

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 idiosincrasias 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.