e 1929. Além de Ruttmann, Pinschewer também financiou e produziu filmes promocionais de pessoas Lotte Reiniger, Hans Fischerkoesen, Guido Seeber, assim como Gerda e Hedwig Otto: de longe, todos artistas identificados com a vanguarda, mas que pagavam suas contas

¹⁶ Charles de Noailles pode servir como um exemplo que, entre outros. Financiou e produziu *Les Mystères de Chateli De Dé*, de Man Ray, e *L'Âge d'or* de Luis Buñuel / Salvador Dalí. Ver Jean-Michel Bouhours, Nathalie Schoeller, eds. *L'Âge d'or, Correspondance Luis Buñuel – Charles de Noailles. Lettres et documents (1929-1976)*. Paris: Les éditions du Centre Pompidou, 1993.

¹⁷ Para a produção cinematográfica sobre e da Esquerda alemã, ver Bruce Murray: *Film and the German Left in the Weimar Republic. From Caligari to Kuhle Wampe*. Austin, TX: University of Texas Press, 1990.

¹⁸ Um segundo filme de Ruttmann para a Fox-Europa, com título “Sport” foi aparentemente discutido, mas nunca feito. Ver Goergen 1989, p. 25.

fazendo comerciais.¹⁹ A corporação Philips na Holanda atuou de forma semelhante, como apoiador e patrocinador, cercado-se de artistas experimentais e se beneficiando de suas credenciais.²⁰ O mesmo é verdade no caso companhia de sapatos Bata, em Zlin, importante mecenas do cinema checo dos anos 1930.²¹

Entre as iniciativas melhor pesquisadas e documentadas visando alternativas para a distribuição de filmes de vanguarda esteve a Federação Holandesa de Filme, que em 1931 foi dona por curto tempo de seu próprio cinema em Amsterdã, *De Uitkijk*, e depois também geriu um cinema em Rotterdã. A liga até mesmo interviu no setor produtivo, numa tentativa de copiar a integração vertical da indústria do cinema.²² O princípio era simples: a diretoria (sediada em Amsterdã) selecionava filmes que seriam exibidos em vários (em certo período, a Federação manteve sedes em até dez cidades holandesas). Ao pagar taxas anuais, membros da Federação eram capazes de assistir sessões individuais. Mais que isso, sendo um membro da associação, a Federação contornava censura, motivo pelo qual associações de trabalhadores e clubes de sindicatos eram lugares populares para a exibição de filmes politicamente controversos por toda a Europa. Na Holanda, as empreitadas de assinatura permitiram certo grau de estabilidade financeira. Em todos os aspectos, a Federação do Filme foi uma companhia que, como qualquer cinema comercial, tinha que financiar e balancear seus livros, já que não recebia qualquer subsídio governamental. O que distinguia as exibições e programas eram as introduções antes e discussões depois das sessões, situando os filmes em seus contextos estéticos, políticos e históricos. A Federação também publicava um periódico e frequentemente convidava cineastas para apresentar seu trabalho, construindo uma rede internacional de contatos pessoais. Ela tinha, por exemplo, correspondentes em Berlin e Paris que forneciam notícias e informações sobre lançamentos. Estes contatos pessoais formavam a base do que o encontro La Sarraz tentou conseguir, a saber formalizar as redes por meio de um sindicato de cineclubes independentes. Ainda que a chegada no filme sonoro, assim

¹⁹ Para uma história dos filmes publicitários na Alemanha, ver Günter Agde. *Flimmernde Versprechen. Geschichte des deutschen Werbefilms im Kino seit 1897*. Berlin: Das neue Berlin 1998; a respeito, em particular, de Pinschewer, ver André Amsler: *Wer dem Werbefilm verfällt, ist verloren für die Welt". Das Werk von Julius Pinschewer 1883-1961*. Zürich: Chronos, 1997.

²⁰ Ver o capítulo "Philips Radio" em K. Dibbets, *Sprekende films*, p. 226-242.

²¹ Ver Peter Szczebanik, "Modernism, industry, film: A network of media in the Bata's Corporation and the town of Zlin in the 1930s", in Vinzenz Hediger, Patrick Vonderau, eds. *Films that Work*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009, p. 349-376.

²² Ver o estudo detalhado de Céline Linssen, Hans Schoots, Tom Gunning: *Het gaat om de film! Een nieuwe geschiedenis van de Nederlandsche Filmliga, 1927-1933*. Amsterdam: Bas Lubberhuizen / Filmmuseum 1999.

como os desenvolvimentos políticos polarizadores no final dos anos 1920, significassem que as chances de tal sindicato tornar-se realidade tinha piorado consideravelmente.

Já em 1930, o ano depois do encontro La Sarraz, é possível falar sobre a falência da vanguarda e o triunfo da indústria. No encontro posterior à La Sarraz, que aconteceu em Bruxelas, a aliança com um ano de idade entre os artistas e entusiastas do filme desmontou, enquanto os chamados “tratados de paz dos filmes sonoros” foram concluídos com sucesso em Paris, onde representantes da Europa e dos EUA dos representantes de direitos e patentes dividiram o mundo em esferas (ou territórios) de interesse, em um gesto inequivocamente colonialista. Uns poucos mercados europeus selecionados eram especificamente mantidos abertos à disputa competitiva entre os sistemas sonoros dos EUA e Europa, enquanto os demais territórios eram seccionados e alocados com base na exclusividade. O encontro de representantes da indústria cinematográfica em Londres, com objetivo de decidir o futuro do cinema como instituição econômica, aconteceu numa atmosfera de crise, conforme europeus e estadunidenses respectivamente tratavam de bloquear uns aos outros por meio de processos de infração de patentes cada vez mais complicados.²³ Contra este pano de fundo, o encontro de 1929 em La Sarraz ainda tinha atingido uma nota positiva a respeito do futuro, acreditando que, com o aparente desarranjo da indústria, a iniciativa por um cinema internacional de qualidade ainda ficaria com a vanguarda, enquanto a indústria iria se envolver em disputas prostradas.

Só em retrospecto fica evidente que a situação era precisamente ao contrário. Em seu relato sobre La Sarraz, Mannus Franken, o correspondente holandês da Federação do Filme, concluiu que “foi assentada a primeira pedra da cooperação internacional entre todas as associações que representam os interesses do filme independente”.²⁴ Este artigo, rascunhado imediatamente depois do encontro de setembro de 1929, todavia, também aluda às tensões que iriam se intensificar no ano seguinte: Hans Richter e Bela Balázs duelaram sobre “filmes absolutos” (os primeiros estilhaços do debate sobre realismo), a questão do filme sonoro estava na agenda (ela

²³ Mais sobre este debate pode ser encontrado em H. Jossé, *Entstehung des Tonfilms*, p. 271–280.

²⁴ M. H. K. Franken, “Het congres van den onafhankelijken film in La Sarraz”. *Filmliga*, Nr. 9/10, vol. 2. 115, citado a partir da reimpressão: *Filmliga*, 1927–1931. Nijmegen: Socialistiese Uitgeverij, 1982, p. 439.

viria desempenhar um papel importante nos escritos teóricos de Balázs e Arnheim), e Eisenstein trombou com os delegados Italianos e Espanhóis, conforme os seguidores de Marinetti e os falangistas foram levados em direção ao campo fascista. Que os aliados de 1929 tenham se tornado inimigos em 1930 indica o modo como a sociedade (europeia) como um todo passou por uma polarização excessivamente rápida, com a escalada da crise financeira mundial. Não apenas uma corrente ampla atravessou as vanguardas de 1930 como as frentes endurecidas entre cinema como arte e cinema como indústria, visivelmente ainda distintos em 1929, atenuaram-se em incrementos nos anos seguintes. Por isso, a clara maioria de documentaristas Nazistas, por exemplo, trabalhando para a indústria antes mesmo de trabalhar para o Partido, veio dos movimentos de vanguarda do século 1920: “Não apenas Svend Noldan e Walther Ruttmann, mas também Hans Cürlis (*Arbeitsdienst*, 1933), Arnold Fanck (*Atlantikwall*, 1944), Carl Junghans (*Jahre der Entscheidung*, 1939) e outros respondem por uma continuidade trabalho-biográfica estrita entre a abordagem realista e documental da Nova Objetividade e o filme de propaganda nacional socialista”.²⁵

Estas várias linhas falhas garantem que os anos 1929-1933 formem um período que se classifica entre as épocas mais contraditórias do cinema europeu em geral. Conforme indicado, os distúrbios estavam conectados às mudanças radicais trazidas pelo filme sonoro, mas as circunstâncias políticas também levaram à uma situação em que aspectos econômicos, tecnológicos e demográficos estavam tão proximamente entrelaçados que o cinema protagonizou um concepção particularmente multicamadas da modernidade. O modernismo literário, a vanguarda política, a imprensa e o rádio de massa, junto com a modernização tecnológica da vida doméstica fornecem os múltiplos quadros de referências sobrepostos que também realocalizaram tanto o contexto de produção quanto de recepção do filme. Tal sobreposição é uma das razões pelas quais o cinema – seja comercial ou de vanguarda – pode ser acomodado apenas com dificuldade em um esquema estritamente progressivo/reacionário, já que não é possível apenas contrapor o modernismo da vanguarda artística ao estilo de vida das massas metropolitanas, elas mesmas fundidas com várias formas de (na tecnologia, no papel da mulher na esfera doméstica). Conforme o mecenato da vanguarda

²⁵ Klaus Kreimeier, “Dokumentarfilm 1892-1992”. In: Wolfgang Jacobsen, Anton Kaes, Hans-Helmut Prinzler (eds.), *Geschichte des deutschen Films*. Stuttgart: Metzler, 1993, p. 400.

cinematográfica por grandes corporações através da Europa indica, seu impulso por modernização não era sempre incompatível com o experimento modernista. Mesmo a Alemanha nazista depois de 1933 apresentou-se como uma nação moderna e jovem, desempenhando um papel agressivo na moderna competição de negócios e industrial com outros países europeus, e especialmente com os Estados Unidos.

De forma semelhante, os avanços técnicos que ocorreram durante o final dos anos 1920 não deixaram a indústria do cinema alemão intacta, com a UFA tomando a frente na modernização. Tentando manter-se competitiva internacionalmente também desacelerou o deslize da UFA em se tornar um mero instrumento para implementar propaganda nacionalista de direita. Entre 1927/28 e 1929/30, a estrutura da companhia UFA passou duas vezes por reorganizações exaustivas, amplamente alinhada com o sistema de gestão internacional (ou seja, inspirada em Hollywood) introduzido em Berlim por Ludwig Klitzsch, que fora indicado pelo novo proprietário, Alfred Hugenberg. Klitzsch transformou a UFA de uma companhia de produção de filmes em conglomerado multimídia que produzia livros assim como discos, cartões postais de estrelas, e partituras musicais. O cinema não era mais o único produto da UFA mas sim o motor com objetivo de catapultar e promover a venda dos outros produtos, de filmes com histórias apoiadas em celebridades a *blockbusters* e canções de sucesso, completamente alinhados com os esforços de *merchandising* de hoje e o marketing da Hollywood globalizada.²⁶

Com a transição rápida para o som e a produção de comédias populares e musicais pegajosos, a companhia uma vez falida recuperou-se financeiramente de forma completa no intervalo de poucos anos, não menos graças à essas novas estratégias de *marketing*. Ao mesmo tempo, a competição intensificou-se entre os produtores de filme independente, que estavam brigando por uma cota reduzida de mercado, mas também tornou-se mais difícil garantir locais de exibição independentes, o que teve impacto adverso especialmente no setor do filme de vanguarda.

É possível, em consequência, argumentar que a retirada gradual da vanguarda de sua independência precária não foi tanto resultado da estética do cinema sonoro

²⁶ Para um arrasoado dos elos intrincados entre as indústrias do rádio e do gramofone e outros jogadores envolvidos na introdução do som, ver Wolfgang Mühl-Benninghaus: *Das Ringen um den Tonfilm*. Strategien der Elektro- und der Filmindustrie in den 20er und 30er Jahren. Düsseldorf: Droste 1999, p. 251–285.

em si, mas de o filme sonoro servir como principal fator econômico que desabrochou em novas estruturas de gerenciamento afetando todas as áreas da indústria cinematográfica, colocando desafios especiais mas também algumas poucas oportunidades para a vanguarda. Por exemplo, a vanguarda, especializada em filmes curtos, ganhou vários inesperados patrocinadores que eram simpáticos à anunciar seus produtos, serviços e valores: a indústria pesada, instituições estatais, marcas, e partidos políticos.²⁷ Que esta virada da vanguarda em direção à formas mais ou menos abertas de patrocínio comercial ou político não é um fenômeno isolado Alemão ou de direita fica claro ao observar nações vizinhas: na Rússia, na Holanda, França, e especialmente Reino Unido, cineastas de vanguarda encontraram suas grandes tarefas artísticas, conflitos ideológicos e fontes de renda primeiro e principalmente como cineastas financiadas ou a serviço do governos e partidos políticos. Os nomes Vertov, Eisenstein, Ivens, Storck, Painlevé, Clair, e depois Grierson, Lye, e Jennings são representativos desta tendência. Entre seus equivalentes alemães estavam Hans Richter, Georg Pal, Lotte Reiniger e Walter Ruttmann.

Na Alemanha, um país relativamente atrasado no desenvolvimento deste tipo de mecenato, uma oportunidade adicional surgiu para a vanguarda: as políticas de programação alemãs estipularam vários curtas e noticiários para anteceder o filme principal, o que requereu à UFA organizar um departamento interno de filme cultural (*Kulturfilmabteilung*). Sua tarefa não era apenas fornecer estes curtas para completar os programas mas também atuar como um tipo de unidade de “pesquisa e desenvolvimento”, notavelmente para efeitos especiais, novas técnicas de câmera, e a implementação de novos desdobramentos em equipamentos de filmagem, iluminação, etc. É aqui que uma porção substancial da vanguarda efetivamente se abrigou ou recebeu seu impulso inicial. Desde sua implementação em 1918, este departamento, sob direção de Nicholas Kaufmann, promoveu inovações estéticas e tecnológicas – como o *photomicrograph*, a câmera lenta, o filme em cores, e o exercício de treinamento militar em *Wege zu Kraft und Schönheit* (1924) – e ofereceu dali em diante um campo de testes a partir de onde a UFA podia delinear novas ideias e colaboradores: “... a divisão de filme cultural está [...] à frente de seu tempo: ela é a

²⁷ Ver os escritos de Michael Cowan, notadamente *Walter Ruttmann and the Multiplied Image*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2014.

base experimental da UFA”.²⁸ Ruttmann não apenas previu este desenvolvimento como programaticamente o demandou:

Quando comparada com outras indústrias ou áreas de produção, o aspecto mais surpreendente da indústria de filmes é sua completa falta de um laboratório. [...] E todavia precisamente o laboratório seria o terreno para cultivar o filme, onde ele poderia se desenvolver [...] e se afirmar. [...] Não deveria, em primeiro lugar, ser tarefa deste laboratório estudar a melhor e o aprimoramento dos aparatos fílmicos, por exemplo. [...] Melhor, deveria ser estabelecida uma oficina de experimentação e pesquisa, em que as possibilidades potenciais do filme como *meio de expressão* [...] seriam examinadas de todos os lados.²⁹

Um paradoxo chave, quando se deseja entender a vida e a obra de Ruttmann, é a superimposição no âmbito do conceito de “laboratório” de modernismo, modernização e modernidade, como entendida pelas nações industriais líderes no período entre guerras: experimentos sociais na forma de governos e estados, e experimentos mentais, ao modo dos engenheiros, que se expandiram para os domínios do corpo, medicina, ambientes vivos, mas também para a produção artística e meios estéticos. Ruttmann estava menos interessado nos parâmetros políticos de tais projetos que no papel do filme no processo de emprestar um modo de expressão temporal e uma existência independente aos materiais sendo formados – ícones da modernidade como navios, cidades grandes, indústrias siderúrgicas, utensílios domésticos e estações de rádio. Apenas penalizá-lo com a acusação vazia de formalismo apolítico seria ensaiar mais uma vez os pontos persistentes do debate do expressionismo.³⁰ O conceito de modernização, que para Ruttmann andava de mãos dadas com o modernismo estético, particularmente nos domínios da fotografia e do design gráfico, eleva-se acima deste debate. A ideia de Ruttmann de uma vanguarda estava alinhada muito mais perto da cultura – com seu interesse pela última moda, cultura urbana de entretenimento e novas tecnologias – que com a apreciação burguesa da arte e sua tendência rumo à preservação da tradição. O “desejo de formar” de Ruttmann também era um ‘desejo de civilização’ no sentido do progresso tecnológico e social como ele o entendia.

²⁸ Michael Töteberg, “Wie werde ich stark. Die Kulturfilm-Abteilung”. In: Hans-Michael Bock; Michael Töteberg (eds.): *Das Ufa-Buch*. Frankfurt: Zweitausendeins, 1992, p. 67.

²⁹ Walter Ruttmann, “Technik und Film”. In: Leo Kestenberg (ed.): *Kunst und Technik*, Berlin 1930, 327. Citado em Goergen 1989, p. 87-88.

³⁰ Ver o debate sobre o expressionismo (Georg Lukács, Bertolt Brecht, Ernst Bloch et al.) documentado em Hans-Jürgen Schmitt (ed.): *Die Expressionismusdebatte. Materialien zu einer marxistischen Realismuskonzeption*. Frankfurt: Suhrkamp, 1973.

Este entendimento incluía uma apreciação positiva da promoção, propaganda e publicidade – termos que nos anos 1920 eram usados de forma quase intercambiável. No cinema de Weimar e do primeiro nazismo – especialmente na área do filme de não-ficção – a propaganda constituía um elemento integral daquilo que hoje se considera uma sociedade emergente, típica do consumo moderno. A este respeito, a estrela *mainstream* e o gênero cinematográfico, também entendiam-se como parte de uma cultura popular inaugurada por Hollywood e ainda praticada hoje: filmes forjados em diversas tendências populares, formas disponíveis de entretenimento urbano como a música de dança e variedades e, com a ajuda de valores como espetáculo, celebridade e *glamour*, produzindo aquela mais valia (de libido e vitalidade) que encontra expressão no consumo de bens e serviços do setor de lazer. O cinema, então, possuiu uma função modernizadora que, num primeiro relance, pareceu correr contra a militarização da sociedade nazista: como uma indústria do entretenimento, ele contribuiu para a propagação de um estilo estadunidense de sociedade de consumo e para a mediatização da vida pública através dos anos 1930 e mesmo nos primeiros anos depois da guerra.³¹

Este tipo de ‘estilo de vida modernista’ manifesta-se em aparelhos domésticos da moda e no turismo do tipo *força através da diversão* e inclui a celebração da natureza (escalada, navegação, esportes de inverno). Uma parte integral desta nova mobilidade foram as viagens transatlânticas da *Hamburg-Amerika Linie*, para as quais curtas promocionais – geralmente cenas de comédia ou paródias – foram produzidos até meados dos anos 1930. Entre os mais conhecidos destes filmes está *Melodie der Welt*, de Ruttmann.³²

O quadro de referência para muitas destas atividades na interface entre vanguarda e modernidade foi internacional, aproximando a Europa Ocidental e a União Soviética: não foram precisamente nestes anos entre a introdução do filme sonoro e a intensificação dos regimes políticos que as esperanças estiveram mais altas por uma verdadeira aliança europeia do filme? Nunca antes ocorreu um intercâmbio animado de

³¹ Exemplos ilustrando este ponto com referência ao musical na Alemanha podem ser encontrados em Malte Hagener, Jan Hans (eds.): *Als die Filme singen lernten. Innovation und Tradition im Musikfilm, 1928–1938*. München: edition text + kritik 1999.

³² A síntese da indústria e do estilo de vida no cinema nazista também pode ser estudado em torno de materiais promocionais produzidos para propagar a Volkswagen e o projeto da Autobahn, que incluíam filmes de longa-metragem, noticiários, livros de imagem e artigos de revista, como Hartmut Bitomsky demonstra por meio de imagens de arquivo em *Reichsautobahn* (1985) e *Der VW-Komplex* (1989).

filmes e ideias, nunca antes houve tanta cooperação prática entre organizações relacionadas ao cinema: diretores de filmes independentes celebrados pela como Ivens, Ruttmann, e Piscator foram convidados pela Mezhraprom para filmar na União Soviética. Em Paris, filmes independentes foram mostrados em cinemas de arte (*Studio d'Ursulines*, *Studio 28*). Em Amsterdã e outras, grandes cidades holandesas, filmes foram exibidos pela Federação Holandesa de Filme, pela *London Film Society*, pela *Berlin Society of New Film (Gesellschaft Neuer Film)* e pelo movimento sindicalista alemão (*Volksverbandbewegung*), assim como outras iniciativas similares de vários países europeus. O periódico de língua inglesa *Close Up* foi publicado na Suécia, e em Amsterdã (1927-1931) e Rotterdam (1931-1935) o jornal da *Film League* naturalmente incluía artigos em alemão e francês. Lazare Wechsler (ele mesmo um imigrante polonês) e sua companhia Praesens-Film produziram filmes com Eisenstein e Ruttmann em Zurich, Berlim e Paris. Em Junho e Julho de 1929, Dziga Vertov viajou pela Alemanha, parando em Frankfurt, entre outras cidades, para um exibição de filmes no cineclube *Das Neue Frankfurt*, organizada por Ernst May, Mart Stam, e Ella Bergmann-Michel.

Depois de suas duas estreias no ano e o encontro em La Sarraz, Ruttmann também não terminou 1929 em Berlim mas foi a Paris em Novembro com objetivo de contribuir com o filme Abel Gance *Fin du Monde* como assistente e consultor. Conforme relatos, lá ele encontrou James Joyce, que só gostaria de confiar uma adaptação cinematográfica de *Ulysses* para Eisenstein ou Ruttmann.³³ Conhecido internacionalmente, tendo atingido o auge de sua fama, Ruttmann movia-se confortavelmente entre os círculos da vanguarda internacional. Em 1929, o internacionalismo e o progresso tecnológico, a arte moderna e a vida moderna ainda estavam bastante no ar. Klaus Kreimeier oferece um resumo abrangente deste momento histórico em torno de 1928 e 1929, um pouco antes da crise econômica atacar a Europa:

O fascínio tecnológico e a abertura para todas as facetas da sobriedade moderna, um interesse obsessivo pela atualidade e o momento presente, acompanhado do raciocínio científico e um entendimento pragmático da arte que enfatizava a educação e a melhoria de si, junto

³³ Ver Goergen, *Ruttmann*, p. 38.

com um desejo de assumir responsabilidade social, e prontidão para o engajamento político. [...] Um otimismo sem limites era o fermento comum; crença no progresso constante do processo histórico era um imperativo categórico.³⁴

Ruttmann foi sem dúvida uma figura líder entre os inovadores e experimentadores do que poderia ser chamado de “técnicas culturais da vida moderna”, ainda que não um artista politicamente engajado (no sentido de Brecht ou Eisenstein), nem uma figura política com ambições artísticas (como Speer ou Goebbels algum tempo depois), nem um diretor de filmes com uma visão de mundo, ao modo de Fritz Lang, F.W. Murnau, ou G.W. Pabst. Típica dele é a colaboração com diretores como Lang e Abel Gance, cujas filiações ideológicas são difíceis de determinar, mas também com diretores sem qualquer ambiguidade política como Sergei Eisenstein e Leni Riefenstahl.

O paradoxo pode ser mais de aparência que real mas não pode ser resolvido ao invocar a carga formalista com que Ruttmann fetichizava o meio e permanecia indiferente à ideologias. Ruttmann era um expoente inquestionável da Nova Sobriedade; ele se adequa ao tipo de personagem da “cool conduct” (Helmut Lethen) e é o representante excepcional da “estética transversal de contrastes e coincidências”. Uma explicação melhor desta posição é que ele queria manter-se firme na ideia de um “laboratório” e de “pesquisa e desenvolvimento” mesmo depois de várias “oficinas experimentais” dedicadas ao cinema se comprometerem com ideologias nacionalistas-totalitárias. Por outro lado, quando Ruttmann clama por uma “personalidade forte o suficiente para arriscar todos os comprometimentos sem degradar-se [e ...] elástica o suficiente para imiscuir-se nos quartéis gerais do inimigo”, ele estava escrevendo sua própria meta de trabalho.

3. Pintando com o tempo: Ruttmann e a fisionomia da curva

À luz de tais auto-avaliações pragmáticas no escopo da estrutura do final dos anos 1920, a percepção tradicional de Ruttmann apresenta uma imagem um tanto unilateral, senão distorcida, de sua posição no fulcro e na encruzilhada do modernismo cinematográfico. Com muita frequência ele é agrupado junto com aqueles que estavam

³⁴ Kreimeier, “Dokumentarfilm 1892-1992”, p. 394-395.

engajados na esquerda política no início na República de Weimar, apenas para mais ou menos cínica ou ingenuamente mudar de frente e aproveitar favores dos nazistas ou mesmo capitular com deleite. David Thomson, por exemplo, escreve: “Em vinte anos, Ruttmann conseguiu avançar de sua posição como um pioneiro do filme absoluto, abstrato para propagandista líder [...] do exército nazista-alemão. A “pureza” muito nutrida por Ruttmann foi desde sempre estéril, formalista, e apenas à espera de ser alistado por uma mensagem totalitária”.³⁵ Outra fonte de referência padrão, a *Enciclopédia Internacional de Cinema* de Ephraim Katz, oferece um veredito suave, enquanto ainda lamentando que “Ruttmann pôs seu talento à serviço da máquina de propaganda nazista nos anos trinta”.³⁶ Ambos autores mantem a lenda de que Ruttmann foi fatalmente ferido no campo de batalha oriental durante a filmagem de seus filmes de propaganda, quase como se isso fosse uma punição por sua traição artística.

A história do cinema alemão lembra Ruttmann como um pioneiro e desbravador do filme abstrato e do *Querschnittfilm* ('filme transversal'), e até recentemente, o resto de sua obra permanecia amplamente desconhecida e inacessível,³⁷ com exceção da série de filmes *Opus* (I-IV, 1919-1925) e do arquetípico filme de cidade *Berlin, die Sinfonie der Großstadt* (1927). No corpo de sua obra inteira, todavia, estes filmes compreendem apenas uma fração de sua produção em trinta anos de atividade artística. Mesma em sua aparente mudança de lado, que o levou à assistência de Leni Riefenstahl em *Triumph des Willens* (Triunfo da Vontade) (1934) e os filmes de propaganda *Deutsche Waffenschmiede* e *Deutsche Panzer* (ambos de 1940), não aconteceu tão suavemente quanto pode sugerir o desenho de uma linha reta “do expressionismo ao fascismo”.³⁸ Por trás dela encontram-se não apenas uma inteligência e personalidade extraordinariamente complexa mas também mudanças nas políticas fílmicas e históricas cujo impacto só pode talvez ser melhor compreendido de uma perspectiva atual. Os anos 1929 e 1930 são particularmente decisivos neste: a controvérsia em torno do filme sonoro por um lado e os sentidos do filme abstrato por outro mostram-se especialmente iluminadores.

³⁵ David Thomson, *A Biographical Dictionary of Film*. New York: Alfred A. Knopf, 1994, p. 659.

³⁶ Ephraim Katz, *The International Film Encyclopaedia*. London: Macmillan, 1982, S. 1006.

³⁷ Ver Michael Cowan, *Walter Ruttmann and the Multiplied Image*.

³⁸ Este também é o subtítulo de uma série de ensaios sobre Ruttmann de Hans Jürgen Brandt: “Walter Ruttmann: Vom Expressionismus zum Faschismus, Teil 1-3”. *Filmfaust*, Nr. 49-51, 1985/86.

Voltando a sua obra artística como um todo, Ruttmann não foi certamente um gênio universal, e tampouco foi um artista completo, mas mais um funcionário de muitos mercados. Ele sentia-se em casa em várias mídias e tendências, movimentos e gêneros, sempre com perícia profissional profunda – se aparentemente eclética. Ele foi um pintor que experimentou sucessivamente com elementos formais do impressionismo, do expressionismo, do cubismo e do futurismo.³⁹ Ele desenhou cartazes e compôs música e criou peças de teatros e animações publicitárias. Nos domínios do filme, ele conhecia bem os curtas publicitários (os antecessores dos comerciais de hoje). Ele foi assistente de outros diretores em projetos relativamente comerciais que tinham seqüências de animação ou colocou seu conhecimento a sua disposição (Fritz Lang, Paul Wegener, Lotte Reiniger, Abel Gance); filmou documentários, filmes institucionais e de propaganda; e foi bem-versado tanto em filmes abstratos (animação) e figurativos (ação ao vivo). Contudo, Ruttmann não foi de forma alguma um diletante. Pelo contrário, sua obra apresenta uma coerência que sugere várias inclinações particulares e obsessões temáticas. Com respeito a seu senso de forma, ele tinha uma assinatura inconfundível e que o tornou severo – mas somente em seu estilo.

Ruttmann começou sua carreira como proponente de uma concepção “modernista” rigorosa da nova arte cinematográfica. Ele já estava lutando contra o chamado *Autorenfilm* (com seu forte pedigree literário) antes do final da Primeira Guerra Mundial. Por exemplo, ele comparava filmes do diretor-autor Paul Wegener com uma “boa salsicha – recheada com as mais requintadas delícias – mas todavia um pedaço e intestino”.⁴⁰ Ele argumentou que uma “obra de arte só pode se ganhar corpo quando é nascida das possibilidades e exigência do material propriamente dito”.⁴¹ Em consequência,

As leis da cinematografia estão mais proximamente relacionadas daquelas da pintura e da dança. Seus meios de expressão são: formas, superfícies, luzes e escuridão, com todos os conteúdos atmosféricos inerentes, mas especialmente o movimentos destes fenômenos óticos, e as transformações temporais de uma forma em outra. [O filme] é uma arte visual cuja unicidade e raízes estéticas não são pertinentes ao

³⁹ Ver as ilustrações em Jeanpaul Goergen (ed.), *Walter Ruttmann. Eine Dokumentation*. Berlin/West: Freunde der deutschen Kinemathek 1989.

⁴⁰ Walter Ruttmann, “Kunst und Kino”, 1917, citado em Goergen (ed.) 1989, p. 73.

⁴¹ Ibid.

resultado final, mas revelam-se pelo devir e vir a ser de uma revelação após outra.⁴²

Tal concepção da forma cinematográfica – metaforicamente alinhada com música, movimento, dança e revelação – identificam as obras de Ruttmann como ‘composições’ que criam filmes ‘abstratos’. Intitulados *Opus I-IV*, seus primeiros filmes falam de ritmo, por exemplo, ele escreve, “as ações atingem um crescendo por meio do ritmo cumulativo, gerado pela sucessão de cenas individuais, e da progressão de tomadas que variam em comprimento, duração, escuridão e brilho... e por mil outras possibilidades, proximamente relacionadas, quando alternando luz e sombra, fixidez e movimento”.⁴³ Ruttmann tornou-se mundialmente famoso com um filme que assume a palavra “sinfonia” em seu título, cuja ideia básica a “performance consistente do desafio rítmico-musical do filme”, considerando que um filme é “a organização rítmica do tempo através de meios óticos”.⁴⁴

No início dos anos 1920, a abstração ainda era percebida como uma arma política, já que ela evitava as práticas contaminadas do realismo representacional e portanto sinalizava com uma oposição à indústria comercial do cinema. A crítica ao formalismo como apolítico ainda não tinha ganhado voz, de forma que a *Dutch Film League* podia celebrar os experimentos formais de Ruttmann e os hinos revolucionários de Eisenstein numa exibição conjunta, afirmando paralelos e correlação entre os dois cineastas.⁴⁵ Em Berlim, em contraste, a esquerda criticou severamente o filme *Sinfonia da Metrópole*, atacando sua sociologia transversal (ao invés de denunciar a sociedade de classes) e sua estética superficial (ao invés de observar a realidade de base).⁴⁶

O próprio Ruttmann enfatizou que, em seus filmes, ele não estava preocupado com o formalismo nem com a abstração em si. Ele já havia formulado uma de suas crenças estéticas mais importantes em 1920 – aquela relativa à “fisiognomia da curva”. Todavia, ele também afirmou claramente que era necessário certo nível de abstração

⁴² Ibid.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Walter Ruttmann, “Berlin? – Berlin!” *Der Filmspiegel*, Nr. 5, Mai 1927, citado em Goergen 1989, p. 79.

⁴⁵ Tom Gunning fala neste contexto de uma “equivalência entre música e filme”, em C. Linssen, H. Schoots, T. Gunning: *Het gaat om de film!*, 1999, p. 227.

⁴⁶ Ver Siegfried Kracauer “Wir schaffen’s” *Frankfurter Zeitung* vom 17.11.1927, reimpresso em: Idem: *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1979, p. 404–405.

para retratar a natureza da experiência tecnologicamente mediada e da concepção mecânica do tempo que regula e regular a vida urbana:

O caráter especificamente temporal [da vida intelectual moderna] é principalmente extraído através do “tempo” de nossa época. O telégrafo, os trens expressos, a estenografia, a fotografia, as prensas de alta velocidade e assim por diante não são avaliadas como aquisições culturais por e nelas mesmas; elas impliquem uma velocidade de transmissão exponencialmente crescente dos resultados mentais (*geistige Resultate*). [...] Mas já que esta superabundância [...] massacrante não permite a manipulação direta, não associativa, intuitiva dos achados mentais, e um entendimento por meio de analogia é inadequado, surge a necessidade de um estado mental inteiramente novo. E este novo estado mental emerge do fato de que, em consequência do aumento na velocidade com que partes individuais de dados são liberados, a atenção deve mudar de conteúdos e dados individuais para a captura dos desenvolvimentos todos através dos quais pontos separados formam uma curva e podem ser percebidos como fenômenos que acontecem em tempo [real]. É esta fisiognomia temporal da curva pega no processo de contínuo devir, e não a contiguidade rígida dos pontos isolados que devem ser objetos de nossos esforços.⁴⁷

Portanto, “pintar com o tempo” modela segmentos e momentos em “curvas”, o que, em contraponto à linha gráfica, não apenas conecta pontos mas torna-se simultaneamente presente em múltiplas dimensões conforme incha, expande, cresce, e desaparece. Alfred Kerr ofereceu uma paródia amigável deste método em sua resenha do filme *Opus*:

Pensa-se em imagens expressionistas. Mas elas não se movem. Os paraísos luminosos de Chagall permanecem rígidos. O Futurismo cintilante da maioria dos parisienses atuais fossiliza-se sem vida — no âmbito do quadro. Mas aqui as coisas passam velozes, nadam, queimam, ascendem, impulsionam, incham, deslizam, saltitam, murcham, fluem, intumescem, barram; desdobram, arqueiam, alargam, decaem, rolam, encolhem, espalham, inclinam, levantam, preenchem, esvaziam, distendem, desviam, florescem e esfarelam.⁴⁸

Virginia Woolf viu algo semelhante no *Cabinet des Dr. Caligari* (*O Gabinete do Doutor Caligari*), ainda que ela o tenha levado mais a sério “uma sombra em forma de larva subitamente aparece num canto da tela. Ela inchou a um tamanho imenso, estremeceu, abaulou, e afundou novamente em estado de nada. Por um momento ela

⁴⁷ Walter Ruttmann, “Malerei mit Zeit” (1919/20), citado em Goergen 1989, S. 74.

⁴⁸ Resenha de Alfred Kerr de Lichtspiel *Opus 1*, *Berliner Tageblatt*, citada em Goergen 1989, p. 99.

parecia corporificar alguma doença imaginária monstruosa do cérebro de um lunático. Por um momento parecia que ela podia ser transmitida com mais eficiência por formas que por palavras. A larva que treme monstruosa parecia ter medo de si, e não expressar a afirmação ‘Eu tenho medo’”.⁴⁹

Nas abordagens da obra de Ruttmann, fala-se primariamente de contraponto, montagem, e arranjo rítmico, ainda que ele estivesse simultaneamente preocupado com outras coisas, nomeadamente com o princípio maquínico enquanto tal (derivado dos filmes de montagem das vanguardas francesa e russa), a conjunção das partes, um princípio suplementar àquele da “curva”.⁵⁰ Ruttmann, a respeito de editar *Berlin, die Sinfonie der Großstadt*:

Ao editar, eu me tornei consciente do quão difícil é realizar a curva sinfônica que tinha imaginado. Muitas das tomadas mais belas tiveram que ser eliminadas já que eu não pretendia formar um livro de imagens, mas sim algo como a estrutura de uma máquina complicada que só pode vir à vida quando cada pequena partícula encaixa em outra com a precisão mais exata. [...] Após cada tentativa de edição, eu via o que faltava, lá uma imagem para um crescendo suave, aqui um andante, uma pequena estridência ou tom sibilante, e então eu decidia novamente o que tinha que ser filmado e que motivos era preciso buscar.⁵¹

Ao componente gráfico pertence o ritmo, ao ritmo a música, à música o volume escultórico, e ao volume a dimensão temporal da curva. Sendo este o caso, também torna-se claro porque ele tinha que posicionar-se contra o “filme absoluto” em Fevereiro de 1928: para proteger suas posições e filmes do tipo errado de apropriação, como segue:

Faz-se realmente bem ao filme quando pressiona-se avidamente por sua purificação artística? Entende-se realmente o cinema quando deseja-se dele o destina da música absoluta, por exemplo? Ele deveria migrar para salas de concerto vazias, monasticamente destilando-se para uma pequena comunidade de estetas de intelectualizados que protegem sua “pureza” de estrutura? [...] O filme é — Graças a Deus! — não só uma expressão artística mas também, e sobretudo, um assunto *humano-social*! Ele é o maior lutador pelo [...] espírito que hoje faz o jazz ‘mais

⁴⁹ Virginia Woolf, “The Cinema» (1926). *Collected Essays*. London: Hogarth Press, 1966, p. 270-271.

⁵⁰ Rudolf Kurz capturou isto bem em sua resenha de *Melodie der Welt*: Não há caos ou desordem arbitrária, as imagens editadas de alguma maneira se pertencem, e há um arco dramático claro em sua sequência. Seja descobrindo ou criando relacionados percebidos obscuramente entre estas imagens que não são tangíveis, mas apenas percebidas: esta é a arte de Walter Ruttmann. Os princípios são similares àqueles dos melhores filmes de montagem russos, mas mais restritos, limitados em seus efeitos pela objetividade do material. Todavia esta justaposição de imagens que ora ecoam umas às outras ou demonstram contrastes agudos dão um sentimento de fluxo à ação que prende o espectador e retém seu interesse.” *Licht-Bild-Bühne*, Nr. 61, 13.3.1929, citado em Goergen 1989, p. 127.

⁵¹ Walter Ruttmann, “Wie ich meinen Berlin-Film drehte”. *Licht-Bild-Bühne*, Nr. 241, 8.10.1927, citado em Goergen 1989, p. 80.

importante' que uma sonata, o pôster 'mais importante' que um quadro. [...] *A arte não é mais uma abstração — ela é uma declaração!*⁵²

Este trecho reitera a autodefesa que Ruttmann já tinha declarado quando disputando o financiamento para o filme *Berlin*, tendo argumentado que o filme abstrato não fosse visto nem como esotérico nem como um abandono da realidade material do engajamento humano-social:

É provavelmente surpreendente que eu seja a pessoa promovendo a popularidade e a acessibilidade do filme já que, com meus incontáveis filmes 'absolutos, criei obras que [...] só são apreciadas por uma fração do público. [...] Mas] precisamente esta ênfase de bastante consistência nas regularidades rítmicas e dinâmicas do filme, como elas uma vez deram-se nas minhas sequências de imagem em movimento 'absolutas', já esta sendo adotada e integrada na composição cinematográfica em geral como um pré-requisito auto evidente. [...] Hoje o braço Europeu da *Fox Film Corporation* me apresenta a tarefa de demonstrar a viabilidade de minhas visões cinemáticas por meio de bons filmes, puramente 'materiais'.⁵³

Evidentemente, já desde meados dos anos 1920, uma tensão entre abstração e materialidade, entre arte de elite e universalidade, entre o "laboratório" e o "comentário humano-social" percorre consistentemente as declarações públicas de Ruttmann. Em uma chave diferente, reencontramos uma tensão entre modernismo e modernização que, no caso de Ruttmann, não emerge no nível da forma e do conteúdo mas manifesta-se como um conflito entre arte e sociedade, entre o autor e sua audiência, e portanto reflete o respectivo equilíbrio de poder entre produção e difusão não indústria cinematográfica. Apenas por este motivo ele teve que dar boas vindas ao filme sonoro, já que ele viu como ele gerou uma nova conexão entre segmentos diversos de público e como as redes colaborativas e competitivas entre diferentes indústrias midiáticas expandiram as forças produtivas do cinema e suas possibilidades de uso social.

4. "O filme sonoro é o tema do dia" – os anos fundamentais: 1929-30

"O filme sonoro é o tema do dia. O filme sonoro inflama paixões, estimula discussão, e só brevemente teve que enfrentar pontos de vista desdenhosos e

⁵² Walter Ruttmann, "Die absolute Mode". In: *Film-Kurier*, 3.2.1928, citado em Goergen 1989, p. 82.

⁵³ Walter Ruttmann, "Mein neuer Film". In: *Film-B.Z.*, 9.7.1926, citado em Goergen 1989, p. 78.

excitados”.⁵⁴ Como localizar Ruttmann no contexto da revolução do filme sonoro e da vanguarda cinematográfica europeia? E como estes dois contextos, por sua vez, posicionam-se nas zonas de conflito da política social, propaganda política, publicidade industrial, e posicionamento de marcas? Em 1929, Ruttmann tornou-se uma franquia e sua autoimagem era de alguém a quem finalmente – depois de dez longos anos de experimentação e relativo *status* marginal – todas as possibilidades, e portanto “o mundo”, mantêm-se abertas. Ele tinha ganho a vida com financiamentos para filmes promocionais, desde 1922. Mas em 1929, com a emergência do filme sonoro, ele rompeu rotas com a publicidade. Como gesto de despedida, ele tomou sua ideia de laboratório e aplicou ao filme publicitário (talvez Julius Pinschewer tenha lhe propiciado o ambiente de trabalho que chegou mais perto desta ideia), manifestando esperança de que, pela obtenção de novos patrocínios, ela poderia “fornecer ao filme novos recursos e impulsos”.⁵⁵

No início de 1929, Ruttmann era – ao lado do triunvirato soviético Eisenstein, Pudovkin e Vertov – provavelmente o diretor de vanguarda mais famoso na Europa. A *Dutch Film League* o convidou para Amsterdam pela temporada, e Joris Ivens o visitou em Berlin para observá-lo trabalhar. Em janeiro de 1929, Ruttmann escreveu em *Film und Volk*:

No momento, estou ocupado com a produção de meu primeiro filme sonoro para a Tri-Ergon. [...] Meu filme abrange o serviço de transmissão alemão e acontece em todas as suas estações de transmissão com objetivo de delas conduzir acústica e visualmente as mais belas regiões do Reich Alemão. Os serviços de transmissão sem imagem e os filmes mudos são duas antíteses que, quando jogadas uma contra outra, aproximam-se do conceito de filme sonoro.⁵⁶

O conceito de sinergias multimídia que cruza e atrai opostos é estabelecido aqui para, por um lado, esboçar o aparato de propaganda de mobilização geral que usa os meios modernos de transmissão para criar a nação como uma comunidade imaginada. Por outro lado, Ruttmann tem consciência que o potencial eletrizante inerente às complementaridades competidoras do cinema e do rádio – uma característica típica dos primeiros filmes sonoros, conforme examinado em mais detalhe anteriormente.

⁵⁴ Walter Ruttmann, “Prinzipielles zum Tonfilm”. *Film und Volk*, 2, Dez. 1928, citado em Goergen 1989, p. 83.

⁵⁵ Walter Ruttmann, “Moderne Werbung im Film”. In: *Film-Kurier*, 10.8.1929, citado em Agde, *Flimmernde Versprechen*, p. 33.

⁵⁶ Walter Ruttmann, “Prinzipielles zum Tonfilm II”, *Film und Volk* 2,2, Dec.-Jan. 1928/29, citado em Goergen 1989, p. 83-84.

O conceito de Ruttmann de filme sonoro é consistentemente multimídia e decididamente contrapontístico. Ele vê o filme sonoro como a continuação de procedimentos e estratégias combinatórias que originalmente os conduziram da pintura, da arquitetura e da música para o cinema, mas ele também o enxerga como uma ruptura radical com o filme mudo e não seu “aperfeiçoamento”:

O filme sonoro não tem o objetivo, por exemplo, de destravar a língua do filme mudo. Do princípio, é preciso ficar claro que suas leis não tem quase nenhuma relação com as do filme mudo. Existe uma situação completamente nova. O movimento fotografado de imagens é acoplado ao som fotografado. [...] O contraponto, contraponto acústico-ótico, deve ser o alicerce de toda composição fílmica sonora. A batalha entre imagem e som, sua fusão ocasional, que então colocar uma contra outra, novamente.⁵⁷

Ele argumenta de forma ainda mais clara a favor do relacionamento dialógico entre imagem e som, obtidos pelo princípio de eclipse, omissão e interferência, em oposição àqueles de redundância e mimese:

A imagem não pode ser reforçada pelo som colateral. Isto constituiria certamente um enfraquecimento, como uma desculpa preguiçosa que alguém tenta lançar por meio de dois argumentos diferentes. O princípio de contraponto que modela o filme sonoro, todavia, colocaria de forma consciente as duas formas de expressão apartadas uma da outra – imagem e som em laço conceitual. Por exemplo: você ouve uma explosão – e vê: o rosto aterrorizado de uma mulher. Você vê: uma luta de boxe – e ouve: a multidão clamando. Você ouve: um violino queixoso – e vê: uma mão ternamente afagando outra.⁵⁸

Ele permanece fiel a si mesmo quanto aos princípios básicos do modernismo quando ele insiste na concepção vanguardista, imanente, específica ao mesmo do material e a estende ao filme sonoro, mesmo que o último passe a existir precisamente através da combinação de várias tecnologias e mídias:

A efetividade do filme sonoro depende apenas de uma manipulação sistemática que é apropriada a seu material. É portanto semelhante esperar que chaminés não sejam feitas de madeira, que bancos de salão não sejam feitos de tijolos, ou que as capitulares Coríntias não sejam feitas de ferro fundido.⁵⁹

⁵⁷ Walter Ruttmann. *Film und Volk*, 2, Dez. 1928.

⁵⁸ *Illustrierter Film Kurier*, Nr. 1115 *Melodie der Welt*, citado em Goergen 1989, p. 84.

⁵⁹ *Filmtechnik*, 27.4.1929, cited in Goergen 1989, p. 85.

Esta demanda de fazer justiça à materialidade leva à uma das obras mais interessantes de Ruttmann, a “dramaturgia sonora” *Weekend*, que é realizada em fevereiro de 1930 aos auspícios da Companhia Nacional de Radiodifusão Alemã. Todavia, este “filme sem imagens” também mostra em forma de protótipo as aporias que marcar a carreira posterior de Ruttmann, ou melhor, que emprestam à sua carreira sua indeterminação ostensiva, suas fraturas, e sua mudança de lados peculiar.

5. 1929 Melodie der Welt

Ruttmann já tinha dado seus primeiros passos nos territórios do filme sonoro com o filme em três *Deutscher Rundfunk / Tönende Welle*, de 1928, produzido pela Tri-Ergon-Musik AG para a Companhia Nacional de Radiodifusão Alemã. Em 31 de agosto de 1928, a estreia mundial da versão com cortes causou sensação a abertura da International Radio Exhibition em Berlim. Estreias posteriores em diferentes cidades fizeram grande sucesso. Este filme, hoje presumido perdido, constitui-se essencialmente de paisagens urbanas na extensão entre Königsberg e Cologne, de Schaffhausen à Hamburg, em que tecnologia e tradição continuam a se confrontar: em Leipzig, por exemplo, nós vemos, junto ao Monumento à Batalha das Nações (*Völkerschlachtdenkmal*), a estação central de trem e uma imprensa rotativa; em Munique, a gondola Kreuzeck e a dança popular *Schuhplattler*; em Colônia, a catedral em Wuppertal e a ferrovia suspensa; em Berlim, a recém construída Casa de Radiodifusão (*Haus des Rundfunks*) junto a um parque de diversões e a Potsdamer Platz. As cachoeiras do Reno em Schaffhausen foram saudadas como uma “sensação acústica e ótica excepcional”, a respeito de que os críticos comentaram que seu “som empresta uma imagem corpórea mais vívida e vitalidade ampliada”.⁶⁰ Os críticos geralmente louvavam o uso do som e da montagem de Ruttmann, que não fazia concessões aos patrocinadores que financiavam e encomendavam o filme: “Sempre que Walter Ruttmann como diretor, ignorando os interesses do rádio e da publicidade, põe-se a serviço de uma apresentação documental dos eventos atuais e fenômenos contemporâneos, [...] nós vislumbramos os rumos do noticiário fílmico sonoro (*Wochenschau*)”.⁶¹

⁶⁰ Anon, “Deutscher Rundfunk”. In: Licht-Bild-Bühne, Nr. 211, 1.9.1928, reimpresso em Goergen, *Ruttmann*, p. 125.

⁶¹ Hans Sahl, *Berliner Börsen-Courier*, Nr. 411, 2.9.1928.

As viagens de campo através da Alemanha foram empreendidas por uma equipe de filmagem da Tri-Ergon, sem o diretor. Conforme a metragem chegava em Berlim de todas as partes do país, Ruttmann montava o filme conforme os seus princípios de montagem transversal (*Querschnitt*). O motivo para esta divisão de trabalho, em particular, era presumivelmente o curto intervalo de tempo disponível, já que não se passaram mais que seis semanas entre o começo das filmagens em 16 de Julho e o término do filme no final de Agosto. Além disso, Ruttmann estava menos interessado em tomadas individuais que na combinação de várias filmagens isoladas, a montagem, de forma que ele não considerava sua presença em locação essencial. Os mesmos princípios e práticas lhe serviram em seu filme posterior.

Melodie der Welt foi um filme montado por Ruttmann a partir de material mudo de uma expedição de filmagem ao redor do mundo a bordo do navio “Resolute” (conduzida sob direção do Dr. Heinrich Mutzenbecher da Hapag) assim como obtida de metragem de noticiários igualmente mudos. O anúncio deste filme como “o primeiro filme sonoro de longa metragem” é paradoxal, já que a trilha foi criada e gravada praticamente toda em estúdio. Como diretor e editor, Ruttmann tentou obter o resultado ótimo a partir destas circunstâncias longe de perfeitas. Nesta ocasião, ele desenvolveu seu conceito de implementação esparsa do som natural (*O-Ton*), não menos porque tinha pouco som natural à disposição. Mas esta restrição criou sua própria estética minimalista. Em *Melodie der Welt*, segundo Rudolf Kurtz, que fez uma crítica da primeira versão, “o caráter sonoro do filme manifesta-se primariamente por estar restrito à ilustração fotográfica do acompanhamento musical”.⁶²

Outro resenhista surpreendeu-se por notar o seguinte: “Durante o primeiro ato, nós já tínhamos nos esquecido que nos fora prometido o primeiro grande filme sonoro e falado alemão. Ao invés, nós vimos um filmes que nos movia efetivamente com seus silêncios intensos e montagem única.”⁶³

Portanto, em certo sentido *Melodie der Welt* é um filme sonoro ilustrado com imagens, assim como *Weekend* é um filme sonoro sem imagens. Os franceses foram os primeiros a fazer de *Melodie* um filme historicamente importante porque ele aplicava ao som os princípios russos de montagem. Foi René Clair quem – depois de *Sous les*

⁶² Rudolf Kurtz, “Die Melodie der Welt”. *Licht-Bild-Bühne*, 13.3.1929.

⁶³ H. P., “Die Melodie der Welt”. *Vossische Zeitung*, Nr. 65, 13.3.1929

toits de Paris (1930) tornar-se um sucesso na França após sua turnê triunfante pela Alemanha – retribuiu o louvor e declarou o filme de Ruttmann (ao lado dos experimentos sonoros de Walt Disney) “verdadeiras fontes de inspiração do filme sonoro” que “[o] ensinaram o que o som pode fazer pela imagem”.⁶⁴ A este respeito, seria interessante examinar até que ponto as montagens sonoras audaciosas de Fritz Lang em *M* ou G. W. Pabst em seus primeiros filmes sonoros tomaram Ruttmann (por meio de René Clair) como modelo.⁶⁵

Se, num primeiro olhar, o tema de *Melodie der Welt* parece sobressair-se na história dos primeiros filmes sonoros, de uma perspectiva diferente, ele insere-se num dos gêneros mais populares da época: o filme exótico de expedição.⁶⁶ Na brochura oficial do filme, é feita a afirmação de que se encontrará no filme “o resumo, a ideia servida por uma rota de navio que espalha-se pelo Globo. Quando a espada descansa, pesquisa e economia dão-se as mãos. Os homens florecem sob os raios calorosos da paz. Não é a raiz da discórdia muitas vezes apenas o mal-entendido quanto ao outro? Ignorância procria ódio, entendimento procria amor”.⁶⁷ Apesar desta afirmativa de entendimento universal, implícita na ideia de subjugar o mundo inteiro primeiro à câmera-olho e então à montagem de Ruttmann esconde-se um gesto particularmente colonial, quando todos acontecimento, coisas e pessoas estão subordinados a um único e mesmo princípio. Numa virada universalista, Ruttmann primeiro transforma a cidade numa sinfonia, depois o mundo inteiro numa melodia, como se o conceito de sinfonia pudesse ser o único critério organizador capaz de propiciar ao filme seu devido meio: “[o] filme, que é composto dos elementos artísticos e tecnológicos mais heterogêneos, só será verdadeiramente fílmico quando ele unificar, como uma grande composição sinfônica, todas as leis contrapontísticas, óticas e acústicas em sua partitura”.⁶⁸ Esta manipulação essencialista do meio, típica da vanguarda, esforçou-se para unir as partes desiguais num tudo homogêneo, sujeitar o mundo todo a um princípio organizador. Esse gesto totalizante em nome da unificação já levanta a questão da apropriação, e

⁶⁴ René Clair, “Dank an die deutsche Presse”. *Licht-Bild-Bühne*, Nr. 112, 12.5.1931, reimpresso em Malte Hagener (ed.): *Als die Bilder singen lernten. Materialien zum 11. Internationalen Filmhistorischen Kongreß*. Hamburg: CineGraph 1998, p. 17.

⁶⁵ Noël Carroll argumenta que os primeiros filmes sonoros de Lang e Pabst ambos utilizam a montagem em contraponto de Eisenstein e o princípio de continuidade realista de Bazin: “Lang and Pabst: paradigms for early sound practice”. In: Elisabeth Weis, John Belton (Eds.): *Film Sound. Theory and Practice*. New York: Columbia University Press 1985, p. 265–276.

⁶⁶ Ver os ensaios agrupados em Jörg Schöning (Red.): *Triviale Tropen. Exotische Reise- und Abenteuerfilme aus Deutschland, 1919–1939*. München: edition text + kritik 1997.

⁶⁷ Heinrich Mutzenbecher, *Melodie der Welt*. Ein Präludium zum ersten deutschen Tonfilm. Hamburg: Hapag [1929], p. 2.

⁶⁸ Walter Ruttmann, “Auch Eisen kann Filmstar sein” (‘even iron can be a film star’ 1937), citado em Goergen 1989, p. 93.

com ela algumas questões que desde então vieram à tona em torno dos filmes de *found-footage*. Porque não podemos dizer que *Melodie der Welt* não é apenas o primeiro filme sonoro mas também o primeiro filme de *found-footage*?⁶⁹

Algo mais também esta em jogo. Klaus Kreimeier desenvolveu a tese de que “o discurso moderno da autenticidade das mídias surgiu de uma interação entre as tecnologias avançadas da indústria ótica e a noção fetichizada de precisão conforme desenvolvida pelas ciências naturais”.⁷⁰ A montagem de Ruttmann, de precisão inspirada pela engenharia, junto com os desenvolvimentos tecnológicos que ele desejava promover – de forma bastante literal em suas patentes de aplicações e figurativamente em sua ideia de “laboratório” – podem ser vistas como precisamente incorporando o discurso de autenticidade a que Kreimeier refere-se. A mesma atitude modernista que pode ser encontrada em Ezra Pound ou Bert Brecht – que a combinação de destreza e habilidades adquiridas através do treino e de um comércio, quando auxiliadas pelas tecnologias mais avançadas é capaz de revelar a verdadeira natureza das coisas – permeia toda a obra de Ruttmann. Sujeitar o mundo a um único princípio formal, executado com artesanaria e precisão para atingir uma essência autêntica é, no caso de *Melodie der Welt*, uma de suas características mais impressionantes. Consequentemente a crítica persistente do formalismo já mencionada: “[Ruttmann] só vê conexões formais, [ele] só é capaz de ver conexões formais. [...] Desta forma, de qualquer modo, o vazio interno do filme é compensado pelo sistema externo em sua execução”.⁷¹

Todavia, ao invés de castigar Ruttmann por seu formalismo vazio ao considerá-lo um protótipo do engenheiro, a lacuna entre o modernismo (artístico) e a modernização (técnica) estreita-se mais uma vez, já que o engenheiro circula entre as ciências abstratas, como a matemática e suas aplicações práticas. Até é possível dizer que atribui-se ao engenheiro a capacidade de dar forma material a pensamentos imateriais mas também de transformar a materialidade crua em um construto que desmaterializa sua própria base material ao fazê-lo funcionar em outra dimensão. A transformação de humanidade plena – observada no mundo inteiro em suas ações, rituais, buscas domésticas, sua obra e lazer, seu pesar e prazer –, feita por Ruttmann

⁶⁹ Thomas Elsaesser, “Ethics of Appropriation – the found footage film between archive and Internet”, *Found Footage*, edição 1, October 2015, p. 30-37

⁷⁰ Klaus Kreimeier, “Mechanik, Waffen und Haudegen überall. Expeditionsfilme: das bewaffnete Auge des Ethnografen”. In: Schöning, *Triviale Tropen*, p. 48.

⁷¹ Huldermann, “Melodie der Welt”. *Deutsche Allgemeine Zeitung*, 14.3.1929.

emendando em um longa-metragem mais ou menos 16.000 metros de material desconexo de expedições no filme de 1.500 metros que é *Melodie der Welt*, é apenas um dos lados de sua atividade de engenharia. O outro lado é que Ruttmann sempre viu nos objetos materiais – sejam eles fábricas ou cidades, pessoas ou lugares, corpos ou sons – seu potencial para relações abstratas e portanto para novas combinações. O engenheiro em Ruttmann também autentica sua afinidade percebida e filiação à vanguarda russa: sua posição e personalidade estão alinhadas especialmente com a celebração construtivista do artista como engenheiro que organiza materiais objetivamente e que produz suas obras com a mesma precisão e proficiência técnica que faria com qualquer outro objeto fabricado.

A analogia com o engenheiro matiza uma luz diferente também na questão da independência da área de filmes. Observado da perspectiva das circunstâncias de produção, *Melodie der Welt* foi um filme financiado não diferentemente de *Das Stahltier*, de Willy Zielke (financiado pela companhia nacional ferroviária da Alemanha) ou *Triumph des Willens*, de Leni Riefenstahl (para o NSDAP). Também o foram *Nanook of the North*, de Robert Flaherty (financiado pela *Canadian fur traders*) e *Song of Ceylon*, de Basil Wright (pelo *UK Empire Marketing Board*). A dicotomia entre vanguarda e indústria é portanto enganosa – o que os artistas modernos hostilizavam era a manipulação conservadora do meio pela indústria do filme. No caso de *Melodie der Welt*, a *Hamburg American Line* queria garantir que suas viagens fossem anunciadas, assim como a *Tobis Film* queria promover o uso do som. Juntas, as empresas produziram o filme para seu benefício mútuo. Nenhum dos financiadores esperava gerar lucro pelo filme quando exibido nos cinemas. Pelo contrário, eles buscavam gerar barulho, chamar atenção e estimular discussão tanto sobre o filme sonoro quanto o turismo pelo mundo. Era uma questão de explicitamente vincular uma nova mídia à modernização tecnológica nos transportes. Ao fazê-lo, os fabricantes de equipamento, ou seja, a indústria de engrenagens, teve que virar os produtores nos novos meios contra os criadores de filmes, encontrando seu apoio mais imediato entre a vanguarda artística.

Se, na maior parte, apenas os filmes abstratos de Ruttmann, *Opus* e seu *Berlim: Sinfonia da Metrópole*, permanecem nos livros de história, enquanto o resto de sua obra

é geralmente tratado sob o signo do oportunismo político, isto também acontece pela maneira como os movimentos de vanguarda foram historicizados e canonizados, frequentemente aderindo à uma divisão direita-esquerda rígida, politicamente inclinada. Todavia, o fator unificador entre os 'ismos' do primeiro terço do século vinte foi sua empreitada anti-institucional, seu ímpeto em desafiar o impulso artístico burguês em si. Independência, entre estes cineastas, portanto, referia-se muito mais à sua independência relativa às formas artísticas de seu tempo que implicava independência financeira de financiamentos, contratos, ou patrocínio.

6. O autor de filmes e o financiamento: Ruttmann e a indústria

"*Tönende Welle*, de Walter Ruttmann", Hanns Horkheimer escreveu no *Berliner Tageblatt* em 1928, "foi filmado como um filme financiado para a Exposição Alemã de Rádio. Se apenas todos os filmes independentes demonstrassem tal liberdade intelectual!" Na discussão sobre documentário na Alemanha Ocidental depois da Segunda Guerra Mundial, de que participaram, acima de todos os diretores, Alexander Kluge, Christian Rischert, Klaus Wildenhahn, Jean-Marie Straub, e (através de publicações póstumas) Hans Richter, o filme financiado era por definição a perda da graça dos cineastas. Kluge em particular, com seu ditado sobre o "cativeiro Babilônico", inaugurou uma dicotomia afiada entre a objetividade do documentário e a escravidão do filme financiado. Uma citação contemporânea como a de Horkheimer dá voz a uma posição diferente. Entre esta citação e a discussão do pós-guerra encontra-se o trauma histórico da cultura e dos filmes de propaganda nazista, mas é precisamente por isto que é importante observar mais de perto a constelação da indústria (ou estúdios) cinematográfico, os filmes publicitários e os filmes transversais como antecedentes do noticiário sonoro por volta do ano de 1929.

Pouco depois de sua visita à Federação Holandesa de Filme, Ruttmann publicou um artigo em que abordava o relacionamento entre estas organizações e a economia do filme comercial:

Dois adversários grotescos! A poderosa indústria – na medida em que, até o momento, mesmo consciente da existência desta rivalidade – sorri. E estranhamente: a outra parte também sorri. Quem vai rir por último? A indústria, claro. Pois ela vai finalmente ser a *indústria* que engole seu oponente, digere e nutre-se dele. Mas a parte engolida também ficará

satisfeita, porque no fundo era precisamente o que ela queria. Ela queria obrigar-se ser engolida e, acima de tudo, esta digestão. Ela certamente alcançará isto.

É possível ver esta declaração não apenas como um comentário sobre o relacionamento entre os cineclubes de vanguarda europeus e a indústria cinematográfica mas também uma declaração programática. É uma avaliação esperta, apesar de cínica, da posição dos cineastas quanto às condições gerais de produção. De maneira estranhamento profética, Ruttmann descreve aqui seu próprio destino, pois mesmo ele, que na época desta publicação ainda era preocupando-se de forma relativamente independente com experimentalismos, aparentemente deixou-se engolir pela indústria. Esta digestão reconhecidamente tomou uma forma bastante diferente do que ele talvez imaginou na época: afinal, a partir de 1933, a própria indústria cinematográfica deparou-se com forças completamente mais fortes, de forma que a aceitação desejada por Ruttmann de seu papel como isca para a indústria só poderia ter erigido um sorriso.

Todavia, mesmo este estado de coisas era mais complicado. Como estava aparente nos comentários já mencionados sobre personalidades autorais “elásticas” capazes de “disfarçarem-se dentro dos quartéis gerais adversários”, Ruttmann apresentava um entendimento completamente dialético do metabolismo mútuo de devorar e ser devorado, de hospedeiro e parasita, que os artistas da esquerda comunista – sob auspícios políticos diferentes – também tentaram praticar envolvendo-se nos mandatos do partido. É possível argumentar de forma mais geral que, com a introdução do filme sonoro, os cineastas só tinham a escolha do mal menor. Não havia como desviar do filme financiado. O financiamento vinha da indústria ou da política, mas em ambos os casos era fundamentalmente uma questão de mensagem promocional ou filme de propaganda. No caso de corporações, negócios e indústria de manufatura, era possível que algum membro de conselho ou patrono benevolente pudesse entregar um patrocínio a um cineasta em termos pessoais. Este é o caso de Willy Zielke, por exemplo, e o filme produzido para os serviços ferroviários do Reich, *Das Stahltier*. No caso do filme de Ruttmann para o serviço público de radiodifusão da Alemanha. Guido Bagier da Tri-Ergon-Musik AG – em outras palavras, um homem

associado à indústria cinematográfica – fez contato com o financiador, a companhia nacional de radiodifusão da Alemanha.

Se o financiamento vinha dos domínios da política, era geralmente de uma organização ou partido com que o diretor era ideologicamente simpático, como no caso de Joris Ivens, Henri Storck, ou Hans Richter. A situação torna-se substancialmente mais difícil quando o financiamento vem do estado ou governo, como foi o caso dos diretores russos depois da tomada de poder por Stalin, os estadunidenses sob o *New Deal* de Roosevelt (Pare Lorentz, Robert Flaherty), e os britânicos e canadenses sob o primeiro governo Trabalhista (John Grierson), ou os alemães depois de 1933.

Mesmo assim, em 1929, estes desdobramentos ainda não eram previsíveis: Hans Scheugl e Ernst Schmidt Jr. Relembrem que o conceito de documentário (*Dokumentarfilm*) foi usado pela primeira vez em 1929. Não que filmes feitos antes de 1929 não tivessem se aproximado de nosso entendimento contemporâneo de documentário, mas na época eles eram classificados de forma diferente: como filmes culturais (*Kulturfilme*) ou filmes industriais, como noticiários ou filmes científicos. Presumivelmente, Ruttmann nunca pensou no documentário como um gênero de filmes no sentido atual. Ao contrário, ele se viu a serviço do “progresso”, iluminismo, e bem-estar social – objetivos aos quais ele inclinava seu gênio de artista-como-engenheiro em questões de montagem, tecnologia e design. Mesmo que isto mantenha-se como especulação, é possível assumir com segurança que ele considerava os filmes promocionais, assim como os filmes financiados – toda sua obra depois da série *Opus* até sua colaboração em *Triumph of the Willens* até seus filmes belicistas sobre armamentos – como experimentos a favor do progresso do cinema como arte. É por este motivo que ele teve que “imiscuir-se nos laboratórios, sejam eles da indústria, da propaganda ou da vanguarda. Ele acreditava que podia dar conta de qualquer oponente, não obstante quão “grotesco”.

7. Ruttmann acredita

É por isso que, depois de tudo o que foi dito, é simples concordar com Ruttmann quando ele, na companhia de Paul Falkenberg, chamou a si próprio de “uma vadia”: o artista como prostituta – sucumbindo a cada financiamento desde que o

dinheiro fosse suficiente. Pelo contrário, em um de seus comentários mais bizarros, ele mostra que, precisamente, não estava preocupado com o dinheiro. Falkenberg relata um encontro entre sua esposa e Ruttmann um pouco depois que o último tinha finalizado o manuscrito para enquadrar para Leni Riefenstahl a conferência cinematográfica do partido:

Então, ela disse, “Walter, qual a grande ideia?” – E ele disse, “Você prefere que eu faça pelo dinheiro ou que eu acredite?” – “Eu naturalmente prefiro que você faça pelo dinheiro.” – E ele disse, “Eu acredito.” E então levantou-se e disse: “Adeus!”

Este “Eu acredito” (*Ich glaub’s*) fornece mais alimento para o pensamento que a linha de golpe. É válido, precisamente, cogitar que ele não desejava admitir que ele estava fazendo o trabalho pelo dinheiro e, em contraste, aderiu por acreditar. Quem pode dizer com certeza se àquela altura ele acreditava na ideologia Nazista, no filme “aplicado”, ou em seu próprio talento artístico? Particularmente quando leva-se em conta como, adiante, ele voluntariamente descartou sua colaboração em *Triunfo da Vontade* (*Triumph of the Willens*).

Três caminhos, efetivamente, apresentam-se: o primeiro seria apegar-se ao conceito de montagem entre mídias adotado em *Weekend*, que não o faria retornar aos filmes mas à *musique concrete* – tornando-se o precursor de John Cage, Karlheinz Stockhausen, e Maurizio Kagel.⁷² O segundo caminho levaria ao documentário cultural e educativo (de longa-metragem), em que os temas “humanos-sociais” começavam a predominar. Seria a continuação de seus primeiros filmes como *Gesolei* (1926) e ainda mais em evidência na *Feind im Blut* (1931), em que Ruttmann foi apenas parcialmente capaz de concretizar suas ideias, e o mesmo impulso indiscutivelmente presente em *Ein Film gegen die Volkskrankheit Krebs* (1941). Ele teria equiparado a carreira de documentaristas notáveis como Humphrey Jennings ou poderia ter se tornado uma figura de proa de uma escola de documentário (financiada pública e privadamente) como a que estabeleceu-se em torno de Grierson. O terceiro caminho – o que ele de fato seguiu – levou seja a um comprometimento morno com o nazismo ou ao “isolamento interior” (Falkenberg), quer dizer, ao menos em sentido figurativo, de volta ao “porão em Munique” (Ruttmann). Depois das turnês fracassadas na França, na

⁷² *Weekend* foi transformado retroativamente em música concreta *avant la lettre*.

Itália e com Riefenstahl (todas a espera de pesquisas históricas mais precisas), Ruttmann volta a fazer filmes, apesar de muitos didáticos, formalmente bastante sofisticados, financiados na maioria pela indústria e, numa ocasião, pela unidade *Kulturfilm* da UFA. Nestes filmes, ao lado de um cinismo *dândi* e talvez até um toque de “desespero existencial” (Falkenberg), é difícil desprezar a dose estável de ironia e mesmo humor negro. De qualquer forma, Falkenberg está certo de que seu amigo deve ter visto seu destino claramente delineado na época em que fez *Weekend*. Falkenberg vê nas vozes masculinas tentativas repetidamente falidas de estabelecer uma ligação telefônica com o autorretrato do diretor, não menos porque trata-se, de fato, da própria voz de Ruttmann.

Mas é aí onde pode-se, precisamente, tranquilizar Ruttmann e Falkenberg e mesmo anunciar algumas boas notícias: a conexão foi (re)estabelecida. Não só a presença de Ruttmann na Internet, com uma maioria de “cliques” no nome Ruttmann relacionados à *Weekend* e seus *remixes* agora altamente populares. Seu filme *Opus*, assim como seus filmes publicitários também estão bem no YouTube, onde eles encontrar um lar, enquanto edições em DVD de seus filmes de longa-metragem confirmam seu *status* como um *auteur* inquestionável. Em certo sentido, nossa cultura contemporânea do “sampling” tem uma afinidade instintiva com a obra de Ruttmann, onde ela já havia tocado o problema fundamental de nossa era digital, a saber como lidar com o “mundo arquivo” – as taxinomias e classificações, o armazenamento e a organização não só de imagens mas também de textos e sons – para além do filme narrativo de longa-metragem mas também para além dos debates em torno do documentário. É, provavelmente, por isso que estamos em um bom momento para conduzir uma *arqueologia das mídias* da fisiognomia da curva de Ruttmann, sua sinfonia da metrópole e sua melodia do mundo.

Mídia zumbi: desvio de circuito da arqueologia da mídia para um método de arte¹

Garnet Hertz² e Jussi Parikka³

Tradução: Alessandro Mancio de Camargo

Resumo: Este texto é uma investigação sobre a cultura das mídias, temporalidades de objetos de mídia e obsolescência programada no meio da crise ecológica e lixo eletrônico. Os autores abordam o tema sob a égide da arqueologia das mídias e têm como objetivo alargar este campo historiograficamente orientado da teoria da mídia para uma metodologia da prática artística contemporânea. Assim, a arqueologia da mídia torna-se não só um método para escavação de discursos midiáticos reprimidos e esquecidos, mas amplia-se para um método artístico próximo da cultura do Faça-Você-Mesmo (*DIY*, na sigla em inglês), do desvio de circuito, modificação de *hardware* e outros exercícios “hacktivistas” que estão intimamente relacionados à economia política das tecnologias da informação. O conceito de mídia morta é abordado como conceito de mídia zumbi — mídia relativizada, trazida de volta ao uso, retrabalhada.

Palavras-chave: Mídia zumbi. Arqueologia das mídias. Faça-Você-Mesmo (cultura *DIY*).

Abstract: The paper is a study of media culture. Its focus is on the transitoriness of media objects and on the planned obsolescence of the in the midst of the ecological crisis and of electronic waste. The authors approach the topic in the context of media archaeology and aim to extend the historiographically oriented field of media theory into a methodology for contemporary artistic practice. Media archeology is not only a method for excavation of repressed and forgotten media discourses but extends itself into an artistic method close to Do-It-Yourself (*DIY*) culture, circuit bending, hardware hacking and other hacktivist exercises that are closely related to the political economy of information technology. The concept of dead media is discussed as “zombie media” – dead media revitalized, brought back to use, reworked.

Keywords: Zombie media. Media archaeology. Do-It-Yourself (*DIY* culture).

¹ Publicado originalmente na seção Perspectiva Teórica da revista LEONARDO, Vol. 45, No. 5, pp. 424–430, 2012. Copyright ISAST. Ilustração originalmente usada na abertura do artigo: “Reed Ghazala, an Incantor, a modifed, or ‘circuit-bent’ Speak & Read, 2002, first developed in 1978 (*copyright* Reed Ghazala)”. Manuscrito do artigo recebido originalmente pela Leonardo em 9 set. 2010.

² Garnet Hertz (pesquisador), 5065 Donald Bren Hall, Department of Informatics, University of California, Irvine, CA 92697-3440, U.S.A. E-mail: <garnethertz@gmail.com>. Hertz é artista residente e pesquisador científico do departamento de informática da UC Irvine e é docente no Programa Media Design no Art Center College of Design. Ele já exibiu o seu trabalho de forma destacada em 13 países, e é fundador e diretor do *Dorkbot SoCal*, uma série de palestras mensais baseada em Los Angeles sobre cultura *DIY*, arte eletrônica e design. Mais informações: <<http://conceptlab.com>>.

³ Jussi Parikka (pesquisador), *Winchester School of Art, Park Avenue, Winchester*, Hampshire, SO23 8DL, U.K. E-mail: <j.parikka@soton.ac.uk>. Parikka é professor do Media & Design da Winchester School of Art. É autor de *Digital Contagions* (2007), *Insect Media* (2010) e *What is Media Archaeology* (2012), e co-editor do *The Spam Book* (2009) e *Media Archaeology* (2011), bem como editor do livro *Medianatures* (2012). Site: <<http://jussiparikka.net/>>.

1. Introdução

Nos Estados Unidos, cerca de 400 milhões de unidades de produtos eletrônicos de consumo são descartados todos os anos. Lixo eletrônico, como telefones celulares obsoletos, computadores, monitores e televisores, compõe o mais rápido crescimento e a parte mais tóxica dos resíduos na sociedade americana. Como resultado da rápida mudança tecnológica, baixo custo inicial e obsolescência programada, cerca de 250 milhões de computadores em funcionamento, televisores, videocassetes e telefones celulares são descartados todos os anos nos Estados Unidos.⁴ A Agência de Proteção Ambiental Federal (EPA) estima que dois terços de todos os produtos eletrônicos de consumo descartados ainda funcionem.

A cultura digital é incorporada a um amontoado sem fim de redes de fiação, linhas, roteadores, comutadores e muitas outras coisas materiais que, como Jonathan Sterne afirma, de forma aguda e sem rodeios, “será destruído”.⁵ Longe de ser acidental, o descarte e a obsolescência de componentes tecnológicos é, de fato, parte integrante das tecnologias midiáticas contemporâneas. Como Sterne argumenta, a lógica das novas mídias não significa somente a substituição da velha mídia pelas novas, mas que a cultura digital é programada com o pressuposto e a expectativa de uma obsolescência próxima e de curto prazo. Há sempre um *laptop* ou telefone móvel no horizonte: novos meios de comunicação sempre se tornam ultrapassados.

Este texto é uma investigação sobre a obsolescência programada, meios de cultura e temporalidades de objetos multimídia. O abordaremos sob a égide da arqueologia da mídia, um ramo da teoria da mídia focada em dispositivos de mídia antigos e fora de uso. Em nosso trabalho, pretendemos ampliar a arqueologia da mídia para uma metodologia artística. Para isso seguimos o trabalho de teóricos como Erkki Huhtamo⁶ e outros que deram o impulso para pensar sobre a materialidade complexa dos meios de comunicação como tecnologia – de Friedrich Kittler a Wolfgang Ernst e Sean Cubitt. A arqueologia das mídias tem sido reconhecida por seu trabalho inovador de escavação das tecnologias midiáticas reprimidas, esquecidas ou ultrapassadas, a fim de compreender a cultura audiovisual tecnológica contemporânea de uma maneira

⁴ Environmental Protection Agency. Fact Sheet: Management of Electronic Waste in the United States, July 2008, EPA 530-F-08-014.

⁵ Jonathan Sterne, “Out with the trash: on the future of new media”. In: *Residual Media*, editado por Charles R. Acland (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007), p. 17.

⁶ Erkki Huhtamo, “Thinking with Media: On the Art of Paul DeMarinis”. In: Paul DeMarinis, Buried in *Noise*, ed. Ingrid Beirer, Sabine Himmelsbach and Carsten Seiffarth (Heidelberg: Kehrer, 2010), p. 33-46.

alternativa. No entanto, nós ampliamos a arqueologia das mídias para o método artístico próximo do Faça-Você-Mesmo (*DIY*, na sigla em inglês), do desvio de circuito, da modificação de *hardware* e de outros exercícios que estão estreitamente relacionadas à economia política da tecnologia da informação. Mídia, em suas várias camadas incorpora memória: não só a memória humana, mas também a memória das coisas, dos objetos, dos produtos químicos e dos circuitos.

2. Obsolescência programada

O conceito de obsolescência programada foi apresentado pela primeira vez por Bernard London, em 1932, como uma proposta de solução para a Grande Depressão. Na mente de London, os consumidores que continuavam a utilizar e reutilizar dispositivos adquiridos há muito tempo prolongavam a recessão econômica. Sua proposta delineava que cada produto deveria ser rotulado com data de validade e que o governo deveria cobrar imposto sobre produtos que continuassem a ser usados após a vida útil determinada deles:

Proponho que, quando uma pessoa continua a possuir e usar roupas velhas, automóveis e edifícios, depois de ter ultrapassado o prazo de validade deles, conforme determinado no momento em que eles foram criados, ela deva ser tributada devido ao uso continuado do que está legalmente "morto".⁷

Embora a proposta de London nunca tenha sido implementada como uma iniciativa governamental, a obsolescência programada foi adotada por *designers* de produto e pela indústria comercial: diminuindo artificialmente a vida útil dos bens de consumo – por meio de novas tendências de moda que tornam roupas de coleções anteriores com aparência de desatualizadas – aumenta a velocidade de obsolescência e estimula a necessidade de compra. *Designers* industriais, como por exemplo Brooks Stevens, popularizaram a dinâmica da obsolescência programada em 1954 de forma a incutir os “desejos de ter algo um pouco mais recente, um pouco melhor, um pouco mais cedo do que é necessário”.⁸ Especialistas de varejo, como Victor Lebow, esclareceram ainda mais este mandado em 1955:

⁷ Bernard London, 'Ending the Depression through Planned Obsolescence' (pamphlet), 1932. Reproduced by *Adbusters magazine*, 'How Consumer Society Is Made to Break'. Disponível neste [link](#). Acesso em: 20 out. 2008.

⁸ Brooks Stevens, palestra em Midland, Minneapolis de 1954; audio recording. Disponível neste [link](#).

Essas mercadorias e serviços devem ser oferecidos ao consumidor com uma urgência especial. Nós reclamamos não só a “tirada forçada” do consumo, mas também um consumo “dispendioso”. Precisamos da queima de consumo, do desgaste das coisas, substituídas e descartadas em um ritmo cada vez maior.⁹

Em termos dos produtos de consumo contemporâneos, a obsolescência programada assume muitas formas. Não é apenas uma ideologia, ou um discurso mas, de forma mais precisa, ela ocorre em um nível micropolítico de *design*: dificulta a substituição das baterias em tocadores pessoais de áudio MP3, cabos e carregadores com propriedades específicas que só são fabricados por um curto período de tempo, numa descontinuidade do serviço de suporte ao cliente ou à produtos cujas estruturas plásticas são coladas de tal maneira que se quebram ao abrir.¹⁰ Em outras palavras, objetos tecnológicos são concebidos como uma “caixa-preta” – são projetados para não serem consertados e não terem peças cambiáveis em seu interior.

3. Adaptação da obsolescência pela arte contemporânea

Apesar da obsolescência programada, a sondagem, a exploração e a manipulação de produtos eletrônicos de consumo fora do prazo padrão de validade é uma tática fundamental na prática da arte contemporânea. A reutilização dos bens de consumo surgiu no interior de vários métodos de arte no começo da vanguarda no início do século 20, a partir de Pablo Picasso e da obra de Georges Braque, com recortes de jornais antigos em 1912, da *Roda de Bicicleta* de Marcel Duchamp, de 1913, ou da inversão de seu urinol de porcelana em *Fonte*, de 1917. Esses dados históricos têm sido amplamente citados pela mídia escrita especializada em arte¹¹ e, portanto, vamos nos concentrar no nosso artigo em outros aspectos.

A fabricação em massa de produtos mudou significativamente nesse século, desde as releituras de Braque, Picasso e Duchamp na década de 1910: uma vez que uma parte considerável dos “itens de consumo imediato” na sociedade americana é

⁹ Victor Lebow, Price Competition in 1955. *The New York University Journal of Retailing*, Volume XXXI, Number 1, Spring 1955, p. 7.

¹⁰ Por exemplo, tocadores pessoais de áudio como o iPod da Apple e dispositivos semelhantes são fabricados sem peças internas reparáveis, incluindo a sua bateria. Depois de aproximadamente três anos de uso, a bateria de lítio-polímero não funcionará mais e o dispositivo só poderá ser reparado profissionalmente ou descartado.

¹¹ Diane Waldman, *Collage, Assemblage and The Found Object* (New York: Harry N. Abrams, 1992) p. 17. Calvin Tomkins, *Duchamp: A Biography*, (New York: Holt, 1998), p. 181. Sobre história da mídia na arte relativa ao início da vanguarda, ver, por exemplo, Erkki Huhtamo, *Twin-Touch-Test-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility*. In: *Mediaarthistories*, editado por Oliver Grau (Cambridge, MA: The MIT Press 2007), p. 71–101; e Dieter Daniels, *Duchamp: Interface: Turing: A Hypothetical Encounter between the Bachelor Machine and the Universal Machine*, In: *Mediaarthistories*, p. 103-136.

eletrônica, artistas passaram a trabalhar com e a exploração dos eletrônicos, computadores, televisores e aparelhos domésticos. Adaptações artísticas iniciais de produtos eletrônicos de consumo incluem as realizadas por Nam June Paik, que já religava televisores, em 1963, para exposições de formas minimalistas e abstratas. Embora muitos artistas que adotem artigos eletrônicos como matéria-prima concentrem-se em explorar os potenciais das novas formas de mídia, outros fazem uso de produtos eletrônicos no espírito da remontagem, *bricolage*, releitura ou colagem: como uma demonstração diária e fora do padrão ou, no melhor estilo heideggeriano, das matérias-primas disponíveis.¹²

Em vez de usar o sistema eletrônico para explorar ou desenvolver tecnologias de ponta, essa abordagem adota como recurso principal o “deslocamento ao limite” do uso cotidiano das tecnologias obsoletas.

4. Desvio de circuitos: a série *Incantor*

Reed Ghazala, um artista americano nascido e baseado em Cincinnati nos idos de 1950, é uma figura central no desenvolvimento do que é chamado de *desvio de circuito* (*circuit bending*, no original em inglês): o curto-circuito criativo de eletrônicos de consumo com a principal finalidade de gerar um novo som ou apelo visual.¹³ A técnica do *desvio de circuito* toma objetos abandonados como brinquedos infantis movidos a bateria e sintetizadores baratos e os modifica, no estilo DIY, em instrumentos musicais e geradores de áudio caseiros.

Provavelmente o exemplo mais reconhecível de *desvio de circuito* é a série de dispositivos *Incantor* de Ghazala, altamente personalizada pela linha de brinquedos eletrônicos infantis *Speak & Spell* e *Speak & Math*, que tem sido produzida desde 1978 (e pode ser vista na imagem original que ilustra este artigo). A metodologia de “desviar a finalidade” do brinquedo envolve a desmontagem do dispositivo eletrônico e adição de componentes, tais como interruptores, maçanetas e sensores que permitem aos usuários alterar e mudar o circuito. Os dispositivos *Incantor* de Ghazala reconfiguram

¹² David Joselit, *American Art since 1945* (New York: Thames & Hudson 2003), p. 126. Edward A. Shanken, *Art and Electronic Media* (London: Phaidon, 2009).

¹³ Q. Reed Ghazala, The Folk Music of Chance Electronics, Circuit-Bending the Modern Coconut, *Leonardo Music Journal* 14 (2004), p. 96-104.

completamente o circuito de voz humana sintetizada pelo brinquedo para emitir um emaranhado sonoro barulhento, gago e entrecortado de batidas e grunhidos.

Tipicamente o processo do *desvio de circuito* envolve ir a uma loja ou mercado de venda de produtos de segunda mão para obter um dispositivo barato movido a bateria, que possa ter a tampa traseira tirada para aplicar soldas na placa de circuito do seu mecanismo. Para essa pequena mudança amadora (uma “gambiarra”) lança-se mão de um fio “ponte” para ligar quaisquer dois pontos na placa do circuito e, assim, temporariamente, provocar curto-circuitos no religamento do aparelho. O dispositivo movido a bateria é recarregado durante este processo, e quem estiver por perto ouve efeitos sonoros incomuns que resultam desse trabalho de soldagem. Se um resultado interessante é encontrado, as conexões certas estão marcadas para modificação. É possível inserir interruptores, botões ou outros dispositivos entre esses pontos para ativar ou desativar o efeito.

5. O *desvio de circuito* da (antigamente chamada) nova mídia

Desvio de circuito é um movimento eletrônico *DIY* realizado por indivíduos sem treinamento ou reconhecimento formal, e focado na manipulação de circuitos e alteração da função concebida para uma tecnologia. O manipulador de produtos eletrônicos de consumo muitas vezes acessa o conteúdo escondido num sistema tecnológico só pelo regozijo de alcançar o que está sob essa camada, realizando a engenharia reversa do dispositivo mesmo sem ter experiência formal, manuais ou até um propósito definido. Essa abordagem é característica da cultura *wireless* e radiofônica do início do século 20, da cultura eletrônica do pós-Segunda Guerra Mundial (especialmente após 1970, do amadorismo eletrônico), e do *hobbie* ou atitude casual do *DIY*, que foi tipificado em organizações como o *Homebrew Computer Club*.¹⁴ Conceitualmente, a história dessas técnicas pode ser relacionada às práticas nômades ou menores no sentido descrito por Deleuze e Guattari, mas também pode ser inserida numa metodologia *midiaarqueológica* de arte amadora vista na obra de artistas como

¹⁴ John Markoff, *What the Dormouse Said: how the 60s counterculture shaped the personal computer industry* (New York: Penguin, 2005). Susan Douglas, *Inventing American Broadcasting, 1899–1922* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989).

Paul DeMarinis ou Huhtamo.¹⁵ Conforme a lógica de Certeau, “esses” modos de funcionamento “constituem as inúmeras práticas por meio das quais os usuários recuperaram socioculturalmente o espaço organizado por técnicas de produção”.¹⁶ *Desvio de circuito* é uma forma de funcionamento que nos lembra que os usuários de forma consistente reapropriam, personalizam e manipulam produtos de consumo de maneiras inesperadas, mesmo quando o funcionamento interno dos dispositivos é intencionalmente projetado como um território para especialistas. A série *Incantor* de Ghazala é uma ferramenta útil para nos lembrar das questões sociotécnicas na sociedade contemporânea, incluindo a obsolescência planejada, a caixa-preta da tecnologia e a inacessibilidade interior dos produtos de consumo cotidianos.

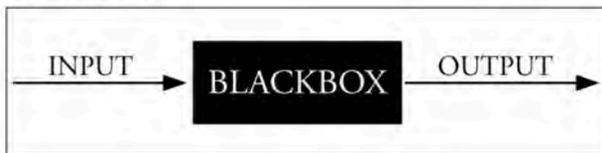


Figura 1. Sistemas do tipo caixa-preta cujas funcionalidades internas, por meio de processos *input* e *output*, não são acessíveis usuário final. (© Garnet Hertz)

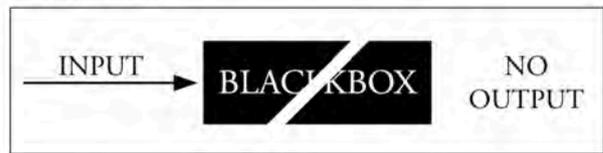


Figura 2. Quando se rompe um sistema do tipo caixa-preta, cessam-se os *outputs*. Nessas situações, o processo da caixa-preta torna-se inexecutável. (© Garnet Hertz)



Figura 3. O interior do sistema da caixa-preta é um território para especialistas e sua funcionalidade tende a não ser reparada quando ele é violado. (© Garnet Hertz)

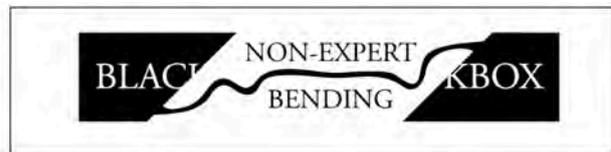


Figura 4. Apesar de ser território para especialistas, partes que tenderiam a não ser reparáveis do sistema da caixa-preta podem ser manipuladas e alteradas por não-especialistas. Os autores propõem que tanto o *hardware* do computador quanto históricos de arquivos podem ser alterados. (© Garnet Hertz)

Como forma de funcionamento, o *desvio de circuito* é um aspecto da cultura digital que não se encaixa facilmente sob o termo “novas mídias”; as customizadas, negligenciadas e folclóricas metodologias sobre desvio de circuito remetem a práticas históricas de reutilização e só servem como possibilidade para um contraponto útil da

¹⁵ Veja também Huhtamo, rodapé 6. A noção de artistas amadores, que se expressam por meio de interferências em equipamentos de mídia é apropriada aqui na maior parte em termos de suas raízes vindas da história cultural do nomadismo. Veja Mary Burke, *Tinkers: Synge and the cultural history of the Irish traveler* (Oxford: Oxford University Press, 2009).

¹⁶ Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, traduzido por Steven Rendall (Berkeley, CA: University of California Press, 2002), p. xiv.

brilhante cultura digital de alta tecnologia da *Ideologia Californiana*.¹⁷ Nós encontramos nas explorações de Ghazala similaridades em espírito à arqueologia da mídia e propomos uma articulação mais forte da arqueologia dos meios de comunicação como uma metodologia de arte – e mais, embora não só –, uma metodologia de arte que aborda o passado, mas que se expande em um conjunto mais amplo de questões relativas à mídia descartada (morta), ou o que chamaremos de *mídia zumbi* – os mortos-vivos da história da mídia¹⁸ e os mortos-vivos dos resíduos descartados que não só são fontes de inspiração para artistas, mas representam sinais de morte, no sentido concreto da morte real da natureza por meio dos produtos químicos tóxicos e metais pesados descartados. Em suma, o desvio que se coloca não é só da falsa imagem da história linear, mas também dos circuitos e arquivos que formam a paisagem da mídia contemporânea. Para nós, o termo "mídia" é abordado por meio de artefatos concretos, soluções de *design* e camadas tecnológicas variadas que vão do *hardware* para processos de *software*, cada qual à sua maneira atuando na circulação de tempo e memória. A mídia é em si um arquivo no sentido foucaultiano, como condição de conhecimento, mas também como uma condição de percepções, sensações, memória e tempo. Em outras palavras, o arquivo não é apenas um lugar para manutenção sistemática de documentos, mas uma possibilidade de conhecimento. Nesse artigo, damos ênfase especial ao *hardware*, mesmo não ensejando dizer que este seja o único aspecto da mídia que devemos considerar.

6. Arqueologia da mídia como *desvio de circuito*

A política econômica do capitalismo de consumo também é um problema *midiarqueológico*. A arqueologia da mídia tem sido bem sucedida em apresentar-se como uma metodologia de resgate das ideias desperdiçadas, máquinas fora de uso, desejos reemergentes e discursos em busca de elementos que os distinguem da excitação tecnológica *mainstream* e *hype*, mas nem sempre ligam essas ideias à economia política ou à ecologia.

¹⁷ Em 1995 Richard Barbrook e Andy Cameron cunharam a expressão "The Californian Ideology" num ensaio de mesmo título que apresentou a genealogia do conceito de internet como uma utopia universal sem lugar, com as tecnologias de informação como emancipatórias, ilimitadas e além da geografia. Disponível em: <<http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-californianideology-main.html>>. Acesso em: 30 out. 2016.

¹⁸ 15. Cf. Charles R. Acland, Introduction. In: *Residual Media*, edited by Charles R. Acland (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007), p. xx.

Com amplas implicações para a metodologia *midiaarqueológica*, o conceito de arquivo é cada vez mais repensado não como um lugar espacial da história, mas como um circuito tecnológico contemporâneo, que redistribui temporalidade. É assim que Wolfgang Ernst inspira teóricos e artistas a repensarem a arqueologia da mídia: não só como uma maneira de escavar o passado, mas como um olhar intenso sobre as modulações microtemporais que ocorrem nos circuitos informáticos da tecnologia.¹⁹ Esse sentido alternativo de temporalidade tecnológica está mais próximo dos diagramas da engenharia de circuitos do que a interpretação hermenêutica do historiador de documentos. Pela temporalidade tecnológica, entendemos como a tecnologia em si não é apenas tempo, mas carrega nela mesma o próprio tempo em que funciona. Herdada diretamente de Foucault, a arqueologia da mídia é, para Ernst, monumental, não narrativa: ela se concentra mais nas condições tecnológicas reais de expressão do que no conteúdo dos meios de comunicação. Assim, Ernst não está interessado em histórias de mídia alternativa (na veia de, por exemplo, Huhtamo ou Zielinski), ou mesmo em meios imaginários que desafiam discursos dominantes da tecnologia da mídia,²⁰ mas em dispositivos concretos por meio dos quais podemos compreender a natureza da temporalidade na cultura eletrônica e digital contemporânea. Para Ernst, a arqueologia da mídia parte do ponto de montagem das mídias – entendidas como dispositivos que estejam operacionais. Esse também é o caso de muitos artistas arqueólogos da mídia, tais como DeMarinis, Gebhard Sengmüller e uma onda mais recente de jovens artistas como os do *Institute for Algorhythmic*, que estão interessados em arqueologias sonoras concretas da mídia contemporânea.

São os circuitos que definem tanto a modernidade quanto a nossa condição orientada em TI. Os circuitos presentes no interior dos rádios, computadores e televisores são apenas uma das faces do circuito. Os circuitos que podem abrir-se das caixas plásticas nas quais estão instalados são apenas relés para circuitos mais amplos, mais abstratos em termos de cabos e linhas, de radiação eletromagnética e transmissão sem fio. O ar está cheio de ondas de tecnologia da informação “desencarnada”, e a cultura é permeada com circuitos de economia política. Por isso, seria um projeto

¹⁹ Wolfgang Ernst, Let there be irony: cultural history and media archaeology in parallel lines. *Art History*, Vol. 28, No. 5, November 2005, p. 582-603.

²⁰ Veja Eric Kluitenberg (Ed.), *The Book of Imaginary Media* (Rotterdam: Nai, 2006).

importante escrever uma arqueologia da mídia dos circuitos. O circuito, não o passado, é o lugar no qual a arqueologia da mídia começa, se quisermos desenvolver uma versão mais concreta e orientada do *design* de como podemos pensar sobre a reciclagem e recuperação²¹ como métodos de arte.

No entanto, há um desafio especial para o trabalho que tem como objeto a abertura concreta das tecnologias. O funcionamento interno das tecnologias eletrônicas de consumo e de informação está cada vez mais oculto, como resultado do desenvolvimento das novas gerações de tecnologias, uma característica marcante das últimas décadas da cultura tecnológica. O que fazer com uma arqueologia da mídia de objetos de consumo como esses quando, em vez de remeter ao tempo histórico da mídia, ela precisa explorar o que está oculto no dispositivo?

Uma vez desenvolvidos e implantados amplamente, componentes técnicos são absorvidos pelos usuários como objetos que servem para uma função específica: um brinquedo eletrônico que emite um som quando um botão é pressionado, um telefone que realiza uma chamada de voz, uma impressora de computador que emite um documento quando solicitado. O funcionamento interno do dispositivo é desconhecido para o usuário, com o circuito do dispositivo tornando-se uma *caixa-preta* misteriosa que é em grande parte irrelevante para usá-lo (Figura 1). É somente um objeto com um *input* particular, que resulta em um *output* específico; o seu mecanismo é invisível. Da perspectiva do *design*, a tecnologia é intencionalmente inventada para tornar o mecanismo invisível e utilizável como um único objeto específico.

Especificidade refere-se a um conceito que, na Teoria Ator-Rede²², é usado para descrever um elemento que influencia de forma singular um sistema complexo no qual está singelamente inserido. Costuma-se atribuir a desabilitação desses singelos objetos à “perda de especificidade” do sistema – artifício que revela o circuito de dependências numa infraestrutura complexa.²³

O encapsulamento ou o desenvolvimento de objetos tecnológicos a um ponto no qual eles são simplesmente usados e não entendidas como objetos técnicos, é uma

²¹ Cf. Jay David Bolter e Richard Grusin, *Remediation: understanding new media* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999).

²² Michel Callon, techno-economic networks and irreversibility. In: J. Law (ed.), *A Sociology of Monsters: essays on power, technology and domination* (London: Routledge, 1991), p. 153.

²³ Para mais informações veja: Bruno Latour, *Pandora's Hope: essays on the reality of science studies* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999). Consulte também Eugene Thacker, *Introduction to Alex Galloway, Protocol: how control exists after decentralization* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004), p. xiii.

exigência da infraestrutura e desenvolvimento tecnológico. Um sistema de computador, por exemplo, é quase incompreensível se pensado em termos de seus milhões de transistores, circuitos, cálculos matemáticos e componentes técnicos. As *caixas-pretas* são os blocos de construção específicos por meio dos quais novas tecnologias e infraestruturas são construídas.²⁴

A *caixa-preta*, no entanto, é um sistema que não é tecnicamente entendido ou acessado; e como resultado essas tecnologias são muitas vezes completamente não utilizáveis nas situações em que se quebram ou tornam-se obsoletas. No momento em que o *input / output* ou a funcionalidade desejada do dispositivo para de funcionar, muitas vezes é impossível para a maior parte dos indivíduos consertá-la e acessá-la para modificações. Ao contrário de uma lâmpada de casa, que nós podemos corrigir com lâmpadas de substituição, muitos dispositivos eletrônicos de consumo não têm peças sobressalentes e acabam sendo descartados após quebrados (Figura 2). A perda de especificidade, ou o defeito do dispositivo, ou de partes dele, é o inconveniente dos processos de engenharia e manufatura altamente especializados utilizados no *design* desses artefatos tecnológicos: dispositivos eletrônicos contemporâneos são intencionalmente construídos de modo que os usuários os descartem, e sua obsolescência é claramente prevista (Figura 3).

No âmbito da arqueologia da mídia, é importante notar que não há simplesmente uma *caixa-preta*. Em vez disso, o interior de uma caixa esconde uma infinidade de outras *caixas-pretas* que trabalham em interação, cumprem vários papéis, com diferentes durações. Como Bruno Latour observa, é muitas vezes quando as coisas quebram que um sistema aparentemente inerte abre para revelar que seus objetos contêm mais objetos, e, na verdade, esses inúmeros objetos são compostos de relações, histórias e contingências.

Considere o exercício metodológico de Latour como uma metodologia de arte para a arqueologia da mídia:

Olhe ao redor da sala... Pense em quantas caixas-pretas estão presentes nela. Abra essas caixas-pretas; examine tudo que está instalado dentro delas. Cada uma das peças no interior da caixa-preta é em si uma caixa-

²⁴ Albert Borgmann, *Holding on to Reality: the nature of information at the turn of the millennium* (Chicago: University of Chicago Press, 1999), p. 176. Para uma discussão relevante sobre infraestrutura veja: Steps toward an ecology of infrastructure: design and access for large information spaces, de Susan Leigh Star e Karen Ruhleder, 1996, *Information Systems Research*, Vol. 7, No. 1, 63-92.

preta cheia de peças. Se qualquer parte parar de funcionar, quantos seres humanos imediatamente se materializariam em torno de cada uma? Retrocedendo no tempo e no espaço, para refazer nossos passos, quantas e quais entidades contribuíram de forma silenciosa e pacífica para que pudéssemos ler este capítulo presente à nossa frente? Para cada uma dessas entidades retorne ao passo 1; imagine o momento em que cada uma estava desinteressada e prestes a seguir seu próprio caminho, sem se curvar, inscrever-se, ser recrutado, mobilizado, dobrado por qualquer trama dos outros. De que floresta foi tirada a madeira que nos constitui? Em qual pedra devemos deixar as pedras repousar tranquilamente?²⁵

Para as artes, objetos nunca são inertes mas consistem em diversas temporalidades, relações e potenciais que podem ser trazidas juntas e separadas. Coisas quebram todos os dias de qualquer maneira – especialmente alta tecnologia – e acabam como objetos inertes, mídias mortas, tecnologia descartada. No entanto, a mídia morta retorna de volta como toxinas que contaminam o solo, ou, alternativamente, como *mídia zumbi* reciclada em novas estruturas. De acordo com Ernst, arqueologia da mídia é menos “sobre a mídia morta, mas... mortos-vivos da mídia. Há uma intempestividade dos meios de comunicação, que é incomparável aqui”.²⁶ Assim, há uma distinção a ser feita entre a abordagem de Wolfgang Ernst e a do projeto *Mídia Morta* de Bruce Sterling, que de uma forma diferente remete à mídia esquecida ou obsoleta. *Mídia zumbi* está preocupada não só com a mídia que está fora de uso, mas com aquela que ressurge em novos usos, contextos e adaptações.

7. Arquivista/desvio de circuito

Para a figura do artista, meios técnicos significam acenos tanto no sentido da engenharia quanto do arquivo, como Huhtamo observou:

O papel do artista-engenheiro, que ganhou notoriedade na década de 1960 (embora seus dois lados raramente se encontrem em uma pessoa), foi pelo menos em parte suplantado pelo do artista-arqueólogo.²⁷

Agora as metodologias de reutilização, modificação de *hardware* e desvio de circuito estão se tornando também cada vez mais centrais nesse contexto. Desvios ou adaptações históricas dos arquivos de mídia relacionam-se fortemente aos trabalhos

²⁵ Bruno Latour, *Pandora's Hope: essays on the reality of science studies* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999), p. 185.

²⁶ Wolfgang Ernst, em informação pessoal trocada com Garnet Hertz, 20 out. 2009.

²⁷ Erkki Huhtamo, Time-traveling in the gallery: an archaeological approach in media art. In: *Immersed in Technology: art and virtual environments*, editado por Mary Ann Moser com Douglas McLeod (Cambridge, MA: MIT Press, 1996), p. 243.

pioneiros de artistas como Paul DeMarinis, Zoe Beloff e Gebhard Sengmüller – nos quais uma variedade de tecnologias antigas de mídia eram modificadas e reutilizadas para criar objetos pseudo-históricos sob uma perspectiva especulativa.

Referindo-se a vários projetos sonoros de DeMarinis, como *The Edison Effect* (1989-1993) e *Gray Matter* (1995), Huhtamo sugeriu que a noção do artista-arqueólogo pode ser abordada como um “escarafunchador/curioso”.²⁸ Na era de produtos eletrônicos de consumo, o artista também pode ser visto como um desviador de circuitos arqueológicos e *hacker*, que estabelece uma ligação entre a arqueologia da mídia e a agenda política contemporânea da produção de mídia. As caixas-pretas dos arquivos históricos e produtos eletrônicos de consumo são rompidas, flexionadas e modificadas (Figura 4).

8. Época da mídia arqueológica: tempo dos mortos vivos

Nós agora precisamos pôr esses vários componentes juntos: a obsolescência programada, a natureza material de informação e o lixo eletrônico. A obsolescência programada foi introduzida como a lógica por trás dos ciclos da tecnologia de consumo, embutida em uma cultura de tecnologias de informação relevante que em si pode ser cada vez mais entendida como uma fonte de produtos químicos, componentes tóxicos e outros resíduos deixados para trás após cumprir a função de meios de comunicação para que foram “consumidos”. A percepção de que a tecnologia da informação nunca é efêmera e, portanto, nunca pode morrer completamente tem importância tanto ecológica quanto arqueológica. ‘A tecnologia da informação na forma de seus agenciamentos materiais também tem uma duração que não se restringe ao seu valor de uso centrado na humanidade: objetos da cultura midiática e da tecnologia da informação têm uma ligação íntima com o solo, o ar e a natureza como uma realidade concreta e temporal. Assim como a natureza proporciona a elaboração da tecnologia de informação – considerar como, por exemplo, a gutapercha foi uma substância essencial para o isolamento das linhas telegráficas do século 19, ou como columbita-tantalita é um mineral essencial para uma gama de dispositivos

²⁸ Erkki Huhtamo, *Thinkering with media: on the art of Paul DeMarinis*. In: Paul DeMarinis, *Buried in Noise*, ed. Ingrid Beirer, Sabine Himmelsbach and Carsten Seiffarth (Heidelberg: Kehrer, 2010), p. 33-46.

de alta tecnologia contemporânea – assim esses dispositivos, eventualmente, voltam à natureza.²⁹

Em suma, a tecnologia da informação envolve várias ecologias que atravessam a economia política e a ecologia natural.³⁰ Este apanhado guattariano da ecologia midiática assume que ela está ligada a uma postura ecosófica: uma consciência de sobreposição ecológicas que alimentam inter-relações entre social, mental, corpóreo, não orgânico e animal. Na verdade, seguindo o exemplo de Sean Cubitt, argumentamos que a tela das arqueologias da mídia e da tecnologia da informação devem cada vez mais apontar não só para o passado, mas para dentro da tela, para revelar uma visão totalmente diferente orientada para o futuro da vanguarda:

O mundo digital é vanguardista na medida em que ele é impulsionado pela inovação e destruição perpétua. A obsolescência embutida na cultura digital, o desperdício interminável dos modelos do ano passado, o perdulário abandono das baterias, smartphones, monitores e mouses... e todos os metais pesados, todas as toxinas, enviados para algum deus desconsolado numa vila de reciclagem chinesa... isto é a vanguarda digital.³¹

Assim, essa arqueologia casual (desprovida de efeito útil), remixada e colada não começa a partir de Duchamp e da vanguarda histórica, mas do abrir da tela e da tecnologia.

Os métodos arqueológicos da mídia esculpiram complexos aos quais se sobrepõem multiescalares temporalidades do universo humano em termos de histórias culturais da mídia, mas, no meio de uma crise ecológica, é necessária uma visão não humana mais profunda. Nesse contexto, a flexão da arqueologia da mídia em uma metodologia artística pode ser vista como uma forma de explorar o potencial ecosófico de práticas como as de desvio de circuito, de modificação de *hardware* e outras formas de reutilização e reintrodução das mídias mortas em um novo ciclo de vida desses objetos. Montados em novas configurações, esses materiais e ideias tornam-se zumbis que carregam com eles histórias, mas também servem como lembretes das temporalidades não humanas envolvidos nos meios de comunicação técnica. Mídias

²⁹ Guta-percha é um látex natural de borracha obtido de árvores tropicais nativas do sudeste da Ásia e do norte da Austrália. Columbita-tantalita, ou "coltan", é um minério metálico preto fosco, originário principalmente do leste da República Democrática do Congo, cuja exportação tem sido citada como financiadora dos atuais conflitos no Congo.

³⁰ Félix Guattari, *The Three Ecologies*, trans. Ian Pindar and Paul Sutton (London: Athlone Press, 2000).

³¹ Sean Cubitt entrevistado por Simon Mills, *Framed*. Disponível em: <<http://www.ada.net.nz/library/framed-sean-cubitt/>>. Acesso em: 30 out. 2016.

técnicas podem processar e trabalhar em velocidades e frequências subfenomenológicas,³² mas também puncionam as temporalidades da natureza – milhares de anos de história não linear e não humana.³³

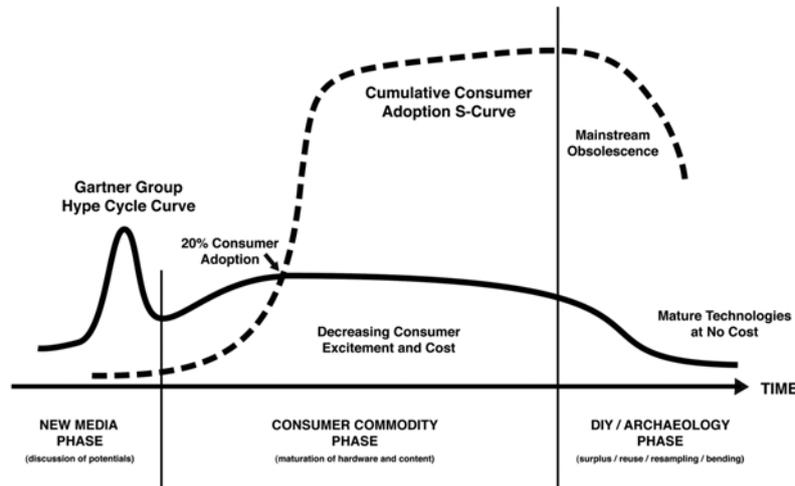


Figura 5. Fases dos meios de comunicação em relação à economia política: as novas mídias e a arqueologia das mídias são sobrepostas na curva do diagrama do Grupo Gartner sobre a qual se mostra o ciclo de adoção cumulativa dos lançamentos pelo consumidor, representação gráfica da maturidade econômica, adoção e aplicação de tecnologias de negócios específicas.³⁴ (© Garnet Hertz)

Consequentemente, as tecnologias de comunicação vão além das fases da nova mídia e de bens de consumo; boa parte delas já está obsoleta e está numa “fase arqueológica”. As práticas diletantes do amadorismo do tipo *DIY* caracterizam não só a adoção precoce da tecnologia, mas também a fase de obsolescência. Cronologicamente, a mídia digital passou da fase de oportunidade especulativa, na década de 1990, por meio da sua ampla adoção como bem de consumo, na década de 2000, e agora torna-se arqueológica. Como resultado, o estudo de temas como reutilização, remixagem e *sampling* tornou-se mais importante do que as discussões sobre os potenciais técnicos (Figura 5). Além disso, se a temporalidade é cada vez mais difundida, modulada e armazenada em dispositivos técnicos de mídia – em circuitos diagramáticos e concretos que redundaram na microtemporalidade que está abaixo do limite consciente da percepção humana – precisamos desenvolver desvios de circuitos semelhantes, práticas artísticas e ativistas como uma metodologia analítica e criativa: daí a volta aos

³² Um tanto obscuras, em parte abstratas, mas completamente reais e materiais as “epistemologias da vida cotidiana” são investigados por um filão da arqueologia da mídia do Institute for Algorhythms, disponível em: <<http://www.algorhythms.com/>>.

³³ Conforme, Manuel DeLanda, *A Thousand Years of Nonlinear History* (New York: Zone Books, 1997).

³⁴ Para mais informações sobre a teoria “Gartner Group’s Hype Cycle”, consulte Jackie Fenn e Mark Raskino, *Understanding Gartner’s Hype Cycles*, 2009. Gartner Group.

arquivos em um sentido mais amplo, que abrange também os circuitos, interruptores, chipes e outros processos de alta tecnologia. Essas tarefas epistemoarqueológicas não são apenas de interesse artístico, mas puncionam a esfera ecosófica da compreensão e reinvenção das relações entre as diversas ecologias em toda subjetividade, natureza e tecnologia.

Embora argumentos relativos à morte da mídia possam ser úteis como uma tática que se contrapõe ao tipo de diálogo que só se ocupa da novidade dos meios de comunicação, acreditamos que a mídia nunca morre: ela decai, apodrece, é reformada, remixada e torna-se historicizada, reinterpretada e colecionada (ver figura 5). Ela ainda permanece no solo e no ar como um resíduo concreto da mídia morta ou é reapropriada por meio de práticas artísticas, metodologias casuais ou desconexas, desprovidas de efeito útil.

Rumo ao cinema espectral

Zoe Beloff¹

Tradução: Héliida de Lima

Resumo: Em “Rumo ao cinema espectral” Zoe Beloff investiga a convergência entre tecnologias e os desejos do inconsciente humano. A autora apresenta algumas histórias de mulheres médiuns, suas relações com mídias de suas épocas e a forma como representavam seus pensamentos – muitas vezes oprimidos – através de tecnologias. Ao longo do texto, a autora oferece aos leitores exemplos de instalações multimídia realizadas por ela, com base nestas biografias e estranhas experiências femininas de outros tempos.

Palavras-chave: Mídia. Inconsciente. Instalação multimídia. Estranho. Tecnologia.

Abstract: This paper investigates the convergence of technologies with the desires of the human unconscious. The author presents some narratives of media and potentially expressive women as well as their connection with the media of their times and the way they represented thoughts – often oppressed – through technologies. Throughout the article, the author offers examples of her multimedia installations based on these biographies and strange female experiences of the past.

Keywords: Media. Unconscious. Multimedia installation. Uncanny. Technology.

Meu trabalho investiga um espaço onde a tecnologia se intercepta com o desejo inconsciente. Me inspiro em histórias de casos de médiuns e mulheres insanas de cem anos atrás. Suas aparições e alucinações abrem novas formas de conceituar a imagem em movimento.

Meu projeto é “frankensteiniano”. Desejo trazer essas mulheres de volta à vida, para evocá-las de modo que possam falar-nos de uma nova maneira. Quero destacar contradições em suas histórias, permitir espaço para diferentes estados mentais e diferentes formas de percepção de existir concomitantemente. Eu uso aparelhos que são desajeitados, frágeis e pesados. Suas ausências de interrupções e suas naturezas

¹ Zoe Beloff trabalha com uma ampla variedade de mídias incluindo filme, instalações e desenhos. Cada um de seus projetos visam conectar o passado com o presente, sendo possível assim iluminar caminhos futuros de outra maneira. Entre seus projetos pode-se destacar *The Coney Island Amateur Psychoanalytic Society and its Circle 1926-1972*, *The Days of the Commune*, *A World Redrawn: Eisenstein and Brecht in Hollywood*, e mais recentemente *Emotions Go to Work* seu trabalho tem sido apresentado e projetado em exposições internacionais, em locais como MOMA, The Whitney Museum, Site Santa Fe, The M HKA Museum in Antwerp, Centro Pompidou em Paris e Freud Dream Museum em São Petersburgo. Ela tem sido premiada e obteve bolsas de pesquisas de instituições como Graham Foundation, Guggenheim Foundation, Foundation for Contemporary Arts, The Radcliffe Institute at Harvard e da New York Foundation for the Arts. Atualmente é professora da Queens College no Departamento de Mídias e Artes.

híbridas são importantes em contraste ao cinema clássico, que faz com que o fluxo de imagens pareça natural e usual.

Eu acredito que, para haver um diálogo com o passado, é importante envolver-se com a mídia da época. Quero entender como as pessoas se retratavam. Assim, estou empenhada em revigorar, ou poderíamos dizer, reanimar tecnologias como as imagens estereoscópicas, e estudar quadro a quadro os movimentos que foram amplamente abandonados desde a invenção do cinematógrafo. Algumas vezes faço uso de aparelhos arcaicos, outras vezes de aparelhos novos e híbridos (analógicos/digitais). Trabalho com cinema, projeção estereoscópica ao vivo, cinema interativo em CD-ROM e instalação. Pretendo conectar o presente com o passado, criar novas linguagens visuais as quais a mídia moderna será, mais uma vez, envolvida com o *estranho*. Vou começar simplesmente com um resumo de meus recentes projetos e os acontecimentos que os inspiraram.

1. Terra das sombras ou luz do outro lado

É um filme estereoscópico em preto e branco baseado na autobiografia de 1897 da médium Elizabeth d'Espérance, conhecida por sua habilidade de evocar espíritos com aparições de corpo inteiro. Elizabeth cresceu sozinha em uma velha casa na Inglaterra. Sua mãe era inválida e, seu pai, um capitão do mar. Parece surpreendente que ela tivesse amigos imaginários, “pessoas sombrias” com que mantivera companhia durante sua infância solitária? Chegando à adolescência, Elizabeth teve a experiência traumática de ser diagnosticada como louca, devido ao fato de que ela via pessoas que não estavam realmente lá.

No decorrer dos anos, seu envolvimento com o Espiritismo aumentou: desde divertidos jogos de salão até uma profunda crença de que o mundo que percebemos como real é meramente uma sombra do que está além.

2. A materialização ideoplástica de Eva C

É uma instalação em preto e branco, estereoscópica, com sistema de som *surround*. Baseia-se em relatos de sessões espíritas com a médium francesa Eva C. Em 1904, um renomado cientista francês, Charles Richet, foi à Argel para investigá-la. Ele estava fascinado. No entanto, quando surgiu o rumor de que o cocheiro estava

brincando de fantasma, ela desapareceu. Alguns anos mais tarde ela ressurgiu em Paris, vivendo com a rica escultora e pesquisadora psíquica Juliette Bisson. As manifestações de Eva C. assumiam a forma de mãos ectoplasmáticas, que pareciam inconsistentes desenhos de faces humanas. Suas sessões altamente teatrais e às vezes eróticas maravilhavam sábios.



Figura 1. Imagem fixa de *As materialização ideoplástica de Eva C.* (Fonte: livro *Book of Imaginary Media*, p. 216)

Atualmente estou desenvolvendo *Encatadora Augustine*, uma performance com projeção de slide em 16mm, e som estéreo. Baseia-se em um caso histórico da iconografia fotográfica de salpêtrière, sobre uma jovem chamada de Augustine ... Louise ... X ... L ... e G. Aqui está o que sabemos. Aos treze anos de idade, foi mandada para a casa de Monsieur C. para aprender a cantar e a costurar. Ele a estuprou. Subsequentemente, ela descobriu que ele era amante de sua mãe. Aos quinze anos, foi admitida na Salpêtrière, diagnosticada com paralisia histérica. Seus médicos estavam deslumbrados por seus frequentes ataques histéricos, que pareciam extraordinariamente teatrais. Seu psiquiatra, Bourneville, a tinha fotografado extensivamente enquanto estava nos momentos de sua crise. Ele anotou seus pensamentos, seus sonhos, seus pesadelos. Augustine se tornou uma estrela, a Sarah Bernhardt do asilo, performando *ataque demoníaco* todos os anos, em festa beneficente para o hospital.

3. A máquina influenciável de senhorita Natalija A.

É uma videoinstalação interativa, inspirado em um caso histórico de Victor Tausk, psicanalista e seguidor de Freud, em Viena. Em 1919, uma moça chamada Natalija A. foi ver Tausk, queixando-se de que um misterioso aparelho elétrico de

Berlim estava influenciando sua mente e corpo. A terapia não durou muito. Depois de três sessões ela estava convencida de que Tausk também havia caído sob o feitiço do "aparelho diabólico" e, assim, ele não era confiável. Natalija nunca retornou às sessões.

4. Máquinas de reanimação

A tecnologia da mídia não é neutra. A forma como a conceituamos influencia o significado do que vemos ou ouvimos. Os primeiros meios mecânicos, como o fonógrafo, foram considerados quase "estranhos". Não só a voz foi separada do corpo, como pela primeira vez era possível ouvir vozes dos mortos que haviam sido armazenadas em cilindros de cera. Era como se o fonógrafo pudesse trazê-los de volta à vida. Da mesma forma, um crítico do primeiro filme projetado publicamente em Paris no ano de 1895 apontou que quando as câmeras cinematográficas estivessem nas mãos de todos, elas poderiam capturar pessoas com movimento e som, e a "a morte deixaria de ser absoluta" (BURCH, 1990, p. 21).

Creio que essa mistura da reprodução mecânica com a ressurreição foi profundamente influenciada pela figura do médium espírita. Assim, estou interessada na sessão espírita especificamente como evento proto-cinematográfico, em que o meio parecia ser uma espécie de "projektor mental", um condutor quase mecânico através do qual as forças vindas "do outro lado" se revelavam. Por exemplo, quando o médium excomungava como um marinheiro bêbado, supunha-se que havia um marinheiro bêbado no "outro lado" que usava sua boca, como um microfone fantástico. O médium parecia evocar o falecido em um ato de projeção, não muito diferente do que as pessoas pagavam para ver no teatro, onde Hamlet poderia ser um ator ao vivo, entretanto o seu fantasma flutuando no palco era uma aparição.

5. A sessão espírita como proto-cinema e pós-cinema

Desde o início fiquei fascinada pelo título extraordinariamente cinematográfico da autobiografia de Elizabeth d'Esperance, "Terra da sombra ou A luz do outro lado",² e por suas descrições subjetivas da mediunidade: "... o meu cérebro se tornando uma galeria de sussurros, onde os pensamentos de outras pessoas decifram-se por si

² *Shadow Land ou Light from the Other Side* (1897).

só, em uma forma encarnada, e ressoam em objetos como se fossem vultos reais” (D’ESPÉRANCE, 1897, p. 272). No meu filme, represento a história dela em uma interação complexa entre evocação de espíritos, mediunidade e a origem do cinema. Eu relaciono esses fenômenos com o fascínio da era vitoriana em ver coisas que não estavam realmente lá.

Para mostrar como Elizabeth poderia ter representado seu mundo tendo visto coisas que não existiam, trabalhei com mídias com as quais ela teria se familiarizado. Eu usei *lantern slide* e figuras de um livro chamado *Spectropia* (Figura 2) para representar suas “pessoas sombrias” – os amigos imaginários que a acompanharam enquanto criança. *Spectropia* foi publicado em 1863 com o propósito de desmascarar o espiritismo, demonstrando que fantasmas eram simplesmente pós-visões (*afterimages*). “Uma coisa que esperamos, em certa medida, mais adiante, nas páginas seguintes, é a extinção da crença supersticiosa de que as aparições são espíritos reais, mostrando algumas das muitas maneiras pelas quais o olho pode ser enganado” (BROWN, 1863, s/p.) A ideia era olhar fixamente em uma imagem de um fantasma por um longo tempo e, depois de certo tempo, desviar o olhar para ver esta mesma imagem flutuando no espaço.



Figura 2. Fantasma de J. H. Brown. (Fonte: livros *Spectropia*, ou *Surprising Spectral Illusions: showing ghosts everywhere, and of any colour* de J. H. Brown)

Em seu livro “*O termômetro feminino: cultura do século dezoito e a invenção do estranho*”,³ Terry Castle escreve que *Spectropia*, assim como muitas outras quinquilharias filosóficas vitorianas, oculta uma profunda confusão epistemológica. “A confusão derivou da noção ambígua de fantasma. O que significava ver um fantasma?

³ *The Female Thermometer: eighteenth-century and the invention of the uncanny* (1995).

Os próprios fantasmas eram reais ou imaginários, dentro da mente ou fora dela? O poder subliminar dessas ilusões residia no fato de que elas induziam no espectador uma espécie de percepção irracional e enlouquecedora. Poderia se acreditar que os fantasmas eram pós-visões, presentes apenas nos olhos da mente, mas eram experimentados aqui, como entidades reais que existiam fora dos limites da psique. O efeito era perturbador, com o leitor vendo um verdadeiro fantasma!” (CASTLE, 1995, p. 154).

Minha questão é: esses dispositivos eram bastante contraditórios, ao passo que pretendiam desmascarar aparições quando incentivaram a vê-las. Isso foi certamente legítimo para o estereoscópio inventado por David Brewster, com a clara intenção de mostrar como o olho poderia ser enganado.⁴ Os fantasmas estavam em toda parte na cultura popular.

Já que Elizabeth d'Espérance escreveu seu livro em 1897, fiz uso de figuras contemporâneas dos primeiros filmes de Edison, *Ella Lola a la Trilby* (1898) e *Bowery Waltz* (1897) (Figura 3 e 4), que deram suporte aos espíritos que Elizabeth materializou como um ser adulto. Os performers originais destes filmes foram fotografados contra um fundo preto. Não há senso de profundidade ou perspectiva. Assim, quando eles são sobrepostos no meu filme estereoscópico, eles parecem flutuar no espaço de forma semelhante às fotografias de fantasmas de Elizabeth.



Figura 3. “Y-Ay-Ali fotografado às 15h - 12 Fevereiro de 1897”. Fonte: espírito reproduzido no livro *Shadow Land or Light from the Other Side*, de Elizabeth d'Espérance, e a imagem fixa do filme *Ella Lola a la Trilby* de James H. White (1898)

⁴ Jonathan Crary (1990, p. 13) discute como David Brewster, um calvinista escocês, desejava minar o poder da Igreja Católica, mostrando que eles usavam segredos ópticos e acústicos para manter as pessoas em estado de medo e temor. Ele acreditava que o estereoscópio demonstraria a facilidade com que o olho pode ser enganado. No entanto, seu dispositivo simplesmente transformou cada observador simultaneamente em mágico e iludido.



Figura 4. Fotografia de uma imagem fixa 3D. Fonte: Imagem fotografica que sobrepõe imagem fixa de *Shadow Land or Light from the Other Side*, de Elizabeth d'Espérance, e a imagem fixa do filme *Ella Lola a la Trilby* de James H. White 1898

Mesmo se eu tivesse acesso a todas as ferramentas digitais da *Industrial Light and Magic™*, eu não as teria usado. Preferi fazer todos os efeitos especiais para o meu filme na câmera. Eu simplesmente rebobinei o filme e fotografei uma imagem sobre a outra, da mesma maneira que o truque fotográfico foi realizado nos primórdios do cinema. Minhas superposições são grosseiras. As ilusões que eu criei são intencionalmente distantes da continuidade. Claro que isso está em sintonia com um tempo em que os profissionais fotógrafos de fantasmas precisavam recorrer às primárias técnicas da câmara obscura. Técnicas estas tão importantes quanto meus efeitos especiais, que dão ao espectador um espaço para contemplar justaposições metafóricas.



Figura 5. Fotografia de uma imagem fixa da cena 3D do filme *Shadow Land or Light from the Other Side*. Fonte: livro *Shadow Land or Light from the Other Side*, de Elizabeth d'Espérance

Por exemplo, meu filme *Shadow Land or Light from the Other Side* (Figura 5) inicia-se com Elizabeth ainda menina brincando com uma lanterna mágica. Conforme ela projeta, as figuras dos slides da lanterna parecem assumir uma vida própria. Estas figuras erguem-se como as “pessoas sombrias”, descritas em seu livro. Assim, esses

personagens funcionam tanto como projeções de slides reais da lanterna, quanto como os tais amigos imaginários. Uma interpretação não anula nem esclarece a outra. Por um instante, ambas as interpretações são igualmente válidas.

Eu decidi gravar o filme em 3D por duas razões. A primeira é formal. Para mim, *Shadow Land* abriu uma maneira completamente nova de pensar imagens em movimento em relação ao espaço.

Desde o advento do cinema narrativo clássico, conceituamos a tela como uma janela que conduz para um outro mundo, que é autônomo e alheio ao público. Se alguém está para entrar neste mundo, deve fazê-lo imaginativamente, deixando o corpo para trás. No entanto, no século XIX, as imagens virtuais foram conceituadas de forma diferente. Um conceito-chave que une a fantasmagoria de gabinete, o show de fantasmas, o estereoscópio e o médium é que todos eles criaram imagens que pareciam coexistir com o observador no espaço tridimensional real.

Cem anos mais tarde há uma série de novas tecnologias atualmente em desenvolvimento, partindo de onde os vitorianos pararam. O *FogScreen* e o *Heliodisplay* projetam imagens virtuais no ar, no mesmo espaço de quem as visualiza. Estas são as nítidas versões corporativas das antigas fumaças e dos espelhos de fantasmagorias.

Eu usei a fotografia estéreo para criar a ilusão de que as figuras em *Shadow Land* pudessem atravessar para dentro de nosso mundo. Eu também queria usar o 3D para criar uma analogia formal com a suspensão da descrença, que possivelmente exerceu influência sobre as salas de sessão espírita. Os assistentes sabiam que os espíritos eram apenas um truque astuto, no entanto, acreditavam neles de qualquer maneira. De forma semelhante, o público assistindo *Shadow Land* está ciente do truque fotográfico, e portanto enxerga figuras flutuando no espaço que simplesmente não estão lá.

Shadow Land, com seu formato vertical e 3D delicado, possui uma certa qualidade de visão. Porém, ao final permanece apenas um filme que transporta o espectador para outro lugar. Eu senti que não havia avançado o suficiente para criar um ambiente semelhante à sessão espírita, no qual o espectador era capaz de comungar, de forma íntima, com os personagens virtuais. Foi este desejo que me levou

a fazer *As Materializações ideoplásticas de Eva C.* (Figura 6), dez cenas baseadas em relatos de sessões espíritas com a médium Eva C.

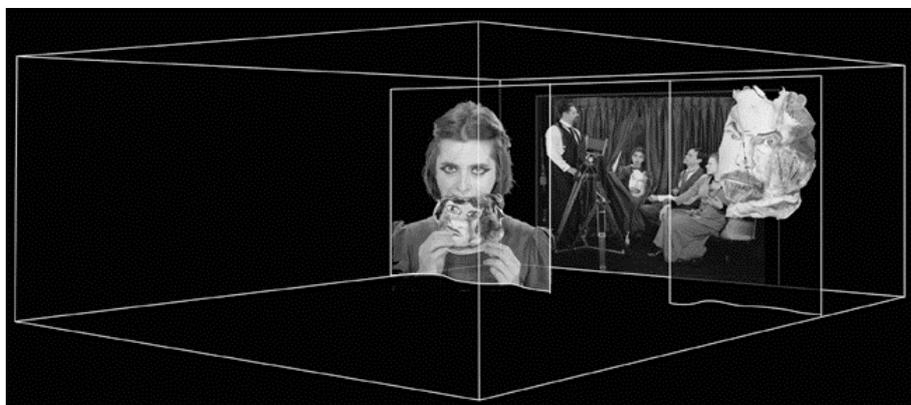


Figura 6. *As materializações ideoplásticas de EVA C.*: estrutura da projeção.
(Fonte: livro *Book of Imaginary Media*, p. 219)

O projeto é planejado para uma pequena sala, não para um cinema. Tecnicamente é uma instalação de som distribuído, estereoscópico, de quatro canais. As projeções em 3D criam a ilusão de figuras em preto e branco, de tamanho natural, que parecem habitar uma continuação do espaço real, que foi filmado como teatro. Não há cortes nas cenas. O espectador vê os atores, corpo inteiro, do topo de suas cabeças até seus pés. Aos lados e na frente dos caracteres 3D são duas telas asas (telas) translúcidas em que as imagens relacionadas são projetadas. Estas telas criam uma camada de imagens no espaço e a estrutura semelhante a uma caixa traz à mente um diorama, que pode ser visto em um museu de cera ou em um museu de história natural.

6. Ciência como pequenos espetáculos (*side show*)

O diorama científico ganhou popularidade com o trabalho de taxionomistas como Carl Akeley, que em 1908 foi contratado pelo Museu Americano de História Natural para fazer dioramas que pareciam incrivelmente realistas para os contemporâneos. O que ele realmente fez foi tentar fazer algo cultural parecer natural. Ele trouxe seus preconceitos burgueses para a natureza. Por exemplo, fez gorilas em conformidade com os ditames da família tradicional. Segundo Hillel Schwartz (1996), “o que Akeley perpetuou foi uma segunda natureza de animais reconstituídos em cenas de utopias sociais” (SCHWARTZ, 1996, p. 162). O diorama

transformou-se em uma estrutura formal que guardaria um mundo onde a ciência fusionou-se com o *sideshow*. Uma vez que a natureza fusionada com o *sideshow* ocorreu nas sessões espíritas de Eva C., o diagrama parecia uma referência importante para o projeto.

7. Fotografias como documentos de imaginação

A maneira mais significativa pela qual a ciência reivindicou a legitimidade do psicológico sobre o sobrenatural foi através da fotografia. Esta fusão de ciência, *sideshow* e preconceitos culturais é em parte mais evidente que nas fotografias que acompanharam as histórias de caso, sobre os quais eu baseei meus projetos. Por essa razão acho estas imagens imensamente inspiradoras.

Elizabeth d'Espérance realizou fotografias espirituais e as fez reproduzir em sua autobiografia. As sessões espíritas de Eva C. foram amplamente documentadas, muitas vezes com várias câmeras estéreos de Charles Richet, Baron von Schrenk Notzing e Juliette Bisson (Figura 7).⁵ A histórica Augustine foi também imensamente fotografada por Paul Régnard, na Salpêtrière.⁶

Em cada caso, as fotografias foram consideradas sólidas evidências, no sentido que Albert Londe declarou na década de 1880 que “a placa fotográfica é a verdadeira retina do cientista” (LONDE apud DIDI-HUBERMAN, 2003, p. 32). No entanto, quando olhamos para as imagens algo muito diferente se desenvolve diante de nossos olhos, e é isso que me fascina. Sob o disfarce do prestígio de que a câmera que não poderia mentir (como dizemos do disfarce da escuridão), o cientista abraçou a ficção e o médico encenou a doença como um drama.

8. Espécies exóticas

Algumas das manifestações mais bizarras são aquelas fotografadas pelo doutor Charles Richet, que tinha as credenciais científicas imaculáveis de um Prêmio Nobel em fisiologia. Ele viajou para a Argélia especificamente para investigar as sessões espíritas

⁵ A maioria dessas fotografias está agora em um arquivo no *Institut für Grenzgebiete der Psychologie und Psychohygiene e.V.*, em Freiburg, Alemanha. Muitas são reproduzidas no livro de Baron von Schrenk Notzing *Phenomena of Materialization: a contribution to the investigation of mediumistic teleplastics*, traduzido por E. E. Fournier d'Albe (London: Kegan Paul, 1920).

⁶ Estas fotografias podem ser encontradas em *Bourneville and Régnard Iconographie Photographique de La Salpêtrière Volume II* (Paris: Bureaux du Progrès medical/Delahaye and Lecrosnier 1878) and *III* (Paris: Bureaux du Progrès medical/Delahaye and Lecrosnier 1879-1880).

de Eva C. Lá, aparentemente testemunhou um fantasma – conhecido pelo circuito como Bien Boa – flutuando acima do chão envolto em uma folha, coroado com um elmo e ostentando o que Richet descreveu como “uma hostil e grosseira barba falsa que cobria a boca e o queixo” (RICHET, 1923, P. 508) , assim como “A rainha egípcia”, uma jovem e bela mulher que aparentemente ria cordialmente e parecia muito entretida por um professor francês.

Estas imagens são disputadas apenas por ser fotografias de nus de Eva com um fantasma que poderia ser descrito, com mais precisão, como um ser feito de cartolina recortada usando um roupão de banho. Embora isto não tributasse nossa credulidade, o barão von Schrenk Notzing retocou tais fotos meticulosamente para remover todos os traços dos seios de Eva. Assim, em uma extraordinária torção de lógica, ele nos pede para aceitar a prova fotográfica de fantasmas em roupões de banho, mas não dos corpos de jovens damas.



Figura 7. Fotografia *flashlight* de Mme. Bisson (23 de fevereiro de 1913). Primeira fotografia de um fantasma inteiro, junto com o meio nu (*retouched*) de Baron von Schrenk Notzing, *Phenomena of Materialization: a contribution to the investigation of mediumistic teleplastics*. (© Zoe Beloff)

Essas imagens são justamente importantes por serem manifestações imagéticas – não como provas científicas de forças paranormais, mas sim como os desejos dos partícipes.⁷ Nesses casos, elas são claramente uma personificação escandalosa das fantasias coloniais francesas, do oriente exótico, e do puritanismo vitoriano.

As sessões espirituais de Elizabeth d'Espérance e Eva C. foram realizadas em casa. Estavam longe de contextos solenes ou mórbidos. Para despertar os espíritos,

⁷ Estes fantasmas são exatamente o que Gustave Geley (1920, p. 66), do *Institut Métapsychique International (IMI)* descreveu, quando afirma: “É a ideia que molda a matéria e lhe dá forma e atributos.” A única diferença é que a “ideia” pode ter necessitado de uma pequena ajuda prática ao longo do caminho.

cantavam melodias e tocavam música. Nessa atmosfera altamente saturada, tudo era possível. Os espíritos femininos que Elizabeth evocou deram licença para um *voyeurismo*, que foi além de qualquer coisa que teria sido aceitável na polida sociedade vitoriana. Alex Owen colocou bem em seu livro, *A sala escurecida*,⁸ “O espectro, cujos pés descalços, braços e garganta davam a sugestão de uma nudez sedutora, lembrava estranhamente as cenas teatrais impertinentes que anunciavam a aparência pública do nu, e as visões estereoscópicas pornográficas que circulavam em Londres... Neste caso, no entanto, as cortinas fluidas, pré-requisito do guarda-roupa de um espírito feminino, obscureciam o final. A forma do espírito insinuava, provocava, mas ao fim não revelava nada” (OWEN, 1989, p. 227).

Eva C. foi fotografada despida por sua feminina “protetora” Juliette Bisson (Figura 8). Em uma exibição extravagantemente carnal de forças espirituais, o ectoplasma escorria de seus mamilos quando as duas mulheres realizaram uma sessão espiritual privada. Os talentos especiais de Eva lhe permitiram um espaço ou fissura para operar fora das regras sociais. Sugiuro, na minha instalação que seus amantes incluíam árabes e mulheres. Suas sessões eram exibições extravagantes, artísticas e sexuais.



Figura 8. Imagem fixa do filme *As materializações ideoplásticas de Eva C.* (© Zoe Beloff)

Estes eram dramas de aspiração e desejo, vivenciados fora dos lares, em um espaço onde as mulheres podiam tomar o centro do palco. Era um mundo que, mais tarde, de uma forma muito mais contida, seria projetado em filmes caseiros e no

⁸ *The Darkened Room: women, power, and spiritualism in late nineteenth century England* (1989).

melodrama. O que é notável é que essa extraordinária energia sexual nunca foi observada. Como não se podia falar sobre, creio que era possível podia atuar.

Em última análise, além dos conceitos formais, o que me cativou sobre os médiuns materializadores foi a maneira como eles abriram um espaço onde o inconsciente poderia ser graficamente manifestado. Nas palavras de Owen, “um espírito talvez constituiu uma realidade indefinida, que era por definição não mensurável e inatingível; o “outro” tentador do inconsciente” (OWEN, 1989, p. 222).

9. Manifestações

As histórias de Elizabeth, Eva e Augustine são extravagantes, em parte porque existiam antes do cinema e antes da psicanálise. Eu frequentemente questiono a causa do cinema ter deixado a materialização mediúnica fora do mercado, pois poderia satisfazer, de uma forma repetida e certamente mais rentável, os desejos de Eros e Thanatos.

Da mesma forma, talvez a histórica Augustine poderia ser tão livre, tão teatral em seus monólogos delirantes, pois seu médico Bourneville não estava interpretando-os como Freud, como seria possível alguns anos mais tarde. Ele anotou suas palavras, mas não as ouviu. Para Bourneville, as palavras eram simplesmente eflúvios que derramaram do corpo de Augustine e eram para serem registradas da mesma maneira imparcial que media sua temperatura. Na verdade, Augustine foi capaz de representar sua transferência para seu médico, cujos primeiros nomes foram, enfim, “Désiré Magloire” de uma forma que só pode nos fazer enrubescer. Isso porque, algo não poderia ser falado e sim manifestado – ultrajantemente.

10. As mulheres como máquinas de movimento intermitente

Em certos aspectos havia importantes afinidades entre as mulheres médiuns e históricas do final do século XIX. Eu descrevi como os médiuns em transe podem ser considerados como projetores estranhos. As históricas, na representação de seus momentos mais traumáticos, uma e outra vez, poderiam ser descritas como máquinas de movimento intermitente.

Eu me referi à jovem e bela Augustine como uma “estrela” histórica. No entanto, na verdade, a história do seu caso está longe de ser glamorosa. Havia longos períodos em que ela ficava seriamente perturbada, podendo ter quarenta ou cinquenta ataques todos os dias, onde seu corpo estava fora de controle, pulando, convulsionando, balançando de todas as formas. Se quisermos entender o cinema não apenas como uma tecnologia, mas também como uma espécie de aparelho mental, penso que é instrutivo pensar nessas mulheres como “corpos cinematográficos” vivos, especificamente em relação às máquinas fotográficas que as documentavam.

A função dos estudos de movimento por Marey e Muybridge no nascimento do cinema é bem conhecido. O que é menos conhecido é que Albert Londe trabalhou com dispositivos muito semelhantes na Salpêtrière – tanto com a câmera estérea quanto com uma câmera cronofotográfica (Figura 9) – que poderia pegar doze imagens em uma sucessão mais ou menos rápida.⁹ No entanto, as suas anotações eram muito diferentes.

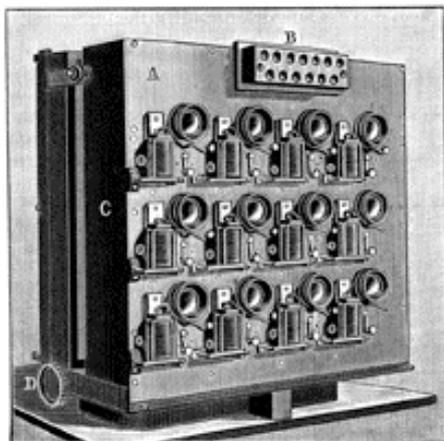


Figura 9. A câmera fotocronográfica Albert Londe.

Fonte: Photochronography in the medical sciences, Scientific American, dezembro 30, 1893, Albert Londe (© Zoe Beloff)

Enquanto Marey estava interessado em analisar o corpo como máquina, com o objetivo de fazê-lo funcionar de forma mais eficiente, os médicos da Salpêtrière desejavam documentar os estados psicológicos de seus pacientes para desvendar os segredos de suas mentes. Creio que, embora Marey possa ter dado luz

⁹ Para uma descrição detalhada do aparelho fotocronográfico ver: Albert Londe, “Photochronography in the medical sciences.” Scientific American, December 30, p. 424.

involuntariamente à mecânica do cinema, os médicos e os pacientes da Salpêtrière também deram luz a um certo componente psicológico, que poderíamos chamar de “melodrama embrionário”. Penso na escola de La Salpêtrière como a outra metade da equação de Marey/Muybridge. Eles forneceram o impulso psíquico que viria a florescer nas obras de D.W. Griffith.¹⁰

11. Melodrama embrionário

Vejam os mais de perto o que estava realmente sendo registrado no asilo. Augustine recebeu éter e nitrato de amilo. Ela tinha visões e ouvia vozes. Ela alucinou. Ela se viu obrigada a repetir o estupro às mãos do amante de sua mãe, Monsieur C., umas tantas vezes. Ela não sabia onde seu corpo começava ou terminava. Ela não sabia quem ela era. Ela era a estupradora ou a vítima? Esse homem era seu médico ou seu amante? Tudo era instável. Ela tentou desempenhar todos os papéis. Ela era todos, e ninguém. Em um curto trecho de seu caso, no volume *Iconographie II*, eu cito tanto as observações do médico, quanto a fala de Augustine transcrita.

(2 de abril de 1878 - Inalações de éter.) Ela imediatamente começa a falar.

“Eu estou dizendo que esta noite eu não posso.” (Ela está agitada, ela olha ao redor, ela sorri.)

“Eu pensei que eu tinha inalado éter; é muito engraçado; eu me encontro em um mundo e depois em outro...”

“Eu não posso, isto é impossível e assim não; eu faço a coisa errada e então o Papa vai me repreender...” “E depois tenho o Sr. C. e depois que, seria bom para eu dizer a Madame...” “Ao Papa...”

“Mas o Sr. C. disse que ele iria me matar...”

“O que ele me mostrou, eu não sabia o que significava...”

“Ele abriu minhas pernas...”

“Eu não sabia que era uma besta que ia me ferir...” “E é um pecado...”

“Não, eu não o amo, mas você, eu amo...”¹¹

12. Estados limiars de consciência

Uma pergunta: Augustine estava atuando para o seu médico, estava realmente falando de seu inconsciente ou ambos ao mesmo tempo? Realidade ou falsidade, é naturalmente uma questão feita repetidamente sobre médiuns. No entanto, eu não

¹⁰ Uma das mais pungentes e belas representações de uma mulher da sanidade à loucura é de D.W. Griffith em *The Painted Lady*, 1912.

¹¹ Extraído do livro de Bourneville and Régnaud, *Iconographie photographique de La Salpêtrière*, volume II (Paris: Bureaux du Progrès medical/Delahaye and Lecrosnier 1878), p. 161.

estou preocupado com [pares como] um/outra ou verdadeiro/falso, mas sim procurando uma forma de representação que possa abranger ambos/e uma representação em camadas onde diferentes ideias e estados de espírito possam existir ao mesmo tempo. Acho que isso é importante, talvez mais próximo de uma verdade psicológica do que nossa cultura científica reducionista está preparada para aceitar.



Figura 10. Cena 3D do filme *Shadow Land*. (© Zoe Beloff)

Em *Shadow Land* (Figura 10), Elizabeth conta sobre um momento estranho e aterrorizante, quando ela não conseguia dizer se realmente seria um espírito ou uma médium: "Sou eu a imagem branca ou sou eu quem está na cadeira? Certamente são meus lábios que estão sendo beijados. É um sentimento horrível, libertando assim minha identidade.... Pergunto-me em uma agonia de suspense e desorientação, quanto tempo haverá dois de nós, o que será ao fim?" (d'ESPÉRANCE, 1897, p. 346-347).

Tom Gunning (2003), em seu ensaio "Assombrando Imagens: fantasma, fotografia e o corpo moderno no espírito desencarnado",¹² discute como a crença do médium – o que nos parece agora uma mera fantasia de câmara obscura – não foi uma simples ingenuidade ou credulidade. Pelo contrário, foi o resultado de uma melancólica suspensão de descrença, agarrando-se a todas as probabilidades das fotografias espirituais como prova de uma vida além da morte. "Talvez os médiuns, percebendo que a aceitação universal científica de suas manifestações não seriam publicadas de imediato, expressaram um certo desespero nessas imagens, agarrando-se a um anseio não tão confortável diante de mundo cujas promessas de progresso se tornaram cada vez mais insensíveis" (GUNNING, 2003, p. 14). De uma forma muito mais moderada,

¹² *Haunting Images: ghost, photography and the modern body in the disembodied spirit*. Catálogo de exposição com curadoria de Alison Ferris.

essa mesma suspensão de descrença está em ação quando vamos ao cinema. Nós sabemos o que nós estamos vendo é ficção, entretanto, ainda podemos nos entregar às lágrimas.

Eu quero evocar as histórias destas mulheres de tal forma que as contradições real/imaginário coexistam de uma maneira intensificada, ao invés de serem determinadas ou amenizadas. É por isso que não basta simplesmente remontar a história de Augustine como um filme. Reproduzi-lo como um drama fantasioso seria construir uma representação perfeita de algo que de fato estava longe de ser o ideal. As fotografias originais muitas vezes reproduzidas, já a levam para o pitoresco, como fotografias de um frame (*filmstill*).

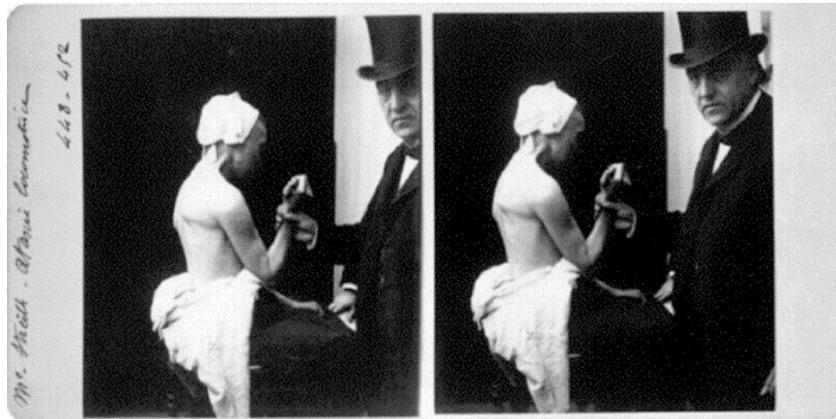


Figura 11. Estereograma (stereo view) de Charcot com uma paciente no palco.
Fonte: <<http://webperso.easyconnect.fr/baillement/lettres/charcot-ataxie.html>>

Se eu sou fascinada por essas mulheres como atrizes, é porque elas borraram os limites do que chamamos de atuação. Eles levantam questões sobre a natureza da performance, de maneira que uma grande estrela como Sarah Bernhardt não o faria. Seus dramas também reforçam as estruturas de poder em torno da classe e do gênero. Os pesquisadores psíquicos e os médicos eram muito mais abastados e melhor educados do que os médiuns e pacientes mentais, que os tratavam com extraordinária condescendência. Elizabeth descreveu as indignidades de ser despida de sua pele por pesquisadores que acreditavam que ela carregava em sua pessoa uma forma de enganá-los. Eva foi examinada com “minúcia ginecológica” pelo barão von Schrenk Notzing, para ter certeza de que ela não escondia falsos fantasmas em sua vagina.

Na Salpêtrière, o renomado neurologista Jean-Martin Charcot (Figura 11), que exibiu Augustine no palco durante suas palestras, não mencionava a indução de sintomas dolorosos através da hipnose. Por vezes, desconfortavelmente, os sintomas retidos levaram dias para serem liberados.¹³ Augustine foi literalmente mantida em cativeiro no hospital. Talvez faça sentido que, após inúmeras tentativas de escapar, ela tenha finalmente conseguido fugir do asilo disfarçada de homem.

13. Em demasiado

Ao invés de desconstruir, eu quero exagerar. As mulheres casos históricos me levam para esta direção. Augustine em sua atuação delirante, além dos episódios traumáticos de sua vida, era sempre “demais”. Ela se desnorteou, se perdeu, foi muito além, gritando, espumando pela boca. Ela se entregou com braços estendidos, crucificada. Durante esse período, ela só via em preto e branco. Seu mundo era sem um sentido fixo do tempo, visto que ela se lançou em diversos estados, em minutos, do escárnio para o medo, repetindo suas performances em um *loop* infinito. Eu quero evocar como era sentir ser Augustine, com todo o terror e confusão que isso implicava. Na verdade, eu quero reanimá-la, usando aparelhos fotográficos que não são tão diferentes daqueles de La Salpêtrière.

Vou criar, extremamente devagar, quadro a quadro, um estudo de movimento estereoscópico. O público verá slides em 3D de Augustine e seus médicos em um asilo abandonado do século XIX. Ao mesmo tempo, vou projetar um filme de 16 milímetros de Augustine no espaço virtual aberto por slides. Assim, o público irá vê-la simultaneamente em slides e filmes. Augustine aparecerá duplicada, literalmente “fora de si”, como uma figura fantasmagórica no filme que paira sobre seu eu tridimensional através de slides. Por um lado, ela é o corpo estranho movendo-se agitadamente, que os médicos examinam; por outro, ela é uma entidade livre flutuante, que fala, mas que os médicos não podem ouvir.

Desde a era do cinema mudo, numerosos filmes usam a superposição para mostrar as “almas” das pessoas que saem de seus corpos – *Vampyr* é um dos mais famosos.

¹³ Bourneville conta sobre o incidente em que Charcot induziu uma contratura artificial da língua e da laringe por meio da hipnose. Esta contratura dolorosa permaneceu por cinco dias, apesar dos mais válidos esforços dos médicos que aplicaram ímãs, eletricidade, hipnose e éter na garota. Bourneville and Régner, *Iconographie photographique de La Salpêtrière*, Volume II (Paris: Bureaux du Progrès medical/Delahaye and Lecrosnier 1878), p. 165.

Porém, no meu trabalho o uso de diferentes mídias cria uma separação muito maior: filmes e slides 3D, diferentes ordens de espaço e tempo – um fluido e bidimensional, o outro tridimensional e congelado. No meu trabalho, esse estranhamento, essa disjunção destaca as contradições e finalmente, as “histórias” irreconciliáveis que compõem o caso de Augustine. No começo estou horrorizada com seus ataques, seu sofrimento. Contudo, às vezes ela se mostra tão inteligente, seduzindo os médicos para que eles atendam suas ordens e chamadas noite e dia. Em outras épocas ela está tão sozinha, à mercê de suas experiências a sangue frio. Quero expressar todos esses cenários de uma só vez. Pretendo criar um espaço ambíguo entre consciência e inconsciência, movimento e êxtase, necrotério e cinema. Como sempre, no meu trabalho o espectador deve contemplar peças de um quebra-cabeça que não se encaixam tão completamente, visualmente e psicologicamente.

14. Uma máquina que também é um corpo

Em 1919 Natalija A., ex-aluna de filosofia em Viena, queixou-se ao psicanalista Victor Tausk de que um misterioso aparelho elétrico, em Berlim, que controlava seus pensamentos. Como mencionei brevemente, seu histórico também nasce da colisão de forças tanto psíquicas quanto tecnológicas.

Meu projeto *A máquina influenciável de senhorita Natalija A.* intenta materializar a descrição desta experiência de Natalija. Neste trabalho eu queria fazer conexões entre a experiência da alucinação, a transferência na psicanálise e o desenvolvimento de reais máquinas influenciáveis na forma de rádio e televisão, na Alemanha dos anos 30 – estendendo a definição de psicose a partir do indivíduo até a sociedade.

Inicialmente, fui inspirada por duas citações. A primeira do analista de Natalija, Victor Tausk (1919) de que “as máquinas produzidas pela criatividade do homem e criadas à imagem do homem, são projeções inconscientes das estruturas corporais do próprio homem” (TAUSK, 1919, p. 569). A segunda, do nazista responsável pela nascente indústria da televisão na Alemanha, Eugen Hadamovsky, que declarou em 1935: “agora, nesta hora, o radiofusão é chamada a cumprir a sua maior e mais sagrada missão, a implantar uma imagem do Führer indelevelmente em todos os corações

alemães” (HADAMOVSKY apud URRICHIO, 1989, p. 51). Eu imagino Natalija literalmente aceitando por completo esta afirmação.

Queria encontrar uma maneira de projetar suas alucinações solitárias e aterrorizantes. Ela descreveu uma máquina que também era um corpo, seus membros desenhados como um tronco em forma de caixão, cujas partes internas consistiam em baterias elétricas. Ela acreditava que ondas, raios e forças misteriosas que emanavam dessa máquina/corpo que a assustava com cheiros, sonhos, pensamentos e sentimentos repugnantes. Era um aparelho de tortura. Natalija acreditava que quando alguém a golpeava, ela sentia um golpe correspondente em seu corpo.

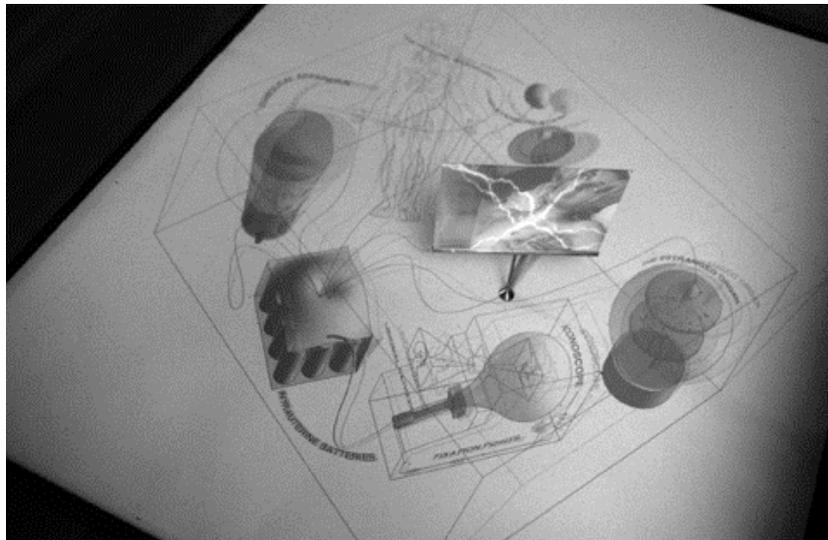


Figura 12. Close-up da máquina de influência de senhorita Natalija A. Instalação que mostra o diagrama 3D e a pequena tela com projeção. (Fonte: livro *Book of Imaginary Media*, p. 234)

Minha instalação (Figura 12 e 13) consiste em um grande diagrama estereoscópico, baseado na descrição de Natalija, e sua máquina influenciável, assim como os primeiros aparelhos de televisão. Dentro do diagrama está um pequeno painel no qual o vídeo é projetado. Quando o espectador (que usa óculos vermelhos/verdes) olha para baixo no diagrama, ele enxerga uma estrutura tridimensional real. Ele toca um ponto designado nesta máquina virtual com uma varinha e toda vez imagens em movimento aparecem na tela e o som ressoa do aparelho. O espectador remove a varinha e as projeções desaparecem. Diferentes pontos no diagrama disparam diferentes filmes.

A partir do momento em que o espectador coloca os óculos, ele enxerga coisas que outros na sala não podem ver, quase como se ele estivesse realmente alucinado.

Através da interação com o aparelho, ele se percebe envolvidos visceralmente, colocado na posição dos médicos/técnicos macabros (sempre homens) que Natalija pensava ser os que penetravam em sua mente.

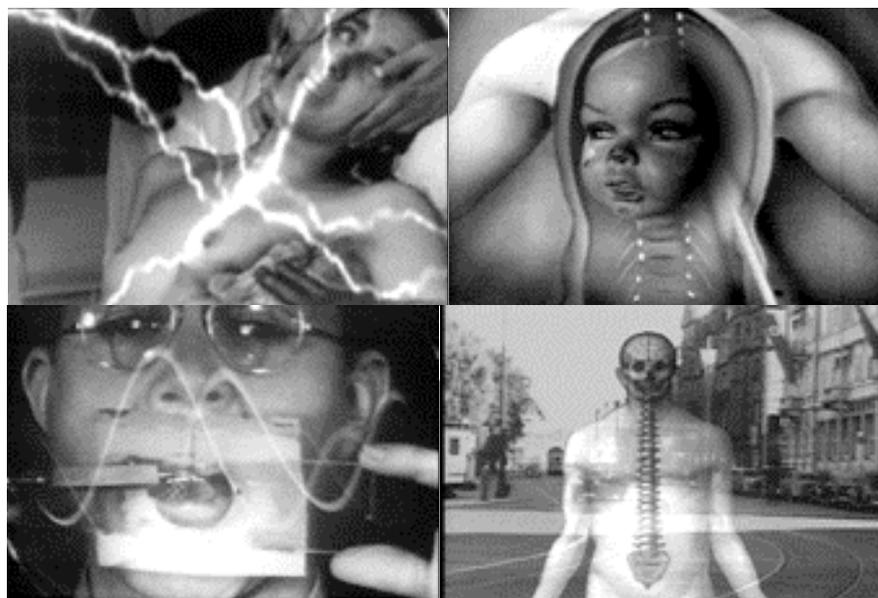


Figura 13. Quatro imagens fixas de máquina de influência de senhorita Natalija A. (Fonte: <<http://www.zoebeloff.com/influencing/>>.)

Eu criei o vídeo-alucinação de Natalija através de fragmentos de filmes caseiros alemães dos anos 1920 e 1930, sutilmente alterados por fragmentos de filmes médicos e técnicos como “Extirpação de um teratoma mediointestinal: um filme de treinamento filmado na Divisão Cirúrgica do Wilhelminen Spital”,¹⁴ em Viena e “Transmitindo imagens por telégrafo”,¹⁵ de 1928. Eu incluí sons de “estações de números”, sons de ondas curtas, que acredita-se ser mensagens codificadas da *Intelligence*, gravações de interferência de rádio “Atmosférica” e “Geomagnética”, e canções populares alemãs da época.¹⁶

15. Híbridos fantásticos

Preso em um *loop* solitário de alucinação, Natalija imaginou sua máquina influenciável como uma aparente radiodifusão que controlava amigos, familiares,

¹⁴ *Extirpation of a Mediastinal Teratoma*: a training film shot on the surgical division of the Wilhelminen spital. Este filme está na coleção da *National Library of Medicine in Bethesda Maryland*.

¹⁵ *Transmitting Pictures by Wire*. Este filme está na coleção de *National Archives in Washington DC*.

¹⁶ Para mais informações veja: <<http://www.ibmpcuq.co.uk/~irdial/conet.html>>.

pretendentes e seu até seu médico. Talvez Natalija não fosse mais que uma antena extraordinariamente sensível. Seu “aparato diabólico” era real e metafórico. Era, em parte, seu próprio “eu” de carne e sangue, em parte psicose e talvez também uma consciência da invasão de máquinas de influência real. Na verdade, todas as histórias de casos que eu exploro são construídas igualmente de tecnologia, corpos e psiques. São esses híbridos fantásticos que eu quero evocar e reanimar.

Referências

BROWN, J. H. *Spectropia, or Surprising Spectral Illusions: showing ghosts everywhere, and of any colour*. London: Griffith & Faran, 1863.

BURCH, Noël. *Life to Those Shadows*. Berkeley: University of California Press, 1990.

CASTLE, Terry. *The Female Thermometer: eighteenth-century culture and the invention of the uncanny*. Oxford: Oxford University Press, 1995.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the Observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge: MIT Press, 1990.

d'ESPÉRANCE, Elizabeth. *Shadow Land: or, Light from the Other Side*. London: George Redway, 1897.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Invention of Hysteria: Charcot and the photographic iconography of the Salpêtrière*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

GELEY, Gustave. *From the Unconscious to the Conscious*. Glasgow: Collins, 1920.

GUNNING, Tom. Haunting images: ghosts, photography and the modern body. In: *The Disembodied Spirit*. Maine: Bowdoin College, 2003, p. 8-19.

OWEN, Alex. *The Darkened Room: women, power, and spiritualism in late nineteenth-century England*. London: Virago. 1989.

REGNARD, Paul. *Iconographie photographique de La Salpêtrière*. Paris: Progrès Médical, 1880.

SCHWARTZ, Hillel. *The Culture of the Copy: striking likenesses, unreasonable facsimilies*. New York: Zone Books, 1996.

TAUSK, Victor. *The Influencing Machine in Incorporations*. New York: Zone, 1922).

URRICHIO, William. rituals of reception, patterns of neglect nazi television and its postwar representation. *Wide Angle-A Quarterly Journal of Film History Theory Criticism & Practice* vol. 10 no. 4, 1989, p. 48-66.

Sobre a arte das mídias imaginárias

Eric Kluitenberg¹

Tradução: Murilo Henrique Sanches

Resumo: Em 2006, Eric Kluitenberg lançou o livro *Book of Imaginary Media*, que propõe uma escavação do imaginário midiático, através de uma metodologia em busca de mídias que nunca foram de fato concebidas, mas existiram 'imaginariamente' em contos, novelas e, principalmente, na literatura fantástica e do absurdo e, no final, acabaram ajudando na criação de mídias que existem hoje em dia. Neste artigo, o autor propõe uma análise de obras de arte e artistas que acabaram fazendo uso – mesmo que inconscientemente – de mídias imaginárias para desenvolver a concepção de suas expressões artísticas.

Palavras-chave: Mídia imaginária. Tecnologia. Arte. Literatura fantástica.

Abstract: In 2006 Eric Kluitenberg published the *Book of Imaginary Media*, which proposed an excavation of the imaginary media through a methodology in search of media that were never really conceived, but existed "imaginarily" in short stories, novels and especially fantastic literature. These imaginary media ended up helping in the creation of media that exist nowadays. In this paper, the author proposes an analysis of artworks created by artists who made use – even though unconsciously – of imaginary media to develop the conception of their artistic expressions.

Keywords: Imaginary media. Technology. Art. Phantastic literature.

“Eu quero mídia com gigabytes de imaginação, em vez de memória”.
Peter Blegvad - *On Imaginary Media*

1. Introdução

Mídias imaginárias são máquinas que mediam desejos impossíveis. O conceito de *mídia imaginária* foi originalmente criado durante a preparação para o mini-festival *A Arqueologia das Mídias Imaginárias*, que foi realizado no De Balie, um centro para cultura e política em Amsterdã, entre os dias 5 e 8 de fevereiro de 2004. Discussões sobre o possível significado do termo começaram, no entanto, no ano de 1999,

¹ Eric Kluitenberg é teórico cultural e midiático e também curador em Amsterdã. Em 2006 editou o livro *Book of Imaginary Media*, que introduziu o conceito de “mídia imaginária” no campo dos estudos em arqueologia das mídias. Kluitenberg é professor de artes e teoria das mídias na ArtScience Interfaculty na Universidade The Hague na Holanda e editor chefe do Tactical Media Files <<http://www.tacticalmediafiles.net>>, uma fonte de documentações online.

seguidas da apresentação do teórico e curador de mídias finlandês Erkii Huhtamo, em Amsterdã, lugar onde eu sugeri a ideia a ele pela primeira vez.

Juntamente a Siegfried Zielinski, Huhtamo pode ser creditado como o cocriador do altamente produtivo campo de pesquisa de história e teoria da mídia, geralmente classificado como arqueologia das mídias. Dentro da abordagem arqueológica do estudo das mídias, o instrumento dado é uma posição proeminente como substrato material para a escrita de histórias e teorias de mídia. A primeira vista isto parece oferecer uma base firme para estes textos, uma maneira efetiva, em que o indisputável material é evidência do empenho humano de desenvolver dispositivos de comunicação competentes, o que sugere um ponto seguro de ancoragem. Entretanto, arqueólogos das mídias não coletam apenas máquinas, os dispositivos por si só. Eles também são fascinados pelo que é escrito sobre estes dispositivos, pelos criadores, pelas propagandas, manuais, patentes, notas técnicas, mas também visões do futuro, sobre máquinas que ainda serão construídas. Com o mesmo interesse, os arqueólogos das mídias consideram de que maneiras essas máquinas de mídia, uma vez produzidas, são recebidas pela sociedade, como elas são analisadas, como as pessoas fazem comentários sobre, o que pode ser encontrado como depoimento em conversas informais sobre estas máquinas, representações, cartuns, fantasia, escárnio, contas em primeira e segunda mão, declarações de fascínio, desgosto ou tédio. [...]

Huhtamo é um colecionador incessante. Ele coleciona máquinas de mídia, propagandas, produções obscuras da mídia, documentações (preferencialmente as de máquinas esquecidas), histórias perdidas e legado de gêneros fora de moda e uso. Ao assisti-lo, como fiz em sua apresentação em 1999, em que ele demonstrava seu arquivo aparentemente inesgotável, nesse caso de “arqueologia da interatividade”, cada vez mais estas “mídias interativas” pareceram perder sua eficiência. Em vez disso, elas tornaram-se objetos de desejo. Mas para que exatamente? A pergunta permaneceu sem resposta.

Eu já pensei exaustivamente sobre o caráter mitológico da tecnologia. Particularmente no Ocidente, onde do século XIII em diante as mais avançadas máquinas de cada era foram decoradas com significações quase divinas. Ou, em sua aparência mais secular, onde estas máquinas vieram para substituir as mecânicas do

divino ao todo. Até o momento, de alguma maneira eles parecem ter retido seu caráter místico. Tecnologia (máquinas) vista por essa ótica poderia ser entendida como uma combinação entre imagem e ideia. A realização material real parece importar menos do que a imaginação que produziu a máquina. Desta perspectiva os termos “mídia imaginária” ou “máquinas imaginárias” parecem sugerir a si mesmos de maneira natural. No entanto, o que isso significava exatamente não estava claro, para mim ao menos.

Podem existir muitos tipos diferentes de máquinas imaginárias, máquinas de teleporte, máquinas do tempo, projetores de pensamento, mecanismos de voz eletrônica, naves espaciais, vassouras voadoras. Literatura, ficção popular e cinema são cheios disso. A primeira limitação que impomos ao projeto foi restringir nosso foco à mídia imaginária, em vez da categoria genérica que seriam as máquinas imaginárias, amarrando a análise próxima ao processo de comunicação humana, e então vê-la florescer. O que me fascinou particularmente foi a ideia de que máquinas eram consideradas aptas a remodelar a comunicação humana e superar deficiências inerentes.

Mídias imaginárias davam a impressão de serem dispositivos compensatórios para todas essas deficiências humanas, em particular à pompa da comunicação interpessoal (o que é uma expectativa curiosa de ser colocada em uma máquina). Entretanto como um adendo à comunicação, como relacionamentos humanos, as próprias máquinas são vulneráveis e frágeis, inadequadas e mais frequentemente não falham na realização de funções estabelecidas por seus criadores e usuários.

Deste modo, na arqueologia das mídias imaginárias nós tentamos “escavar” os sonhos da humanidade sobre o meio de comunicação definitivo. Estas explorações arqueológicas são focadas nas imaginações de mídia como foram expressas em histórias, desenhos, impressões, filmes, sons, propagandas ou imaginários quase filosóficos. Elas não tratam tanto da mídia realizada como mídia em potencial e/ou possível: mídia sonhada, mídia fantasiada, são visões de como a comunicação humana pode ser remodelada por meio de máquinas.

Nós podemos encontrar traços do efêmero nas primeiras escritas que serviram como base para o emergente campo da arqueologia das mídias, ao qual eu queria

trazer minhas perguntas sobre mídia imaginária. Em 1996, duas publicações, de Erkki Huhtamo² e Siegfried Zielinski,³ surgiram com a tentativa de delinear a abordagem arqueológica de história e teoria de mídia mais claramente. Nas extensivas explorações das expressões artísticas e histórias culturais nestas publicações, tanto Zielinski quanto Huhtamo indicaram o momento mais poético na (não) escrita da história da tecnologia.

Desta maneira, a arqueologia da mídias imaginárias que nós quisermos evitar no primeiro momento, e direcionamos para algo mais próximo a imaginação da tecnologia, serviu apenas para retornar ao dispositivo após esse exercício. Uma inversão de perspectiva da máquina para a imaginação rapidamente provou-se insuficiente para explicar as assombrosas complexidades em que nos encontramos emergidos. Traçando as imaginações do meio de comunicação final por um amplo alcance de diferentes culturas e configurações sociais requereu uma abordagem mais diversificada. Particularmente, como não é só a imaginação que modela a verdadeira percepção das máquinas e dispositivos de mídia, mas também as máquinas concebidas estimulam, efetivamente, a imaginação, adiciona novas camadas novas de complexidade. Muito frequentemente, as máquinas transcendem o que poderia ter sido imaginado antes delas aparecerem. Esta é a descoberta dos reforços antes impensáveis, o quase divino ou diabólico *status* da “máquina”, na recepção popular.

Mais ainda, ficou aparente que certas constelações só podiam ser explicadas como uma interação da imaginação e entendimento de máquinas midiáticas específicas. Enquanto estas máquinas as vezes criam novas conexões entre pessoas através do tempo e espaço, muito do que foi deixado de fora na “mediação” foi preenchido pela imaginação. A fronteira entre o imaginado e o percebido, na mídia, acabou sendo muito mais ofuscado do que o antecipado. Imaginação e descoberta entrelaçam-se continuamente um na outro, no desenvolvimento das tecnologias (midiáticas). Isto abre um complexo campo de investigação e sentido, mas também um campo altamente produtivo para experimentação e engenharia artística, onde de fato ambas as formas de atividade criativa tornaram-se muito mais próximas do que eram geralmente consideradas.

² Erkki Huhtamo, From kaleidoscomaniac to cybernerd, in *Electronic Culture: technology and visual representation*, Timothy Druckrey (Ed.) (New York: Aperture, 1996) p. 302-303.

³ Siegfried Zielinski, Media Archaeology, In: *CTheory*, Special Issues: ga111, date published: 7/11/1996 – disponível neste [link](#).

Cada vez mais perdido nesta exploração, mas com uma profunda sensação de alívio, era a suposta condição de realidade das mídias / máquinas. Para estar apto a seguir de forma bem sucedida nessa direção – mesclando o imaginado e o realizado – era claro que nós precisávamos articular um novo tipo de subjetividade considerando essas máquinas efêmeras. Algo que Zielinski enfaticamente citou em seu livro sobre arqueologia das mídias, e que ainda hoje é comunicado no seu trabalho. Nós precisávamos descobrir e revelar a arte das mídias imaginárias.

2. Imaginado, lembrado, observado – Peter Blegvad

Peter Blegvad é um artista incrivelmente produtivo e poliglota. Durante o trabalho com ele no projeto *Mídia Imaginária*, ele também se tornou um amigo querido (Siegfried Zielinski dá ênfase na importância da “economia da amizade” nestes tipos de processos de desenvolvimento criativo). Hábil em ilustração, um reconhecido inovador do gênero cartum, produtor talentoso de peças de rádio (“eartoons”), escritor, poeta, cantor e compositor mundialmente renomado, Blegvad trouxe exatamente o tipo de perspectivas de várias camadas e sensibilidade para as nossas explorações que a mídia da arte imaginária requer.

No início de sua carreira de ilustrador e cartunista, Blegvad desenvolveu um método original de desenho comparativo – algo que fora profissionalmente treinado para fazer. Com base no seu método de desenhar objetos imaginados, observados e finalmente lembrados, foi que ele nos deu a possibilidade de investigar como a imaginação, a observação e a memória informam umas as outras, através da separação e comparação dos resultados. Blegvad comentou sobre esse método:

Eu comecei fazendo desenhos comparativos de assuntos que eu Imaginava, Observava e Lembrava, em 1977 em Nova Iorque, perseguindo uma linha de pesquisa que cresceu desde as minhas primeiras incumbências como um ilustrador e meu esforço para desenvolver um estilo que servisse para aquele gênero. No trabalho, geralmente era exigido que eu pintasse coisas que eu não poderia, sem recorrer a um modelo, renderizar realisticamente, mas que eu poderia inventar hieróglifos reconhecíveis (já que o cartum é um hieróglifo) me baseando nesta abordagem eidética do item em particular que eu poderia “ver” com aquele órgão indetectável, os “olhos da mente”. Em minha imaturidade, eu as vezes experimentava um tipo de vertigem ao desenhar, para um cliente, coisas puramente como eu imaginei ou lembrei como eram. Seria a imagem de um espectro idiossincrático ou

expressar a ordem cosmológica e se conectar com o divino) usado por ele como um aparelho de comunicação móvel que tem o sentido de falar diretamente com Deus.

Em particular uma das mídias enigmáticas, a *Armadilha de Anjos*, foi utilizada por Blegvad como escrita adjunta – uma atividade de deslocamento para pôr a distância suas inseguranças sobre as letras que estava escrevendo para seu colega e músico John Greaves. Em uma entrevista com a revista *The Believer*, Blegvad explica:⁵

Ela se une a meu interesse em imagens mentais e meu amor pelo filme *Orphée*, de Cocteau, em que Jean Marais fala através do rádio de ondas curtas *Death's Rolls-Royce*: “Um simples copo de água ilumina o mundo”. BLVR: Você acredita que a “sensação Órfica” é um conduíte da sua escrita?

PB: Eu não sou um visionário, mas eu passei metade da minha vida desenhando coisas que eu imaginei, lembrei e observei, comparando as diferenças entre elas, e meu estudo confirma que a diferença entre dia e noite não é tão grande como as pessoas dizem. Nós estamos sonhando a todo o momento. Quando eu estava escrevendo letras para John Greaves, nos anos 70 e 80, eu não queria ter responsabilidade sobre o que eu escrevi, então com inseguranças e tédio eu desenvolvi uma elaborada forma de atividade de deslocamento, uma técnica estranha a mim, criando o que eu chamo de “O mapa de Armadilha de Anjos”, um papel pintado com símbolos e impregnado com aromas criados para atrair vários poderes e domínios do ar para me auxiliar no ato da composição. Eu queria ser ditado, como meus heróis poéticos, Yeats, Rilke, Cocteau, Jack Spicer. Funcionou, de uma maneira bem humorada.



Figura 2. *Angel Trap (Blue)*, Peter Blegvad, 1977.
Tinta e aquarela impregnada com Suze, um licor feito com a flor Genciana-amarela.

⁵ Peter Blegvad interviewed in *The Believer Magazine*, The Art Issue, November / December 2009. Disponível no [link](#).

3. O grande vidro de Duchamp

A mídia imaginária impregna as histórias da vanguarda. Uma das mais bizarras e elaboradas manifestações é a *Máquina Solteira*, reconhecida como uma composição específica dos elementos naturais e mecânicos da composição pelo teórico literário Michel Carrouges, nos anos 1950. Marcel Duchamp criou o seu modelo mais compreensivo com a construção do *Grande Vidro, ou a noiva despida por seus celibatários, mesmo*, em que trabalhou entre os anos de 1915 e 1923 (e que foi deixado sem término).

Na concepção de Carrouges (1954)⁶ sobre a *Máquina Solteira*, ela é um dispositivo imaginário no qual os princípios de homem e mulher são intensificados por um análogo mecânico que se posiciona entre homem e mulher (como uma mídia mecânica – uma máquina de conexão). A *Máquina Solteira* transforma o ato de fazer amor – o tal “princípio de vida” – em um mensageiro de alienação, desilusão, destruição e, por fim, de morte. Esse dispositivo imaginário pode ser interpretado como uma reflexão sobre a implacável natureza da biologia mecânica e das forças que perturbam as socializadas tentativas de trazer união (família) e harmonia (amor) para a relação entre homem e mulher.

Na emblemática obra de Duchamp, o essencial distanciamento entre machos (os solteiros, na região inferior da foto) e a fêmeas (a máquina de noivas na parte superior) é acentuado pelo fato que essas criaturas habitam dimensões totalmente diferentes. A noiva – possível de ler nas notas de Duchamp – é uma máquina do amor movida à gasolina do amor, e é uma criatura de 4 dimensões, enquanto os solteiros são seres tridimensionais, ligados à terra e à existência mortal. A noiva seduz o solteiro, continuamente, com o seu longo tentáculo para manter a máquina do amor funcionando assim como para produzir a gasolina do amor, da qual ela depende. A gasolina do amor produzida pelo solteiro passa por uma série de purificações alquimistas que permitem a transcendência para o domínio da noiva. Essa troca de dimensão é proibida para os solteiros, deixando eles para trás, presos em suas frustrantes máquinas do desejo.

Enquanto o grande quadro das maquinarias de frustração de Duchamp, num primeiro nível pode ser interpretado como um comentário sarcástico em relação às

⁶ Michel Carrouges, *Les Machines Célibataires*, 1954 (reedição Paris: Chêne, 1976).

concepções burguesas de família e amor e como um escárnio, ele também é claramente ordenado na forma de uma engenhoca imaginária, um tipo de alegoria dos desejos impossíveis. Estranhamente, em particular essa máquina apareceu em incontáveis serviços de “fone sexo”, operando ao redor do mundo por muitos anos. O grande vidro de Duchamp, em retrospecto, lê isso tudo como uma descrição perfeita de todos os elementos dessa telemática *Máquina Solteira*: os tentáculos das noivas telemáticas (anúncios produzindo desejos ilícitos) e os solteiros mortais ligados a seu domínio tridimensional. A dependência da noiva na produção da gasolina do amor, purificado pelo sistema de transação de contas de telefone, permitindo ele transcender o domínio da noiva imaginária – uma noiva que só existe no desencarnado domínio de ondas eletromagnéticas.

No fim, esses solteiros contemporâneos não interagem com a mulher real, a noiva desejada, mas só com seu imaginário eletromagnético e projeção mediada. O sistema não produz amor, unidade e vida familiar já que os desejos carnis dos solteiros não podem ser consumados com uma noiva telemática imaginária. Então, essa máquina de frustração só pode produzir desilusões, desejos frustrados, contas de telefone fora de controle, divórcio, e possivelmente até suicídio.



Figura 3. *A Noiva Despida por seus Celibatários* (1915), *Mesmo* (1923), Marcel Duchamp.

4. Cinema espectral – Zoe Beloff

O desejo final que abastece a construção da mídia imaginária, é a transcendência da eterna divisão entre o que está vivo e morto. Como o rádio receptor órfico de Blegvad, incontáveis mídias transcendentais foram imaginadas, mas provaram não funcionar, incluindo o receptor de áudio para mediação das almas daqueles que partiram presos na magnetosfera da Terra (nunca desenvolvido), de Thomas Edison – o extenso movimento de Fenômenos de Voz Eletrônicos e seu aparelhos idiossincráticos. É claro que também existe uma rica história de médiuns místicos que podem conjurar as almas dos mortos (a sessão) e agir como conduítes para os seus pensamentos e sentimentos não resolvidos.

A produtora de filmes Zoe Beloff⁷ ficou particularmente fascinada pelas trágicas histórias de jovens mulheres médiuns que se tornaram conhecidas como figuras públicas no fim do século 19 e início do 20. O trabalho dela investiga o espaço onde a tecnologia intersecta com o desejo inconsciente. Como ela diz: “Eu sou inspirada por histórias e casos de médiuns e mulheres loucas de um século atrás. As aparições deles e alucinações abrem novos modos de conceituar a imagem em movimento”.⁸

Beloff tem investigado particularmente o gênero da fotografia de espíritos, em que as emanações do médium, as vezes em estado de transe, são capturadas visualmente. Nestas recordações fotográficas, é possível ver cenas absurdas, com suportes de cartão óbvios agindo como se fossem a aparição de fantasmas de amados e membros familiares falecidos. Mas estes aparelhos fotográficos tem um papel ambíguo, ao capturar a ação. Novos dispositivos ópticos, como o estereoscópio, foram trazidos para comportar o fenômeno da aparição de fantasmas e também como prova científica de sua fabricação natural, que permite desmascarar as trapaças dos olhos (visão).

Ao fazê-lo, as notas de Beloff serviram, em parte inadvertidamente, para dar uma ampla visibilidade pública às aparições, assim como aos médiuns que atuam como seus conduítes, os transformando em personalidades públicas. Para Beloff, “esses aparelhos são um pouco contraditórios, enquanto propõem desmascarar aparições

⁷ Ver p. 114, rodapé 1.

⁸ Zoe Beloff, Towards a spectral cinema. In: Eric Kluitenberg (Ed.), *Book of Imaginary Media* (Rotterdam: NAI Publishers, 2006), p. 214-239.

eles na verdade encorajam a visão delas. Isso foi certamente a verdade do estereoscópio inventado por David Brewster com o propósito explícito de mostrar como o olho podia ser enganado. Fantasmas estavam em todos os lugares na cultura popular.

Outro aspecto curioso desse culto de jovens mulheres médiuns é a extrema excitação e êxtase impregnados em tais fotografias. Frequentemente, essas médiuns apareceriam quase nuas, como se aparições de fantasmas estivessem emanando de seus corpos joviais, abundantes em vida e recheados de energia sexual. Além disto, existe uma forte energia sexual homossexual nas imagens, e com base em fontes autobiográficas Beloff descobriu que isso deve estar relacionado à relações sexuais proibidas. Essas questões não foram discutidas publicamente, apesar de sua ampla recepção pública.

Beloff traz uma curiosa mistura de transcendência, tecnologias ópticas e energia sexual ilícita de volta aos seus filmes, instalações e trabalhos de arte, refletindo acerca do tempo o qual novamente a pleora de um novo visual e tecnologia de mídia transbordaram a imaginação pública.

5. Mídia morta revivida: o *VinylVideo*[™] de Gebhard Sengmüller

Mídias mortas são lembradas (ou esquecidas) – elas não existem mais, ou talvez sejam somente espécimes de museus. Elas costumavam existir e nesse sentido elas não eram imaginárias. O escritor Bruce Sterling propôs a categoria e coletou por muitos anos a documentação das mídias mortas e esquecidas. Sterling observou que aquela mídia estava morrendo em uma taxa exponencial, com a introdução da tecnologia digital.

O artista Austríaco Gebhard Sengmuller reverteu essa tendência por retroativamente imbuir uma mídia quase morta, o vinil gravado, com novas capacidades midiáticas, a codificação e a reprodução de imagens de vídeo, o que foi chamado de *VinylVideo*.

Sengmuller: “O VinylVideo é um novo, maravilhoso e fascinante desdobramento na história das mídias audiovisuais. Pela primeira vez na história da invenção da tecnologia, o VinylVideo torna possível o armazenamento de vídeo em um disco analógico. A reprodução de imagem do VinylVideo é possível com uma VinylVideo Unit, que consiste

em um toca discos normal, uma caixa de conversão especial (vulgo VinylVideo HomeKit) e uma televisão.

É em uma combinação de elementos analógicos e digitais que VinylVideo é uma relíquia falsa da arqueologia das mídias. Ao mesmo tempo, o VinylVideo é um vislumbre das novas possibilidades de mixagem de vídeos. Por simplesmente colocar o reproduzidor em diferentes pontos da gravação, o VinylVideo torna possível o acesso randômico à manipulação do eixo do tempo. Com uma imagem e qualidade de som extremamente reduzida, um novo modo de percepção audiovisual evolui.

Neste sentido, o VinylVideo reconstrói uma mídia caseira como um elo perdido na história da gravação de imagens em movimento, ao mesmo tempo que incorpora formas contemporâneas de DJ e VJ.⁹

Mídia morta pode ser considerada como uma mídia imaginária inversa. Quando certa linha de desenvolvimento de mídia está rompida, resta um certo potencial – isso talvez seja uma linhagem em particular de evolução das mídias/tecnológicas. Esse campo de potencialidades é um domínio imaginário, normalmente deixado inexplorado. Sengmuller preencheu esse potencial inexplorado, não sem um claro senso de humor, com seu dispositivo anacrônico, o qual articula a um espaço teoricamente infinito de outras potencialidades.



Figura 4. Gebhard Sengmüller, *VinylVideo*™. (© Eric Kluitenberg)

6. Sun Ra e a missão pela liberação no espaço sideral

A vida no planeta Terra é normalmente desconfortável e às vezes definida por um intenso sofrimento, com esperança de fuga. O legado colonial do comércio de escravos e a economia de trabalho ainda persiste no mundo Ocidental, e é

⁹ Disponível em: <http://www.gebseng.com/03_vinylvideo>.

primariamente incorporada em deslocadas comunidades dos próprios descendentes de trabalhadores escravos. Com os seus ancestrais tendo sido violentamente tirados de suas terras natais, e vendidos após a abolição da escravatura, seus descendentes mantiveram-se alienados, vivendo em uma cultura e no contexto de estrangeiros. Depois de diversas gerações, eles continuaram deslocados em um vácuo pós-colonial. O retorno à terra mãe é impossível, grandes falhas como o *Black Star Liner* atestam esta impossibilidade, mas o contexto dentro do mundo Ocidental, inconfortavelmente arquivado tal como a “cultura negra” e os afro-americanos apenas testemunham uma existência marginalizada inseridos num quadro social mais amplo.

O processo de emancipação, de assimilação, de integração é fraude com contradição e controvérsia? O legado colonial poderia ser utilizado ou descartado, assimilado ou esquecido? A heterogeneidade cultural deveria ser utilizada ou descartada? Entramos em uma nova cultura mega globalizada ou devemos preservar nossas raízes? Nenhuma destas ou outras questões foram resolvidas e nos acompanharão durante um bom tempo.

Uma série de escritores tem entendido o recorrente tema da Nave Mãe na Ficção Científica Negra como cultura popular, mas também em seitas obscuras como a Black Nation do Islã, como tentativa de gerar um “curto-circuito” para este triste, doloroso e dificultoso debate em busca de libertação no espaço. Se a existência, aqui e agora, é definida pela alienação e o impossível retorno para a terra mãe, é por que não é mais a casa para gerações que tem crescido fora disso. Então, o futuro da cultura negra é a libertação fora da alienação, direcionada para um novo mundo, algum lugar lá fora, no infinito do espaço. Sendo assim, a nave mãe é a mídia imaginária para a libertação.

A afirmação mais comovente sobre este desejo pelo impossível, eu encontrei em uma entrevista com o compositor Sun Ra, que reflete em seu retorno do espaço: eu estive lá antes, e foi como ir para casa. Esta não é a minha casa, este planeta para mim é como uma estação de trem em que pessoas estão aqui hoje e vão embora amanhã. Não é realmente a casa de ninguém, e não foi feito para ser casa para ninguém, é como uma grande universidade, onde as pessoas se sentam para aprender como ser punidas,

se assim escolherem. Existem muitas cadeias neste planeta, muitas forças destrutivas, mas eu posso parar todas elas se algum governo me ajudar.¹⁰



Figura 5. Sun Ra - Jogo de Carta. (© Eric Kluitenberg)

¹⁰ *The Man from Outer Space*, uma discussão com Sun Ra, por Robert Franza em WUSB-FM, e publicado em Stony Brook Press, vol. 10 No. 9, 1989.

Fotografia e cinema: aproximações e distanciamentos no século XIX

Raimo Benedetti¹

Resumo: O processo de formação da técnica cinematográfica consumiu da humanidade vários séculos de experiências, tempo exigido para que uma série de mídias se convergissem, ao final do século XIX, no cinematógrafo, dispositivo lançado pelos irmãos Lumière no ano de 1895. A data é considerada emblemática na constituição do cinema mecânico. O cinematógrafo aliava-se a outros inventos da época que almejavam a convergência de três mídias distintas: a lanterna mágica, os objetos cinéticos e a fotografia. Foi somente com o cruzamento entre suas técnicas que surgiram as condições para a projeção de filmes tal como a conhecemos hoje. Este texto pretende traçar o desenvolvimento histórico e tecnológico da fotografia ao longo do século XIX, destacando alguns pontos de influência na formação da técnica cinematográfica. Nos cinquenta anos que separam o lançamento comercial da fotografia (1839) e do cinema (1895), as pesquisas cinéticas e fotográficas traçaram rotas distintas, tencionadas por limitações técnicas que foram sendo superadas com parcimônia ao longo do período. O desenvolvimento da fotografia, seus aprimoramentos físico e químicos, bem como os novos produtos gerados a partir de sua exploração comercial ou utilitária forneceram elementos nem sempre previsíveis para a constituição do cinema da era dos Lumière.

Palavras-chave: Pré-cinema. Fotografia. Objetos cinéticos. Cronofotografia. Álbum de fotografia. Cartão de visita.

Abstract: The process of developing the cinematographic technique took humanity several centuries of experiments. This time was necessary for a series of media to converge towards the end of the 19th century, in the cinematographer, the device launched by the Lumière brothers in 1895. The date is an important step in the history of cinema. The media of cinematography was a merger of three earlier media inventions, the magic lantern, kinetic objects, and photography. It was only through the merger of the techniques of these media that the projected films, as we know them today could appear. This paper gives an outline of the historical and technological development of photography during the 19th century. It highlights some details that influenced the rise of cinematographic technique. In the fifty years that separate the launching of commercial photography and cinema, i.e., between 1839 and 1895, research in photography and kinetics went separate routes hindered by technical limitations that had to be overcome slowly throughout the period. The development of photography, its physical and chemical improvement together with new products generated from the commercial or utilitarian exploitation of the media provided important contributions to the rise of cinema in Lumière's time.

Keywords: Early cinema. Photography. Kinetic objects. Chronophotography. Photoalbum. Calling card.

¹ Raimo Benedetti é videoartista, montador cinematográfico e pesquisador da arqueologia das mídias <www.raimobenedetti.com>.

1. Introdução

No imaginário cinematográfico, a associação entre fotografia e cinema é quase um feito automático. A fotografia, enquanto um ícone de representação, continua a emprestar parte de seus signos para retratar a instituição cinematográfica: o rolo de filme e a tira com fotogramas, mesmo tendo sido substituídos por arquivos digitais, continuam a fornecer uma mensagem capaz de encarnar simbolicamente o cinema. “Esses ícones já conquistaram seu espaço na nossa cultura, eles são rápida e amplamente inteligíveis”.² Se a fotografia e o cinema parecem ser hoje mídias indissociáveis, ocorrências embrionariamente formadas, do ponto de vista histórico, no processo de consolidação do cinema moderno, essa relação custou a ser delineada. No período chamado pré-cinematográfico, que simbolicamente termina com o lançamento público do cinematógrafo pelos irmãos Lumière em 1895, o cruzamento entre as pesquisas cinéticas e fotográficas foi se delineando lentamente e de forma um tanto problemática, até porque o princípio cinético para promover a ilusão do movimento foi descoberto antes mesmo do lançamento comercial da fotografia no final da década de 1830.

Desde 1832, ficaram conhecidos os mecanismos para promover o movimento por meio de uma sucessão de imagens fixas. Com a tese de doutorado de Joseph Plateau, na Universidade de Liège, sobre as formas de percepção da fisiologia ocular, ficou demonstrado que imagens fixas e sequenciadas, quando exibidas diante um certo tempo de intermitência, eram capazes de oferecer a ilusão do movimento. Para comprovar seus estudos, Plateau criou o *fenaquistiscópio*, o primeiro objeto cinético com os princípios da sucessão de imagens fixas e com ela seria criado o que anacronicamente se pode chamar de “desenho animado”. Dessa forma, ao girar o cartão circular do fenaquistiscópio contendo dezesseis desenhos diferentes de um bailarino, podia-se observar através de fendas que ele ganhava vida em sucessivos rodopios em *looping*.

O deslumbramento provocado pelo instrumento acadêmico de Plateau foi absorvido pelo mercado de entretenimento do século XIX, que se formava em busca de novidades para atender os desejos do indivíduo, e logo o fenaquistiscópio passou a ser comercializado em concorrência com outros que surgiam como, por exemplo, o

² BERNADET, Jean Claude. *Espaço Itaú de Cinema e os 4 “C”*. Disponível em: <<http://jcbarnardet.blog.uol.com.br/cinema/>>. Acesso em: 5 de dezembro de 2016.

contemporâneo *estroboscópio* de Simon von Stampfler (1832), o *zootrópio* de William George Horner (1834) ou o *folioscópio*, mais conhecido como *flip book* de John Barnes Linnet (1868). A partir desses aparelhos, que depois seriam batizados como “brinquedos filosóficos”, consolidou-se o princípio da máquina cinética, que até os dias de hoje é utilizado na matriz de qualquer dispositivo, seja analógico ou digital, para criar a ilusão do movimento.

Mesmo tendo sido a fotografia lançada comercialmente em 1839, portanto na mesma década que o fenaquistoscópio, o percurso de desenvolvimento da daguerreotipia e demais técnicas de registro mecânico da luz seguiu paralelo em relação aos objetos cinéticos. O intercâmbio técnico entre eles seria praticamente impossível enquanto a fotografia não se desenvolvesse de modo a criar processos mais ágeis para a captação de imagens. No período que transcorre entre a primeira fotografia e o lançamento do cinematógrafo, existem cinco décadas de intervalo, no entanto, em quatro delas, a fotografia pouco ofereceu em contribuição à imagem cinética, ou seja, a imagem em movimento.

Ao que se sabe, a *heliografia* de Nicéphore Niépce de 1826³ – que legou o primeiro registro fotográfico de que se tem conhecimento – só foi realizada porque sua câmara obscura ficou aberta, sendo banhada por luz por cerca de 8 horas para conseguir registrar uma imagem. Seriam necessários mais 50 anos para que o tempo de pose se convertesse nos centésimos de segundos necessários para capturar o instantâneo, requisitado pela técnica cinematográfica. A *sensitometria*, ciência que estuda a sensibilidade dos materiais à luz, responsável pelo tempo do processo de gravação de imagens, iria se desenvolver parcimoniosamente ao longo de décadas, dificultando “o caminho rumo à perspectiva de produção de imagens animadas, a técnica fotográfica não as acompanhava *pari pasu*, fazendo o papel de desmancha-prazeres”.⁴

A fotografia só passaria a ter uma atuação relevante frente à técnica pré-cinematográfica quando deixou de se limitar por um procedimento moroso na gravação de imagens, convertendo-se em fotografia *instantânea*, evento que começaria a ser traçado a partir da década de 1870, quando o fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge fez seus experimentos com o registro sequenciado de

³ Diferentes datas da foto são sugeridas por vários autores. Aqui seguimos a orientação de Helmut Gernsheim.

⁴ MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e sombra: arqueologia do cinema*, São Paulo: Editora SENAC, UNESP, 2003 p. 252.

cavalos a pleno galope, em Palo Alto, onde hoje se encontra a Universidade de Standford, nas cercanias de São Francisco, Califórnia.

Mais do que um detalhe técnico, a limitação do tempo de sensibilização orientava radicalmente o ato de fotografar. Antes da atuação de Muybridge, que criou um sistema de obturação mecânica e aperfeiçoou as químicas de seu material fotossensível, qualquer câmera fotográfica era obrigada a se manter estritamente rígida durante o momento do registro, caso contrário a imagem poderia resultar borrada. Este impeditivo obrigaria a câmera a ser um dispositivo que, no momento de operação, deveria ser tocado com cautela, estar sempre apoiada em um suporte ou tripé. A câmera fixa foi uma orientação decisiva na história da fotografia ao longo de todo o século XIX, e estava em voga quando a técnica fotográfica se desdobrou em cinematográfica, o que teria consequências diretas na formação da linguagem cinematográfica dos primeiros tempos, entre 1895 e 1905.

O ato de filmar uma cena sob enquadramento fixo foi uma herança deixada pela fotografia, que rendeu registros estáticos durante os dez primeiros anos em que os filmes do período se sustentaram majoritariamente em planos fixos. Foram poucas as vezes em que os movimentos de câmera sobre seu próprio eixo, ou de distância focal, inspiraram os primeiros realizadores, fato que poderia ter sido diferente, pois efeitos como o *travelling* e as panorâmicas já vinham sendo explorados desde o século XVIII pela lanterna mágica, tempo em que placas de vidro passaram a ser projetadas formando um precioso repertório na constituição da linguagem visual. Ocorre que o cinema dos primórdios não foi comercialmente explorado pelos empresários da lanterna mágica, mas sim por homens provenientes do mercado da fotografia como Lumière, Gaumont e Eastman, que levaram para o cinema as influências de seu próprio meio, o que em certos aspectos “retardou” a formação de uma linguagem genuinamente cinematográfica, como foi o caso do apego do uso da câmera fixa, que seguia o modelo de registro documentativo imposto pela inércia da técnica fotográfica.⁵

Os planos fixos, únicos ou agrupados, foram um recurso extremo de linguagem que fez com que a câmera cinematográfica estivesse aberta para o registro como uma entidade mecânica, examinando o visível, testemunhando os acontecimentos

⁵ Há exceções como o gênero das panorâmicas.

(verdadeiros ou representados) captando somente o que via pela frente. Na obra cinematográfica de George Méliès, por exemplo, composta por centenas de filmes, a ocorrência da câmera fixa está presente rigorosamente em toda a sua produção. Méliès, o rei do truque, que explorou a fundo o novato cinema, inventando uma série de artimanhas e efeitos até hoje empregados, alcançou sua excelência ignorando por completo o movimento de câmera.

Mas a câmera fixa não seria o único legado que a história da fotografia herdou para a formação do período do primeiro cinema. Se o enlace com a cinética era restringido por questões da sensitometria, isso não implica dizer que este hiato tenha sido um tempo perdido. Nos 50 anos em que esteve incapacitada de produzir imagens instantâneas ou sequenciadas, a fotografia do século XIX transformou a percepção do observador moderno. A imagem fotográfica, submetida aos novos processos físicos, químicos e mecânicos, gerou uma série de produtos inovadores responsáveis por modificar os paradigmas da imagem fixa e opaca.

2. Álbum de fotografias

A primeira iniciativa de exploração comercial industrial de imagens fotográficas para um produto de consumo de massa se deu a partir de 1850 por meio do suporte dos livros. Foi do empresário belga Louis Désiré Blanquart-Évrard a ideia de substituir as ilustrações de um livro por fotografias, criando um novo produto editorial chamado *álbum de fotografia*. O álbum de fotografia era aquilo que hoje definimos como *fotolivro*, ou seja, um livro ilustrado com fotografias, ao contrário dos álbuns de hoje em dia, que são vendidos em branco.⁶ Antes de se tornar um utensílio privado, um depositário de lembranças afetivas, o álbum de fotografia foi uma publicação ilustrada exibindo uma seleção de imagens feitas por profissionais. Temas como viagens, natureza, monumentos, paisagens e cidades seduziram um grande contingente de consumidores do século XIX.

O álbum de fotografia é um interessante objeto para a análise na história do pré-cinema, pois pode suscitar certas especulações sobre o princípio do processo de *edição de imagens*. Ao promover uma nova forma de organização de imagens em série,

⁶ Definição de álbum de fotografia segundo o Dicionário Michaelis: livro em branco, destinado a recolher notas, pensamentos, poesias, autógrafos, impressões de viagem. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>.

o álbum de fotografia é fruto de um processo de seleção e ordenação com um intuito expressivo. Dentro de um álbum, uma fotografia não é mais uma representação unitária, mas parte de uma seleção de imagens que juntas vão dar corpo a um discurso visual, criado por meio de uma estrutura conscientemente elaborada. Escolhida sob critérios seletivos, uma imagem não é somente eleita por seu valor estético isolado. Sua autonomia está submetida também ao seu potencial de combinação com outras imagens. Ao longo dos quatro anos em que a famosa tipografia de Blanquart-Évrard – a primeira do mundo – esteve em atividade, vinte e quatro álbuns foram lançados, número suficiente para experimentar diferentes formas de organização de imagens em grupos.

Extremamente raros de se encontrar hoje em dia, os álbuns de Blanquart-Évrard se desmancharam com o tempo. Devido às limitações na fixação da imagens sobre o papel, do processo albuminado que ele mesmo aperfeiçoou, as fotografias coladas diretamente sobre as páginas dos álbuns foram se apagando no decorrer das décadas. Sobraram, no entanto, cópias das imagens em reproduções individuais e rastros de documentação. Desse modo, pouco se sabe sobre como as imagens realmente se organizavam no interior de um álbum, mas algumas pistas podem ser analisadas.

O primeiro álbum lançado ao público se chamava *Álbum fotográfico do artista e do amador*⁷ contendo 36 fotografias. A ordenação das imagens nesse álbum histórico é totalmente desconhecida, mas seu título pragmático oferece uma indicação precisa. Ao colocar lado a lado o “artista” e o “amador”, parece razoável concluir que uma situação de opostos se delineava e que o fator de comparação enunciado estivesse presente em suas páginas. Sempre que duas imagens são postas lado a lado haverá entre elas um impulso de comparação, conferência ou acareação, fruto da relação que inevitavelmente estabelecem entre si. Por mais semelhantes que sejam, a combinação entre elas não resulta em uma soma, mas sim num produto elaborado a partir de uma interpretação. Nessa abordagem simplificada, esta seria a base da teoria da *montagem das atrações*, do cineasta russo Sergei Eisenstein, descrita na década de 1920, que analisou a potência da justaposição entre imagens quando “dois pedaços de filme de

⁷ No original, *Album photographique de l'artiste et de l'amateur*.

qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade que surge da justaposição. Esta não é, de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com dois fatos, dois fenômenos, dois objetos”.⁸

Sabe-se que as imagens ignotas do *Álbum fotográfico do artista e do amador*, estavam divididas em três temas distintos: arquitetura, paisagem e reprodução de obras de arte. A diversidade dos assuntos e a falta de uma aparente relação orgânica entre si, provavelmente sugeria ao consumidor um itinerário visual pouco uniforme, cuja pluralidade era potencializada pelas diferentes linguagens dos fotógrafos que Blanquart contratava para fazer seus registros ao redor do mundo.

Não há motivos para acreditar que as escolhas abrangentes de temas e fotógrafos fossem motivadas por uma questão de experimentação de linguagem. Se Blanquart-Evrard, que ambicionava um projeto comercial, optou, em seu primeiro álbum, por uma narrativa visual heterogênea e não linear, provavelmente deve ter acreditado que isto poderia interessar ao público que tentava formar. E, ao que parece, essa nova possibilidade de ter uma grande diversidade de assuntos condensado em um único produto pode ter influenciado o cinema em seus primórdios.

De modo igualmente abrangente, em relação à diversidade de imagens enunciada por um álbum de fotografia, as primeiras sessões de cinema da história se organizaram. Os programas de apresentação dos filmes das primeiras sessões também reuniam a projeção de vistas de distintas naturezas, e essa natureza diversificada era muitas vezes propagandeada nos anúncios e cartazes. Se analisarmos, por exemplo, o programa mais famoso da história do primeiro cinema, os dez filmes exibidos na sessão dos Lumière, iremos notar que não há uma linha unificadora de gêneros, mas um aglomerado de filmes de múltiplas procedências – documentativo, ficção e *amateur* – que se intercalam sem estabelecer um vínculo unificador entre si. A aparente falta de nexos entre os filmes nas primeiras sessões por muitos anos intrigou e continua intrigando a historiografia cinematográfica – com a qual dialogo aqui –, que promoveu um grande número de análises, tentando oferecer uma contribuição, apontando a

⁸ EISENSTEIN, Sergel. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1990, p. 14.

provável influência do álbum de fotografia com sua abrangência na constituição dos programas do período do cinema das atrações.

Mais do que divagar sobre organizações de imagens desconhecidas, o que nos interessa do álbum de fotografia é perceber que o recurso da edição de imagens começa a ser elaborado explorando seus primeiros artifícios. Além disso, podemos ainda supor que o discurso visual apregoado pelos álbuns pode ter influenciado um aspecto intrigante da linguagem cinematográfica do primeiro período. Estou me referindo ao fenômeno da *continuidade* nos filmes, que passaram a ser denominados como *filmes de tableaux*.

Grosso modo, os filmes de *tableaux*, gênero característico do primeiro cinema, se organizavam por um agrupamento de planos fixos e pretendiam criar uma narrativa linear com duração mais estendida. Ordenados de forma cronológica com o princípio de continuidade entre si, os planos serviram para criar filmes com metragens maiores e abriam a possibilidade de explorar diferentes cenários em um mesmo filme. Ocorre que em algumas obras do gênero, um certo fenômeno, denominado posteriormente de *encavalamento* agitaria a historiografia até os dias de hoje. No fenômeno, duas ações são repetidas em planos diferentes como que desrespeitando o tempo cronológico natural e a ação que é exibida ao final de um plano é repetida no plano seguinte, ou seja, encavalada. “O tempo representado por esta junção entre planos parece se repetir, temos a sensação de que a ação acontece duas vezes”.⁹ No emblemático filme *A Vida de um Bombeiro Americano*, de Edwin Porter, de 1903, que se organiza sob a lógica do *tableaux*, ocorre um dos casos mais famosos de encavalamento. Sua principal cena, a de um resgate de bombeiros, ocorre duas vezes no filme, primeiramente a partir do ponto de vista do interior de uma casa e, no quadro seguinte, a partir do lado de fora testemunhando a chegada dos bombeiros.

Aos olhos de hoje, o encavalamento nos parece um erro que seria corrigido pelos atributos da *montagem paralela*, no entanto ele era naturalmente aceitável na lógica de um filme de *tableaux*, uma vez que a intenção de seu realizador era chamar a atenção do fato repetindo sua ação sob diversos pontos de vista. Tal qual um álbum de fotografia, o cinema dos primórdios encarava com naturalidade que os planos de um

⁹ COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005, p.186.

filme mostrassem duas facetas de uma mesma ação, como se fossem duas fotografias de um mesmo monumento. Cada plano de um filme de *tableaux* tinha a autonomia de uma página de um álbum de fotografia, que, ao ser virada, oferecia uma nova perspectiva sobre o mesmo assunto.

Os álbuns de fotografias do século XIX, vendidos com imagens coladas em suas páginas, podem, portanto, ser importantes fontes de estudo para a análise da formação da linguagem visual utilizada posteriormente pelo cinema. As tarefas de visualizar, selecionar e ordenar, presentes na *edição* de um álbum, servem até os dias de hoje como etapas do processo de montagem cinematográfica e foram experiências pioneiras de criar um discurso visual fundamentado por um conjunto de imagens. Ao expandir o território da imagem única e isolada frente a uma organização coletiva, os álbuns possibilitaram a exploração expressiva de combinações. Quando um álbum de fotografia é folheado, independente da escolha da ordem de suas imagens, evoca uma coerência particular, um enunciado que se sobressalta revelado pelo ritmo de quem o manuseia.¹⁰

3. Fotografias compostas

A fotografia incrementou de modo particularmente imprevisível a pesquisa pré-cinematográfica rumo à produção de imagens seriadas, por meio do *retrato fotográfico*. Não estamos nos referindo ao retrato tradicional herdado das tradições da pintura, mas especificamente pelo retrato produzido mecanicamente, estampado em um *cartão de visita*, a partir do modismo que dominou o mercado na década de 1860.

Quando patenteado pelo fotógrafo André-Adolphe-Eugène Disdéri, em 1853, o *carte de visite* não era o objeto funcional de apresentação profissional que hoje conhecemos. Apesar de ter o mesmo formato e suporte, o cartão de Disdéri era vendido contendo um pequeno retrato fotográfico colado sobre um papel brasonado. Com este produto, o retrato abandonou a exclusiva esfera protocolar dos poderes e se expandiu para a vida pública como uma mídia de massa, pequeno e barato, servindo há vários estratos da sociedade, dos proeminentes cidadãos aos pequenos empregados. O

¹⁰ Uma demonstração ilustrativa da influência do ritmo das páginas ilustradas de um livro foi radicalmente posto à prova pelo *flip book*, ou folioscópio, patenteado em 1868 por John Barnes Linnet, um objeto cinético em formato de caderneta, contendo imagens sequenciadas em suas páginas que provocam a ilusão do movimento quando foleadas em movimento tempestuoso.

desejo de ser fotografado aflorou no indivíduo, enchendo de felicidade o consumidor narcisista que procurou estúdios de fotografia para ter sua autoimagem eternizada.

Inserido em um contexto modernizante, produtivo e recreativo, o retrato fotográfico foi explorado industrialmente de tal forma que o fenômeno se tornou uma prática socialmente intrigante a partir de 1860, quando os consumidores passaram a encomendar dezenas e até centenas de cópias de seus próprios retratos. Esse auto-reverenciamento – que a princípio pode parecer estranho, mas que, se comparado com a moda do *selfie* de 2012, deixa de ser¹¹ – fez uso da própria imagem como forma de promoção individual dentro da escala coletiva, criando um elo estratégico na relação entre o público e o privado, quando individualidade e publicidade se agregavam para a constituição do indivíduo no século XIX. “Mais do que uma invenção, o cartão de visita é uma bem sucedida adaptação às leis do mercado, o que tornou a *carte de visite* o modismo maior que a fotografia conheceu durante o século XIX”.¹² Para transformar sua ideia em um modelo rentável, atendendo às demandas da produção industrializada, Disdéri criou um forma de otimizar a placa fotográfica que teria forte impacto sobre as práticas do pré-cinema.

Para aprimorar seu processo produtivo, Disdéri criou uma câmera com dez lentes embutidas capaz de fazer dez retratos similares sob uma mesma placa em um único clichê. Assim, a imagem resultante seria recortada em dez partes, e cada qual colada em um papel cartão independente.

O sucesso foi estrondoso e como todo modismo que se conhece, que tenta postergar seu fim reinventando-se, o sistema de dez imagens idênticas de Disdéri logo se transformaria em número e formatos. Sua patente era vulnerável o suficiente para permitir que fosse facilmente aperfeiçoada diante de pequenas alterações: bastava mudar o número de lentes ou formas de composição, que autorizava o plagiador a deter o seu próprio método livre para a comercialização. Dentre os novos produtos que surgiram, a própria placa originária, a matriz a ser fragmentada, passou a ser comercializada na forma de um produto autônomo, mas sem a repetição mecânica provocada por um único clichê, passando a acomodar clichês diferentes sobre uma

¹¹ A palavra *selfie* foi incorporada ao dicionário *Oxford* em agosto de 2013, sendo definida como um neologismo de *self-portrait*, autorretrato. Disponível em: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/selfie>>.

¹² KOSSOY, Boris. *Fotografia & história*. São Paulo: Ática, 1989, p.104.

composição. Desimpedida da necessidade de gerar meras cópias para serem coladas nos cartões de visita, cada lente era destampada em um momento diferente, e o cliente poderia posar em diversas situações, com diversos figurinos, na expectativa de não somente ter um único retrato individual repetido, mas ver sua individualidade replicada sobre uma única composição.

A fotografia composta, popularizada a partir de 1860, foi uma arrojada formatação sem precedentes na história das artes visuais, impensável sem os procedimentos mecânicos da nova tecnologia, que evocou uma complexa visualidade desafiando o olhar para sua plena apreciação (Figura 1). Para a visualização dessas composições, natural que se faça um percurso de contemplação: primeiro o todo se reconhece, e tão logo se é induzido a focar em detalhes, mudar de campo, deslocar pro lado e pra cima. O mais interessante é notar como, neste percurso, as diferentes imagens fortalecem uma única pessoa ou um único “personagem”. Diferente dos agrupamentos dos álbuns de fotografia, as imagens mantêm entre si uma forte ligação unitária.



Figura 1. Príncipe Lobkowitz. Imagem composta e heterogênea. André-Adolphe-Eugène Disdéri, 1858.¹³

¹³ Fonte: <<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1995.170.1/>>.

Para além do afago narcisista, as imagens de composição, provenientes das câmeras com múltiplas objetivas, passaram a ser aplicadas em outros campos que não apenas o do retrato. Novos procedimentos foram criados para se tirar proveito do artifício de examinar simultaneamente duas ou mais imagens. Assim arquitetos, artistas, médicos, copistas, policiais etc. poderiam fazer múltiplas fotografias em campo, atendendo a distintas necessidades. Câmeras em variados tamanhos e formatos foram inventadas e o número de lentes expandiu vertiginosamente com a adaptação de dezenas e até centenas de lentes.¹⁴ No entanto, mesmo que estas câmeras estivessem tecnicamente habilitadas a fazer múltiplos retratos sequenciados, “nenhum parece ter imaginado que as fotografias em série poderiam ser uma porta aberta à animação”¹⁵, um fato curioso e que não deve passar despercebido.

Mesmo com a evolução das câmeras com múltiplas objetivas, o interesse fotográfico no período estava circunscrito ainda ao campo do registro da imagem no tempo. Somente na década de 1870 o tempo da imagem, o movimento, passou a ser almejado. Foi graças à atuação de um grupo de professores e cientistas que a fotografia começou a ser aplicada para produzir formas de captação de imagens sequenciadas e assim direcionar finalmente seu uso rumo à pesquisa cinética.

4. Ciência

A fotografia como ferramenta de trabalho tem uma valiosa utilidade para a ciência através de seu potencial de registro, especialmente quando investigando certos fenômenos invisíveis ao olho humano, sejam elas por ocorrerem em uma velocidade extremamente rápida ou excessivamente morosa. Ao ser desafiada a fotografar um vagaroso eclipse ou o galope de um cavalo, a fotografia se reinventou e nesse percurso trouxe uma série de benefícios fundamentais para a história do pré-cinema.

Quando empregada para fins científicos, a imagem exerce seu mais alto potencial, jamais sendo motivada por inspirações estéticas, mas por razões funcionais, que utilizam a estética como um recurso a serviço de uma análise técnica. A fotografia científica, que nasceu sob o contexto da “medição, normatização, regularização ou observação, nesses casos não é mais considerada como um desenho mais do que

¹⁴ Ducos du Hauron, em 1864, patenteou uma câmera de 290 lentes e aprimoramento para 580 objetivas!

¹⁵ MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: Editora SENAC, UNESP, 2003, p. 262.

perfeito, mas como um aparelho de registro apto a integrar-se em um protocolo experimental”.¹⁶

A captação de imagens empregadas em procedimentos científicos passou a ser utilizada de modo sistematizado a partir da segunda metade do século XIX e até hoje a ciência moderna parece não mais poder sobreviver sem o poder comprobatório da imagem. A *medicina diagnóstica*, por exemplo, confia muitas vezes no poder da imagem como uma possibilidade de conclusões científicas. Hoje em dia, laboratórios, clínicas e hospitais ao redor do mundo produzem diariamente milhares de exames em uma enorme linha de aparelhos geradores de imagens, cujo resultado é tecnicamente reconhecido como confiável. A indústria instrumental foi sendo constituída a partir de 1870, período em que a medicina moderna se firmava como uma ciência exata, longe do espiritismo e curandeirismo, e passava a se orientar para o uso de aparelhos mecânicos que pudessem oferecer uma leitura precisa dos fenômenos dos corpos. As tradicionais auscultações por ouvido ou sensibilidade dos dedos para pulsação e palpitação, por exemplo, se tornaram inadequadas ao pragmatismo na nova ciência e a história do pré-cinema se beneficiou deste movimento a partir do momento em que a fotografia passou a ser empregada como uma ferramenta de registro.

É na astronomia e na micrografia, “ciências de escalas tão opostas e ao mesmo tempo habituais usuárias de instrumentos ópticos, que o aparelho fotográfico é utilizado [...] associado à exploração de mundos invisíveis e infinitos”.¹⁷ Porro de Auguste Bertsch e Camille d’Arnaud são os primeiros a fotografar o eclipse da Lua em 1856 e, a partir desse momento, todos os eclipses do Sol e da Lua, bem como os de importância para a ciência astronômica serão fotografados.

Foi com a intenção de fotografar o eclipse de Vênus sobre o Sol, em 1873, que uma câmera fotográfica seria utilizada pela primeira vez como um instrumento de captação de *fotografias sucessivas e intermitentes*. Seu inventor, o astrônomo francês Jules Janssen, combinou pioneiramente três instrumentos já existentes: uma luneta, um relógio e uma câmera fotográfica. Com a mecânica de precisão do relógio, um sistema de engrenagens fazia rodar de modo regular uma chapa fotográfica circular embutida dentro do cano da luneta, que Janssen batizou de *revólver fotográfico* (ape-

¹⁶ ROUILLÉ, André. *A fotografia: entre documento e arte contemporânea*. São Paulo: Editora Senac, 2009, p.122.

¹⁷ *Ibid.*, p. 108.

sar de se assemelhar a um canhão). Com um dispositivo robusto e funcional, deu-se, no seio da astronomia, a conversão do registro fotográfico unitário em sequenciado. O revólver de Janssen era capaz de bater 48 fotografias com intervalos de 1,5 segundos. Este novo recurso seria a pedra fundamental daquilo que mais tarde iria ser chamado de *cronofotografia* e, posteriormente, resultaria na própria cinematografia. Interessante perceber que a necessidade de fotografar um fenômeno astronômico moroso conduziria a história do pré-cinema rumo à imagem em movimento.

As imagens de Janssen foram difundidas no meio científico e seu revólver fotográfico se tornou um instrumento conhecido, que despertou a atenção da comunidade incluindo aquele que faria seu maior uso, Etienne-Jules Marey, uma das maiores personalidades da era pré-cinematográfica. Marey foi um fisiologista e professor do Collège de France e dedicou uma brilhante carreira para o estudo de um único tema: o *movimento fisiológico*, ou seja, os movimentos do corpo animal, tanto internos como externos. Pela necessidade de analisar, mensurar, registrar as características do movimento, Marey empregou a fotografia em uma deslumbrante série de instrumentos para registrar suas ocorrências.

Foi através do contato com o fotógrafo anglo-americano Eadweard James-Muybridge que Marey passou a utilizar a fotografia dentro de seus instrumentos de medição. Depois de se encontrarem em 1882 em Paris, no apartamento de Marey no Trocadéro, ao lado da Torre Eiffel, Marey se retirou para seu refúgio em Nápoles para passar o inverno e, nesta temporada, revolucionou a técnica fotográfica de seu tempo. Primeiro construiu um *rifle fotográfico* inspirado na solução de seu colega Janssen, mas o fez na forma de um dispositivo portátil. Apertando o gatilho, seu rifle (que mais se assemelhava a uma metralhadora), disparava 12 fotografias no intervalo de 1 segundo, um feito notável e de extrema importância na história do pré-cinema pois selava finalmente o início do intercâmbio técnico entre a fotografia e os movimentos mecânicos, sucessivos e intermitentes instalados pela cinética.

Mesmo com um irrefutável valor histórico, o rifle de Marey pouco serviu para suas próprias pesquisas, pois a mobilidade do rifle sobre o ombro não permitia fazer medições precisas. Ainda no inverno de Nápoles, construiu outra câmera intermitente, mas desta vez com uma placa fixa, fazendo com que diversos clichês se sobrepusessem

na mesma chapa (Figura 2). Com o resultado deste procedimento, nasceu aquilo que ele batizou de cronofotografia, ou seja a tomada sistemática de imagens no tempo.

Depois de explorar por cerca de cinco anos suas cronofotografias de placa fixa, Marey procurou, a partir de 1887, um novo caminho que deixasse para trás os 10 clichês da cronofotografia e passasse a trabalhar com 40, 50 fotografias sucessivas independentes. Essa intenção, claramente evidenciava como a pesquisa científica de Marey seguia na direção de incrementar a técnica fotográfica para a captação do corpo em movimento de modo cada vez mais preciso. Com este objetivo, Marey passou a usar as tiras de papel fotográfico, recém-lançadas no mercado, e pioneiramente faz uso delas a serviço da fotografia sucessiva e sequenciada. Contendo aproximadamente um metro de comprimento por nove centímetros de largura, o papel seria substituído por um material sintético, à base de celuloide, mais rígido e com maior fotossensibilidade, que anos depois seria batizada como *película cinematográfica*, dividida em fotogramas.



Figura 2. Schenkel, salto longo.
Cronofotografia de placa fixa de Étienne-Jules Marey, 1886.¹⁸

Substituindo a placa fixa por uma tira fotográfica contínua, Marey transformou a câmera fotográfica, a partir de 1888, em uma máquina potente de fazer fotografias sucessivas. Attingido este ponto de qualificação técnica, seria possível, pela primeira vez na história, o registro de fotografias sucessivas e intermitentes sobre uma tira

¹⁸ Imagem extraída do livro de BRAUN, Marta. *Picturing time: the work of Étienne-Jules Marey (1830-1904)*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992, p. 108.

contínua e, com isto, finalmente as tecnologias cinéticas e fotográficas se entrelaçaram de modo efetivo nos procedimentos cinematográficos.

5. Considerações finais

A partir dos últimos aprimoramentos de Marey, ficaram conhecidos os mecanismos necessários para a captação fotográfica de um movimento em suas múltiplas fases. A pesquisa pré-cinematográfica poderia receber a fotografia na engrenagem de funcionamento de um objeto cinético e a tira de fotografias poderia substituir enfim a tira de desenhos de um zootrópio, que na altura já tinha quase 60 anos de existência.

E foi somente com esses aprimoramentos, às vésperas do lançamento do cinematógrafo, que iria se consagrar o enlace efetivo entre as pesquisas cinéticas e fotográficas, uma união que até hoje em dia é reverenciada dentro do imaginário cinematográfico, mas que seria somente consolidada pela geração de inventores contemporâneos aos irmãos Lumière.

Os últimos anos da história do pré-cinema foram voltados para a resolução de um último problema, o desafio de *reconstituir o movimento* e adaptá-lo ao projetor de lanterna mágica, uma solução que já não estava circunscrita à seara da fotografia. Coube à pesquisa cinética e não mais a fotográfica, o protagonismo de encontrar as soluções de promover a ilusão do movimento através da projeção das tiras de Marey.

Observando retroativamente as décadas anteriores, vimos que o intercâmbio técnico entre a fotografia e a cinética foi determinado sobretudo pelos obstáculos da sensitometria e limitações de óticas e reagentes. Por essas razões o legado da fotografia na formação do cinema industrializado se concentrou para fora do campo das tecnologias. O cinema dos primórdios se beneficiou dos novos paradigmas que surgiram em função da exploração da fotografia no século XIX, que ressignificou drasticamente as atribuições da imagem no período.

Um valor modernizante foi oferecido à imagem por meio de um repertório inédito de usos e interpretações proporcionado pelos produtos fotográficos. O álbum de fotografias, o retrato padronizado do cartão de visita e o estereoscópio, por exemplo, ofereceram novas estéticas que exigiam do observador diferentes formas de

apreensão. Com tantas novidades, o olhar do espectador foi se qualificando, sua sensibilidade visual se apurou e sua percepção foi exposta a intrigantes jogos interpretativos. As possibilidades mecânicas de reprodução, edição, fragmentação e colorização, entre outras, criaram uma gramática visual com diretrizes particulares. Todo este conjunto de novidades serviu de subsídio para o futuro espectador, que correu para assistir às primeiras sessões de cinema da história.

Quando o cinema projetivo, fotográfico e comercial foi lançado como uma mídia tecnicamente bem resolvida, a partir de 1895, encontrou um público preparado para o espetáculo de projeção das *motion pictures*, cuja cultura visual havia sido incitada de modo progressivo por toda a sorte de gêneros disponíveis ao longo do século XIX. Depois de agregada aos procedimentos cinéticos, a imagem fotográfica e sequenciada, em movimento e luminosa, passou a se propagar e se confundir com o próprio cinema, como uma ocorrência embrionariamente formada, mas que, do ponto de vista histórico, no processo de consolidação do cinema moderno, se deu às custas de um grande acúmulo de experiências. A fotografia, uma mídia nativa da era industrial, ofereceu uma série de recursos inéditos – provenientes de sua natureza química, física e mecânica – para que o espectador pudesse aprimorar seu entendimento e ampliar suas percepções para além da imagem única, fixa e opaca que até então dominava os parâmetros da imagem no mundo.

Referências

BERNADET, Jean Claude. *Espaço Itaú de cinema e os 4 "C"*. Disponível em: <<http://jcbernardet.blog.uol.com.br/cinema/>>. Acesso em: 5 de julho de 2016.

BRAUN, Marta. *Picturing Time: the work of Étienne-Jules Marey (1830-1904)*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

KOSSOY, Boris. *Fotografia & história*. São Paulo: Ática, 1989.

MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: Editoras Senac, Unesp, 2003.

ROUILLÉ, André. *A fotografia: entre documento e arte contemporânea*. São Paulo: Editora Senac, 2009.



resenhas

Media Archaeology: approaches, applications, and implications

Resenha por Marilene S. S. Garcia¹

Media Archaeology: approaches, applications and implications pode ser considerada uma obra de referência para todos aqueles que de uma forma ou de outra adentraram o universo das mídias, seja por meio de suas linguagens, seja por suas interferências no âmbito da sociedade contemporânea, dos seus comprometimentos ideológicos e, sobretudo, pelo modo como afetam, ao longo da história ou no decorrer de um século, os diversos âmbitos da vida, buscando-se um saber interdisciplinar e multifacetado.

O que chamou a atenção inicialmente na leitura desse livro foi o seu título, pois arqueologia nos leva ao passado, às escavações, à busca de vestígios de civilizações passadas, aos objetos concretos desfeitos pelo tempo e que rastreiam suas significações no tempo presente. Da mesma forma, escavar mídias remete aos instrumentos antigos que buscavam melhorar a qualidade de vida dos antigos, agilizando tarefas, imprimindo as suas marcas culturais dos fazeres, da produtividade, das artes e da criação.

Falar sobre arqueologia atualmente e no campo das mídias é admitir a sua contribuição que aborda o passado para entender o que acontece hoje. Isso também passa por um embate de olhares sobre a repercussão das mídias, que fazem emergir várias perspectivas ao encará-las, seja percorrendo o passado e indagando o presente, seja buscando o seu futuro. O livro é uma fonte de inquietações, que vão deste a criação do imaginário midiático, até a descrição de processos de revitalização, os lixos eletrônicos e o reaproveitamento de mídias.

Escavar mídias é trabalhar o seu presente, pois seus componentes parecem ser executados tanto sob uma perspectiva atemporal, quanto sob uma perspectiva da obsolescência, ou seja, das mídias obsoletas, que são substituíveis pela força do mercado e pelas mudanças de hábito da sociedade amparada pelo seu uso.

¹ Pesquisadora de pós-doutorado no TIDD | PUC-SP. E-mail: marilenegarc@uol.com.br.

A obra reúne estudiosos e profissionais das mídias que imprimem um olhar diverso ao que se pode referir como mídias embaladas pelo seu percurso histórico e o encontro com diferentes tecnologias que contemplam relações apaziguadas e de conflito no mundo contemporâneo.

Organizado por Erkki Huhtamo and Jussi Parikka, o livro foi lançado em 2011 pela Editora da Universidade da Califórnia e ainda permanece instigante, atual e inovador, principalmente devido às temáticas abordadas e à diversidade de pontos de vista de seus autores. A obra está dividida em três partes. A primeira parte é denominada *Máquinas do/no Imaginário*;² a segunda chama-se *Mídias da(inter)face*³ e a terceira parte tem o título de *Entre o Analógico e o Digital*.⁴ Além destas três partes que abarcam diferentes artigos, a obra apresenta uma seleção de bibliografia para dar suporte aos estudos na área. Não se trata de uma lista conclusiva, como os próprios organizadores mencionam, mas pode garantir uma boa inserção no âmbito da arqueologia das mídias. Nesta listagem estão citados nomes de autores mais clássicos, como Walter Benjamin, Theodor W. Adorno, Michel Foucault e Marshall McLuhan, entre outros ícones contemporâneos, como Claus Pias, Siegfried Zielinski e Tom Gunning, que produziram tanto conteúdos centrais como limiares ao tema.

A primeira parte do livro traz os seguintes autores: Eric Kluitenberg, Jeffrey Sconce, Erkki Huhtamo e Thomas Elsaesser. Todos eles buscam desmontar o conceito de imaginário das mídias, pois ela não se refere à imaginação humana, mas a extensões da noção das mídias nas teorias da mente e do cérebro. Nesse sentido, a mídia seria uma forma a partir da técnica de manipular humanos e sua cultura. Isso se expande a partir de certa inspiração trazida da psicanálise, incluindo teorias culturais, a teoria *topos* da literatura e até mesmo o conceito de *Bildwissenschaften* (ciências da imagem).⁵

A segunda parte do livro traz artigos dos seguintes autores: Machiko Kusahara; Wanda Strauven, Claus Pias e Wendy Hui Kyong Chun. Podemos destacar o ensaio de Wanda Strauven que trata dos dilemas do observador, ou seja, o ato de “tocar ou não tocar”. A autora escava o cinema, como origem dos games atuais e aproveita para

² Engines of/in the Imaginary.

³ (Inter)Facing Media.

⁴ Between Analogue and Digital.

⁵ A palavra *Bildwissenschaften* significa “ciências da imagem”. Ela é uma ciência interdisciplinar, que surgiu para explorar a imagem como fenômeno a partir de qualquer meio e ou de qualquer forma.

investigar a interação homem-máquina sob o ponto de vista da manipulação da imagem e do toque.

A terceira parte do livro traz os seguintes autores: Paul DeMarinis, Wolfgang Ernst, Jussi Parikka, Casey Alt, Noah Wardrip-Fruin e Vivian Sobchack. Nessa parte, destacam-se as percepções sonoras, visões sobre preservação, mediação tecnológica, a representação do passado e, sobretudo, a passagem de mídias analógicas para o digitais.

Diante de um cenário digital e multidisciplinar, o livro expõe questionamentos sobre o que poderá compor conceitos atrelados à arqueologia das mídias, mesclando o percurso histórico com o prático, o materializado com o imaginado, a reconstrução de signos e referências sobre olhares que destituem lugares e tempos consagrados.

A obra demonstra, pela seleção de autores, um esforço em estar atenta sobre o quanto o passado midiático conduz o que se tem no presente, por exemplo, segundo a abordagem dirigida por Huhtamo em seu ensaio. Assim, a arqueologia das mídias torna-se necessária na medida em que oferece um olhar criador que se volta para o passado como ferramenta inovadora nas ações do presentes. Dessa forma, não há separação cronológica em seus ações e produtos, pois, o passado está no presente e o presente está no passado das mídias. Colocando as idiossincrasias à parte, isso se verifica pelo modo particular sobre como os autores tratam suas temáticas.

Para concluir, entende-se que o livro organizado por Erkki Huhtamo and Jussi Parikka elege e consegue rever significados do advento das chamadas “novas mídias” (incluindo a internet, a televisão digital, a multimídia interativa, a realidade virtual, a comunicação mobile e os videogames), por trazer uma lente de investigação com novas preocupações a respeito da cultura das mídias e a sua tardia modernidade, o que não deixa de ser provocativo e incisivo, afetando diretamente os diferentes campos da sociedade contemporânea.

Writing and Unwriting (Media) Art History: Erkki Kurenniemi in 2048

Resenha por Thiago Mittermayer¹

A obra *Writing and Unwriting (Media) Art History: Erkki Kurenniemi in 2048* – lançada em 2015 pela MIT Press e editada por Joasia Krysa e Jussi Parikka – faz parte da coleção *Leonardo Book Series*. Esta série de livros é organizada pela LEONARDO – Sociedade Internacional de Artes, Ciências e Tecnologia² – sob a liderança de Roger F. Malina. Para Malina (Krysa; Parikka, 2015, p. ix) a LEONARDO tem como objetivo:

- a. Defender, documentar e divulgar o trabalho de artistas, pesquisadores e estudiosos a respeito dos novos caminhos de interação entre arte, ciência, tecnologia e sociedade.
- b. Criar fóruns e pontos de encontros em que artistas, cientistas e engenheiros se encontrem e troquem ideias de forma apropriada e colaborativa.
- c. Contribuir, por meio da interação entre arte e ciência, para a criação de uma nova cultura que é necessária em tempos de uma sociedade planetária sustentável.

Malina (ibid.) comenta que no início dos jornais publicados pela LEONARDO, cerca de quarenta e cinco anos atrás, as áreas do conhecimento estavam afastadas uma das outras – cenário que Charles Percy Snow retrata de forma brilhante no livro *The Two Cultures and the Scientific Revolution* (1959). Apesar disso, Malina argumenta que nos dias de hoje vivemos em um tempo interdisciplinar em que as ciências trabalham de forma colaborativa.

O prefácio de Erkki Huhtamo é intitulado *Fragments as monument*. O autor já apresenta qual é a tônica do livro, que é a discussão a respeito do trabalho de Erkki

¹ Thiago Mittermayer é doutorando e mestre (2016) em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP. Pela mesma instituição é bacharel em Tecnologias e Mídias Digitais (2014) e é integrante dos grupos de pesquisa [Sociotramas](#) e [TransObjeto](#). E-mail: thimitter@gmail.com.

² Em inglês: LEONARDO – International Society for the Arts, Sciences, and Technology (ISAST). Disponível em: <http://www.leonardo.info/> Acesso em 15 set. 2016.

Kurenniemi. Huhtamo (p. xiii) apresenta a seguinte lista dos papéis que Kurenniemi assumiu durante a sua vida: físico nuclear, compositor de música eletrônica, inventor, cineasta experimental, roboticista, artista de computação e animação gráfica, curador de exposições científicas, obsessivo registrador de sua própria vida e um pensador visionário – uma curiosidade de Kurenniemi é que ele era um orador voraz até que uma doença roubou sua capacidade de fala.

Segundo Huhtamo os principais temas de interesse de Kurenniemi são: arquitetura de software, música eletrônica, robôs industriais, biotecnologia, interfaces homem-máquina, jogos digitais, a vida fora do espaço e a perspectiva de upload de uma consciência humana em microchip – para Kurenniemi os computadores quânticos serão capazes de realizar tal feito no ano de 2048. Huhtamo diz que Kurenniemi “é um híbrido de um cientista, humanista e artista boêmio, que se adapta desconfortavelmente entre as banalidades da sociedade burguesa”. Por fim, Huhtamo enaltece que a grande questão que ocupou o pensamento de Kurenniemi se refere ao encontro do humano com máquinas mídias cada vez mais inteligentes e que este problema é a chave para o futuro.

Na introdução de *Writing and Unwriting (Media) Art History*, Krysa e Parrika (p. xvii) argumentam que o livro é uma escavação, um mapeamento crítico e uma elaboração dos múltiplos lados que o futurólogo Kurenniemi oferece sobre a história artística das mídias. Os editores do livro avisam que o livro não busca colocar Kurenniemi como um gênio. Ao invés disto, eles querem abordar como os escritos e os projetos de Kurenniemi podem iluminar alguns pontos importantes de pesquisas a respeito da arqueologia das mídias, das inovações audiovisuais e dos experimentos artísticos.

Os editores esclarecem que o livro é dividido em seis partes, conforme os títulos originais em inglês: I) Archival Life; II) Visual Archive; III) Artistic Practice; IV) Science/Techonology; V) Music; VI) Interviews. Vale destacar que as partes I, III, IV e V exibem uma introdução particular em que são discutidos seus conceitos principais. Outro ponto forte da obra é que os capítulos que constituem as diferentes partes não são apenas da autoria de Kurenniemi, Krysa e Parikka. Desse modo, Perttu Rastas, Susanna Paasonen, Lars Bang Larsen, Geoff Cox, Nicolas Malevé, Michael Murtaugh, Morten

Søndergaard, Wolfgang Ernst, Eivind Røssaak, Petri Kuljuntausta, Kai Lassfolk, Jari Suominen, Mikko Ojanen, Florian Hecker, Robin Mackay, Mika Taanila e Teppo Turkki compõem o elenco de autores.

Portanto, *Writing and Unwriting (Media) Art History: Erkki Kurenniemi in 2048* se manifesta como um livro imprescindível para pesquisadores interessados na arqueologia das mídias. Por fim, indico o site Kurenniemi Active Archives³ que expõe alguns projetos do pesquisador místico híbrido.

³ Disponível em: <<http://kurenniemi.activearchives.org>>. Acesso em 15 set. 2016.

Entangled: technology and the transformation of performance

Resenha por Marcus Bastos¹

A resenha a seguir situa *Entangled*, de Chris Salter², num campo mais amplo de debate sobre as relações entre performance e tecnologia, cujo recorte mais recente baseada no entendimento ampliado do conceito de performativo, o livro contribuiu para delimitar. Na introdução de *Performing the Digital*, organizado por Leeker, Schipper e Beyes, o tema surge de forma explícita. O livro tem entre seus objetivos “contribuir e levar adiante engajamentos recentes com os desdobramentos tecnológicos e conceitos de teoria da mídia no campo dos estudos da performance propriamente dito”, como vem sendo desenvolvido por autores como Philip Auslander (em *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*) ou Sarah Bay-Cheng (em *Mapping Intermediality in Performance*). Ao discutir *Entangled* por elementos que o coloca em diálogo com o campo da arqueologia das mídias e com desdobramentos recentes da discussão sobre o performativo, além de apresentar as questões centrais do livro, o texto elege temas mais gerais que a publicação sugere de forma mais indireta. Para isso, antes de chegar aos meandros do livro de Salter, será feita uma breve contextualização que procura inseri-lo no campo de debates sobre a relação entre linguagens e tecnologias, especialmente nas vertentes que procuram trata-las no contexto de um emaranhado mais complexo em que passado, presente e futuro se entrelaçam de forma não-linear, por transversalidades que desafiam o entendimento de causas e consequências.

No artigo *An archaeology of media archaeology*, Huhtamo e Parikka afirmam que, por mais diferentes que sejam as abordagens sobre novas mídias, elas “com frequência compartilham uma desconsideração pelo passado”. Para eles, “os desafios apresentados pelas culturas midiáticas contemporâneas são complexos, mas o passado tem sido considerado como tendo pouco a contribuir para seu desentrelaçamento”. A afirmação é precisa, mas o campo da performance audiovisual contemporânea

¹ Ver editorial p. 5.

² Chris Salter is an artist, Codirector of the Hexagram network and University Research Chair in New Media, Technology, and the Senses at Concordia University, Montreal.

representa uma exceção significativa. Basta observar suas ligações com o cinema experimental, a *visual music*, a videoarte – nítidas em textos críticos que investem num pensamento sobre os diálogos que atravessam a impressão de ruptura, conforme surgem outras linguagens audiovisuais experimentais. É o caso de autores como os Lund, Dubois, Parente e Machado.³

Da mesma maneira que Huhtamo e Parikka indicam antecedentes da abordagem midiarqueológica em autores como Elsaesser ou Perriault (e, em sentido mais amplo, Benjamin ou Warburg), seria possível os localizar num livro como o dos Lund ou num artigo como o de Dubois, onde há um esforço sistemático de fazer as linguagens contemporâneas voltarem à antecedentes menos imediatos, e um reconhecimento de questões a respeito de certos processos que se relacionam de maneira transversal, afetados por mas não restritos à matriz tecnológica que os atualiza em determinada época. Por outro lado, um aspecto da arqueologia das mídias é o embate com as materialidades, especialmente no caso de um autor como Ernst, que evita o recurso ao conhecimento discursivo em favor de uma epistemologia operativa, como consequência do engajamento físico nos modos de funcionamento das mídias (como será melhor desenvolvido a seguir). Como Huhtamo e Parikka explicam, “conforme sua lista de temas e leituras altamente divergente testemunha, não há acordo geral sobre os princípios ou terminologia da arqueologia das mídias”. Por isso, acima ela foi tratada como uma *abordagem* e não como uma *metodologia*.

A afirmação reflete a maneira como o conhecimento contemporâneo mantém-se atento à riqueza implícita na diversidade e evita os riscos do pensamento positivo, excludente de diferenças importantes para a compreensão da complexidade dos fenômenos. Neste sentido, não cabe decidir qual o limiar entre as abordagens que privilegiam os aspectos operativos – e assim contribuem de forma profícua para produzir um entendimento crítico do funcionamento das mídias, em gestos que os *flusserianos* identificariam como esforços reiterados para abrir as caixas pretas que a indústria produz – e as que privilegiam aspectos mais narrativos – todavia reconfigurados tanto pelo embate com materialidades quanto pelo reconhecimento das discontinuidades

³ Conforme. BASTOS, Marcus. Audiovisual ao vivo: Feedbacks entre os cinemas experimentais, as artes do vídeo e o audiovisual contemporâneo. *Revista ECO-Pós*, [S.l.], v. 18, n. 1, p. 57-73, jul. 2015. ISSN 2175-8689. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1957>.

que o contar ordenado arbitrariamente mascara, ao eleger certo relato de acontecimentos. O trabalho arqueológico, que se apoia nas relações espaciais, muitas vezes descontínuas em função de proximidades tão inesperadas quanto reveladoras, sugere sobretudo o estabelecimento de outras tramas, e prescinde deste acordo geral que o texto de Huhtamo e Parikka diz inexistente. É melhor, de fato, que ele siga inexistente, lacunar no sentido em que Foucault, em *As Palavras e as Coisas*, advoga o “espaço vazio, em todo o branco intersticial que separa os seres uns dos outros” (p. IX).

Assim, menos que reivindicar o pertencimento de certos autores à arqueologia das mídias, este texto pretende destacar um recurso persistente à memória como uma estratégia de leituras menos ingênuas de linguagens emergentes, um contexto em geral deslumbrado pela novidade a ponto de mergulhar num presente dilatado que parece ofuscar tudo que sua brevidade não contemple.

Ao mesmo tempo que mantém-se como um campo abrangente e capaz de dar conta das multiplicidades do contemporâneo – um exemplo disto pode ser percebido no livro *Performing the Digital*, pelo esforço de abordar a performatividade em campos diversos como as finanças, a criptografia, a anotação ou os processos de democracia digital, além dos mais explicitamente ligados ao corpo, como a coreografia e a *flânerie* –, a performance audiovisual revela um entrelaçamento complexo entre procedimentos e temporalidades, que diverge de forma explícita da rápida substituição de tendências comum no campo das novas mídias. Neste aspecto, as práticas digitais ecoam a retórica bélica das vanguardas históricas, conforme já apontado, mas também a velocidade do próprio capitalismo contemporâneo, apesar do esforço para adotar um tom crítico todavia incapaz de fazer a crítica essencial, dos próprios modos de ser que o capitalismo fomenta.

Em *Entangled*, Christopher Salter examina como, em diferentes épocas, o desenvolvimento tecnológico altera o campo da performance, adotando esta perspectiva de prospecção menos ingênuas, na medida em que consciente das miríades de caminhos possíveis sugeridos por suas memórias. Como ponto-de-partida, o texto formula um dos primeiros levantamentos mais amplos e sistemáticos do abrangente campo semântico em torno de conceitos como *performance* e *performativo*:

A performance como prática, método e visão de mundo está tornando-se um dos principais paradigmas do século vinte-e-um, não apenas nas artes mas também nas ciências. Conforme a euforia pelo simulado e o virtual que marcaram o final do século vinte diminuí, subitamente todos de artistas das novas mídias a arquitetos, médicos, etnógrafos, arqueólogos e designer de interação estão falando em corporificação, localidade, presença, e materialidade. Resumindo, tudo ficou performativo /.../ Este movimento parece um passo lógico conforme as novas mídias adotam o acontecimento em *tempo real*, dinâmico, que sempre diferenciou as práticas performativas da objetualidade estática das artes visuais (SALTER, 2010, p. xxi).

A pesquisa atual de Salter, em torno do conceito de *alien agency* (título de seu segundo livro), é um desdobramento direto desta constatação que abre *Entangled*. É como se houvesse um grande interlúdio em que o pesquisador examina como dá-se, durante o último século, o entrelaçamento cada vez mais denso entre corpos, telas e dispositivos, atingindo o ponto atual em que não há mais distância explícita entre eles.⁴ Só depois deste contato direto com os arquivos e documentos de artista reunidos nos capítulos generosos de seu livro, Salter se colocará na posição de um discurso mais abrangente sobre os aspectos conceituais do entrelaçamento que descreve com minúcia.

Entangled volta ao teatro da ilusão construído por Wagner, “um importante precedente para tentativas posteriores de sintetizar arquitetura, dramaturgia, música e tecnologia em espaços utópicos dedicados à performance de obras singulares”. Ao tratar do par *Máquina/Cena*, Salter aborda da luz responsiva ao espaço de Appia ao teatro da totalidade de Moholy-Nagy. Este primeiro capítulo do livro reúne de forma sintética e ampla a grande maioria dos projetos de encenação maquínica formulados no contexto das vanguardas históricas, ressaltando seus aspectos sensórios e políticos. O título do capítulo, que coloca seus dois conceitos centrais lado a lado numa configuração que sugere não haver hierarquia ou antecendência entre eles, é uma espécie de caligrama desvelado a seguir, conforme a leitura do texto trás a tona a presença dos dispositivos num tipo de dramaturgia menos antropocêntrica. É na concretude destas experiências de sinergia sistemática entre carne, pedra e

⁴ Neste sentido, as instalações performativas criadas por Salter atuam como desdobramento do campo a respeito do qual reflete, num diálogo profícuo entre práticas críticas por meio da escrita e pensamento experimental por meio de mídias. A mais recente, *iLinx*, coloca o participante em um ambiente que ele não vê. De olhos vedados e trajando um vestível que aplica pressão sobre partes de seu corpo, ele sente uma música sensória, banhada em luz estroboscópica e toques de diversas intensidades, embaralhando os limites dos sentidos numa experiência em que a ausência de visão amplia os diálogos sensórios que o corpo apreende.

engrenagens – para ampliar a feliz expressão de Richard Sennet em seu livro sobre as relações entre corpo e arquitetura –, que tornam-se tangíveis as maneiras com que as subjetividades modernas e posteriores serão marcadas pelos mais diversos tipos de *ciborguização* – expresso neste contexto menos precisa que a ideia de emaranhado expressa no próprio título do livro, sugerindo ligações mais sutis que as próteses explícitas pressupostas no imaginário de ficção científica e no pensamento conceitual primeiro sobre a fusão entre corpos e dispositivos.⁵

O segundo capítulo toma Josef Svoboda como continuador, no período pós-guerra, da visão do palco como máquina. São desdobramentos que indicam como haverá uma crescente sutileza no entrelaçamento entre os tipos de agência forjados por elementos biológicos e tecnológicos. Como resultado, surge uma menor nitidez a respeito do ponto onde ambos se separam, como hoje em dia tornou-se evidente. Os elementos que consolidam-se neste período de uma dramaturgia de maior mistura entre elementos cenográficos e imateriais é a projeção (seja na forma decupada de combinações cada vez mais sofisticadas de luz e som, ou na forma integrada das telas em palco). Neste ponto do texto, o recorte cronológico começa a se dissipar, na medida em que processos paralelos desdobram-se mais ou menos ao mesmo tempo, especialmente a partir do momento em que os *happenings*, Cage e o Fluxus embaralham de vez as fronteiras entre linguagens que as vanguardas históricas começam a desconstruir. Artistas como Jacques Polieri, Robert Wilson e encenações como *Der Autrag*, de Heiner Muller, com cenografia de Erich Wonder, colaboram sobretudo para a constituição de um espaço em que a presença das máquinas já não parece mais descabida. Conforme a citação a Liebeskind, quase ao final do segundo capítulo, em certo sentido o palco torna-se “um espaço que não é apenas um espaço, mas uma pluralidade e heterogeneidade de espaços” (p. 71).

O terceiro capítulo do livro abrange os aspectos arquitetônicos do entrelaçamento entre físico e virtual no domínio das linguagens performativas. Voltando às vanguardas para retomar Tatlin ou Gabo criaram estruturas com movimento, o texto trata, em certo sentido, da crescente maleabilidade dos materiais,

⁵ Outro aspecto dos livros discutidos nesta resenha é uma ênfase no maquínico, ou no interfaceamento entre corpo e dispositivo, que opera de modo menos exterior, por assim dizer, que em autores como Hayles ou Haraway em que a figura do ciborgue surge de forma explícita; aqui a relação homem-máquina é menos visível ao mesmo tempo que afeta o corpo de modo mais amplo, como resultado do uso de tecnologias que agem como próteses apesar de não se acoplarem de forma intrusiva ao corpo.

e de um investimento em processos voláteis – no limite desprezando “o próprio ato de construir, que muitos viram como reacionário em face às metamorfoses selvagens e fluídas dos anos 1960” (p. 92). A esta altura, o texto afasta-se do que seria considerado o campo mais evidente do performativo. Ao fazê-lo, por uma lado ele justifica o esforço inicial de mapeamento do conceito, que o distancia das leituras exclusivamente ligadas a problemas do corpo, por outro ele demonstra como as coisas inanimadas começam a ganhar comportamentos, uma certa via de mão-dupla em que ao mesmo tempo que os corpos tornam mais maquínicos, os ambientes passam a ser mais dinâmicos e, em consequência, adquirem algo senão de humana ao menos de biológico. Não por acaso, neste ínterim torna-se possível pensar um conceito como o de *ambientes inteligentes*.

Entre menções a Matta-Clark, Fuller e Shaw, é significativa a ausência do *Pavilhão Philips*, um exemplo bastante lembrado quando se discute as aproximações entre arquitetura e dispositivos midiáticos. Não se trata de uma lacuna, mas de um bom exemplo da abordagem deslinearizada do livro, em que os recortes conceituais sobrepõem-se aos modos mais tradicionais de contar certas histórias. O *Pavilhão Philips* não está ausente do texto, mas surge, após uma breve menção logo no início do livro, no capítulo dedicado às linguagens sonoras. Além de revelar uma opção metodológica, esta escolha também mostra até que ponto dá-se o entrelaçamento entre campos e linguagens às vésperas dos anos 1960, quando o discurso que questiona a estabilidade das fronteiras entre gêneros atinge uma eloquência até então sem precedentes. Na época, experiências como “*Concret PH*” (*Iannis Xenakis, 1958*) e “*Poème Électronique*” (*Edgar Varèse, 1958*) escapam de seus campos disciplinares, e um artista como Xenakis – que parte de pesquisas com algoritmos na arquitetura para a criação de composições que estão entre as mais importantes da música contemporânea – surge como um entre vários exemplos da instabilidade então em voga.

No quarto capítulo do livro, *A imagem projetada*, há uma espécie de retorno ao segundo capítulo, no ponto em que a videoarte ressignifica os modos de produção de imagem. Da parceria entre Paik e Moorman ao coletivo Granular Synthesis, em outro percurso que desafia a organização cronológica na medida que volta a Piscator, Meyerhold e Burian, o capítulo chega ao ponto em que as tecnologias digitais mudam de forma significativa o problema da performatividade. Conforme Salter, a “introdução

do *videotape* (1958) e o lançamento comercial da câmera/gravador portátil preto-e-branco *Sony Portapak* (1967) logo aliviou os artistas das pesadas infra-estruturas do cinema, de um lado, e do teatro, de outro”. Há várias consequências, neste processo em que “junto à rápida evolução técnica da imagem eletrônica de TV e vídeo à sua eventual digitalização também chegaram novos paradigmas perceptivos que extirparam pressupostos duradouros sobre os relacionamentos entre tela, espaço físico, o ao vivo e o gravado” (p. 114). Este é um aspecto importante do trajeto que o livro apresenta, na medida em que resulta no que Salter descreve como uma profunda crise metafísica do teatro:

Embora, como mencionamos nos capítulos 1 e 2, imagens projetadas e estruturas arquitetônicas no âmbito da prática cenográfica tiveram uma longa história antes da reprodução eletrônica, a habilidade de gravar, reproduzir e manipular imagens capturadas põe um fim à supremacia ilusionista do performer ao vivo, levando o teatro a uma profunda crise metafísica, enquanto o trabalho com os novos sistemas imagéticos floresceu em outros contextos artísticos, como a videoarte. Os performers humanos em consequência de forma crescente começaram a dividir espaço e tempo com seus intrusos em tela; novos actantes que tiveram que ser reconhecidos e considerados /.../ Espectadores tornaram-se testemunhas de híbridos tecnológicos que desviaram sua atenção do ator ao vivo diante da superfície de projeção para a trama de pixels na tela em si, transsubstanciada por um novo conjunto de ‘performers’: tanto alquimistas digitais humanos quanto computadores, *mixers* e outras parafernálias interativas em campo (SALTER, 2010, p. 115).

Se até então o tema do livro era, em parte, os modos de reconfiguração do espaço por meio de dispositivos, agora o dispositivo parece assumir um protagonismo mais explícito (ainda que os efeitos resultantes sejam especialmente centrados no corpo, em suas subjetividades e identidades). A prática de gravação audiovisual parece mudar de forma significativa o trajeto do entrelaçamento entre físico e virtual. Nas palavras de Salter:

o advento do vídeo portátil deu aos artistas ávidos por se deslocarem da natureza estática da pintura ou escultura a possibilidade de ligar a câmera diante deles mesmos e gravar em fita monocanal suas expressões mais íntimas e privadas. Uma vez que um grupo de ações do artista era gravada, ele poderia ser repetido e rebobinado infinitamente, a despeito de lugar, circunstância ou tempo. Gravar, então, teve o estranho efeito de capturar o comportamento potencialmente imprevisível do artista-performer e subitamente transformá-lo em um objeto externo a espaço e tempo. Este efeito serviu o propósito de permitir às artes

visuais cooptarem técnicas performativas enquanto ainda mantendo sua distância da 'teatralidade' (SALTER, 2010, p. 166).

Ao retomar o diálogo entre tela e corpo, agora por meio de obras que buscam escapar aos formatos de dramaturgia e filiação ao palco, ao invés de expandi-los, o livro também encontra um aspecto pouco explorado da própria videoarte: as “histórias dos primórdios da videoarte foram bem descritas, mas o que ficou relativamente inexplorado é a forte influencia das práticas de performance nestas histórias” (p. 116). Um pouco adiante, fica claro que talvez um dos motivos seja que “outro procedimento da prática – a saber, uma ênfase na materialidade da imagem projetada e o interesse na manipulação em tempo real diante do espectador – devem mais à experiência com performances musicais de alguns de seus praticantes como Nam June Paik e Steina Vasulka que às artes visuais” (p. 116).

Curiosamente, a tecnologia do vídeo que surge sob o signo da recusa do palco, quando adquire a capacidade de processamento em tempo real retorna aos formatos de dramaturgia em que a obra desenrola-se diante da plateia, conforme “as complexidades conceituais do código e os rigores da matemática direcionaram pesquisas coletivas em performances estruturadas por *software*” (p. 179). Esta aparente contradição mostra como a “transição do cinema expandido às culturas VJ/vídeo ao vivo/vídeo em tempo-real foi marcada tanto por continuidades como por rupturas tecno-político-culturais dramáticas” (p. 179). Ao mapear de forma ampla os modos como se dá esta passagem, *Entangled* oferece um panorama raro dos modos como o século XX é marcado por este entrelaçamento entre entidades que até não muito tempo costumava-se separar por meio de pares poucos úteis como *material / imaterial* ou *corpo / máquina*. Neste sentido, o livro pode ser entendido como uma arqueologia bastante completa do modo com que a cultura contemporânea afasta-se da especialização sensória, em direção a um engajamento *emaranhado* entre visão, tato, audição; das formas de *enlace* entre organismos biológicos e cibernéticos que resulta nas novas espécies de corpo que habitam o mundo atual; do campo de experimentação profícua que o campo heterogêneo da performance contemporânea ofereceu para a investigação destes processos.