

COMUNICAÇÃO E MULTIMEIOS  
FAFICLA PUC/SP

MARIANA VIEIRA DE OLIVEIRA

lmo

O AUDIOVISUAL COMO ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS

MEMORIAL DE PRODUTO  
ORIENTADOR: PROF. DR. MARCELO VIEIRA  
PRIOSTE  
BANCA: PROF. DRA. JANE MARY PEREIRA DE  
ALMEIDA  
E PROF. DR. MARCUS VINICIUS FAINER  
BASTO

*São Paulo, Dezembro de 2020*

MARIANA VIEIRA DE OLIVEIRA  
*<http://vmariana.com>*

Umo

O AUDIOVISUAL COMO ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS

MEMORIAL DE PRODUTO  
COMUNICAÇÃO E MULTIMEIOS  
FAFICLA PUC/SP  
ORIENTADOR: PROF. DR MARCELO VIEIRA  
PRIOSTE  
BANCA: PROF. DRA. JANE MARY PEREIRA DE  
ALMEIDA  
E PROF. DR. MARCUS VINICIUS FAINER  
BASTOS

*São Paulo, Dezembro de 2020*

MARIANA VIEIRA DE OLIVEIRA

imo

O AUDIOVISUAL COMO ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS

Relatório final, apresentado a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como parte das exigências para a obtenção do título de Comunicólogo Multimidiático.

São Paulo, 01 de Dezembro de 2020.

BANCA EXAMINADORA

-----  
(PROF. DR. MARCELO VIEIRA PRIOSTE)

-----  
(PROF. DRA. JANE MARY PEREIRA DE ALMEIDA)

-----  
(PROF. DR. MARCUS VINICIUS FAINER BASTOS)

*“Quem gostou bate palma. Quem não gostou, paciência”*

- Tati Quebra Barraco

a todas as Marianas que participaram desse percurso, dedico este trabalho.

Obrigada à minha mãe. Por todo o amor do dia primeiro de fevereiro de 1999. E por todo o amor dos 21 anos seguintes. Obrigada ao meu pai, pelos mesmos motivos. E por tantos outros, também. Ao meu orientador, que possibilitou que um baú recheado de Marianas criativas fosse aberto ao longo desta jornada. Obrigada aos convidados da minha banca, Jane e Marcus, por terem incentivado essas tantas Marianas a criar. À família que escolhi ter em São Paulo, que tanto me refletem, me inspiram, me pegam no colo, me ensinam e me apoiam, me cobrem e abrigam em lares e corações. Pelos abraços, conversas, ideias e carinhos, incentivos e criações. Tudo nosso, nada deles! À família que não pude escolher. À Cléo de Verberena. E à Letitia Mumford Geer por, em 1899, ter inventado a seringa.

AGRA  
DECI  
MENTOS

Foucault (1969, p.173) aponta que a arqueologia não deve servir para afirmar que os objetos e conceitos, enunciações ou escolhas teóricas desaparecem, mas que o estudo do passado deve servir para podermos “descrever e analisar fenômenos de continuidade, retorno e repetição”. Já a definição apresentada por Thomas Elseasser, em “Cinema como Arqueologia das Mídias”, é de que uma abordagem arqueológica reconecta e descreve fenômenos históricos em espaços conceituais diferentes, utilizando do diálogo com o passado e do diálogo com o “novo”, do ponto de vista do presente. Com estes aportes teóricos, e produzido a partir de diferentes mídias e dispositivos obsoletos, traçando um paralelo de evolução e aproveitamento do “velho no novo” e do “novo no velho”, este produto trouxe ao mundo sensível, por meio de uma instalação audiovisual, os ideais da poética da obsolescência, apresentando o audiovisual como Arqueologia das Mídias, através da fragmentação da obra, previamente, audiovisual nas mídias individuais que a compõem. Com o objetivo de questionar a ideia de obsolescência programada - criada em 1920 por Alfred P. Sloan, então presidente da General Motors -, além de investigar as ramificações alcançadas pelo audiovisual dentro do âmbito amplo das mídias e apresentar de forma lúdica e esteticamente elaborada os fragmentos constituintes de uma produção audiovisual.

imo foi criada a partir da utilização de dispositivos obsoletos, desde a captura de vídeo, montagem e exposição.

**Palavras-chave:** arqueologia das mídias; vídeo-instalação; poética da obsolescência.

RES  
UMO

Foucault (1969, p.173) I point out that archeology should not serve to affirm that objects and concepts, enunciations or theoretical choices disappear, but that the study of the past must serve to be able to “describe and analyze phenomena of continuity, return and repetition ”. The definition presented by Thomas Elseasser, in “Cinema as Archeology of the Media”, is that an archaeological approach reconnects and describes historical phenomena in different conceptual spaces, using dialogue with the past and dialogue with the “new”, from the point view of the present. With these theoretical contributions, and produced from different media and obsolete devices, drawing a parallel of evolution and use of the “old in the new” and the “new in the old”, this product brought to the sensitive world, through an audiovisual installation , the ideals of obsolescence poetics, presenting audiovisual as Media Archeology, through the fragmentation of the previously audiovisual work in the individual media that compose it. In order to question the idea of programmed obsolescence - created in 1920 by Alfred P. Sloan, then president of General Motors -, in addition to investigating the ramifications reached by audiovisual within the broad scope of the media and presenting in a playful and aesthetically elaborated way constituent fragments of an audiovisual production.

imo was created using obsolete devices, from video capture, montage and exposure.

**Keywords:** media archeology; video installation; poetics of obsolescence.

ABS  
TRA  
CT





1

INTR  
ODU  
ÇÃO

ÍMO,  
O AUDIOVISUAL  
COMO ARQUEOLOGIA  
DAS MÍDIAS

Sequer o filósofo Zygmunt Bauman, ao escrever “Amor Líquido” em 2003, imaginou a situação que estaríamos passando em 2020. A pandemia gerada pelo COVID-19 está mudando todas as formas de interação social que foram construídas ao longo da história da comunicação, resumindo todas a uma: a virtual. O isolamento sobrecarregou o uso da imagem online em prol da comunicação, de aulas em plataformas de vídeo, a almoços em família nas festividades como Pessach e Páscoa feitos através de chamadas virtuais e ao cumprimento da carga horário de trabalho virtualmente.

A utilização desta tecnologia na comunicação foi intensificada, mais do que indicavam as pesquisas relacionadas desde o começo deste século, pois não era tão claro o grau de sociabilidade que ocorria nas redes eletrônicas e quais as consequências culturais desse novo tipo de sociabilidade, quando Manuel Castells escreveu “A Sociedade em Rede” em 1996. Castells ressaltou que a conexão na sociedade se torna inevitável ao longo do desenvolvimento humano – independente de como a conexão é feita – pois, por sermos seres naturalmente sociáveis e comunicativos, a falta de sociabilidade e o isolamento podem gerar grande depressão.

Marshall McLuhan frequentemente citava em suas ideias que o passado é como um arquivo para futuras direções. Seja através das conexões virtuais que Castells dava ênfase em suas pesquisas, ou através das “desconexões” virtuais que Bauman tanto criticava, a mídia é gerada e atualizada através de direções e, ao considerar o passado como um grande arquivo para o futuro, me questiono qual mídia pode cumprir a função, como num arquivo, de carregar dentro de si todos os meios de comunicação.

A mídia consegue nos conduzir a diferentes utilizações de sensorialidade e quanto mais o meio usufrui dos sentidos humanos, melhor ele faz seu papel dentro da funcionalidade que a Arqueologia de Mídia propõe. Contudo, a utilização de uma mídia é, também, bastante significativa com a dificuldade de socialização em “tempos de COVID”, porque não só optamos, mas somos condicionados (o que, de certa forma, transforma a nossa escolha numa ilusão) a usufruir das mídias capazes de informar e, ao mesmo tempo, entreter. A internet deve ser considerada não uma mídia individualmente, mas um alicerce capaz de facilitar a disponibilização – enquanto estivermos em isolamento social – de uma das mídias mais acessíveis e capazes de reunir todas as funções necessárias para suprir demandas que vão da mais larga escala de sociabilidade à maior gama de entretenimento: o Audiovisual.

Em sua maior parte, o audiovisual – vídeo e áudio, em conjunto – é o que mais se sobressai nestes novos meios de socialização. E com seu uso em intensidade fora da curva, abriu portas para que novos questionamentos fossem feitos.

O audiovisual se mostra inteiramente completo para arcar com a responsabilidade de ser mencionado como a Arqueologia das Mídias, assim como afirma Thomas Elsaesser em seu livro “Cinema como Arqueologia das Mídias” de 2018. Livro em que, inclusive, cita obras do cineasta Harun Farocki, que impunham ao público refletir sobre a mão, o olho e a máquina de forma a evidenciar como o dispositivo cinematográfico se dissemina na vida social, fundindo arte e entretenimento com, por exemplo, os usos industriais e militares da imagem em movimento dando novos significados ao audiovisual como um arquivo para futuras direções ou, simplesmente, como a Arqueologia das Mídias.

Consolidei imo a partir dos estudos sobre Arqueologia da Mídia de maneira a trazer ao mundo sensível os possíveis vieses no perímetro do audiovisual dentro das mídias e apresentar de forma lúdica as divisões midiáticas com a qual é constituído o audiovisual. Podendo, assim, reunir de maneira sólida e unificada - entretanto individualmente - as diferentes mídias que fazem parte do produto audiovisual (imagens em movimento e estática, áudio e texto).

4

FUNDA  
MÊN  
TA  
ÇÃO  
TEÓRICA

ARQUEÓLOGOS  
DAS MÍDIAS

As decisões que tomei ao longo do processo deste produto foram feitas a partir de pesquisas e teorias de grandes pensadores, portanto, particularmente, acredito na possibilidade da dissecação do produto a partir da visão de tais estudiosos da Arqueologia da Mídia. Contudo, compreendo que para que a minha proposta seja absorvida e deglutida, é necessário alguns passos para trás. Inicialmente, a intenção de produzir uma instalação partiu do livro “Cinema como Arqueologia das Mídias” (Thomas Elsaesser, 2018), que comprei em janeiro no Sesc de Santos. No livro, Elsaesser explica sua visão de Arqueologia das Mídias e a influência do cinema na trajetória da mídia. A mídia não foi criada no século XIX como resultado da revolução industrial e do surgimento da fotografia, da telefonia e da cinematografia. A história dos meios de comunicação vai muito além, remonta as altas culturas dos períodos bizantino, chinês, indiano, sul-americano e helenístico. Siegfried Zielinski – diferindo da ideia apresentada por Foucault em “Arqueologia do Saber”, sobre uma definição “político-polêmica” da arqueologia – sugere uma arqueologia independente politicamente, com a denominando “anarqueologia” das mídias. Dentro desta teoria, Zielinski reconhece que é difícil estabelecer uma linearidade no campo da Arqueologia das Mídias, pois esta não é um produto de “um avanço previsível e necessário do primitivo ao aparato complexo”, portanto devemos nos desamarrar da noção do progresso contínuo advindo do mais baixo ao mais alto, do mais simples ao mais complexo, assim como das imagens, metáfora e iconografias que foram – e ainda são – usadas para explicar e descrever o que foi e o que é progresso. O autor trata tal variedade não linear da história dos meios de “tempo profundo”, termo retirado da paleontologia que representa a escala do tempo geológico (a linha do tempo da formação da terra até o presente). A discussão sobre a arqueologia da mídia perdura desde as primeiras referências que essa tem na história (das artes rupestres e hieróglifos egípcios) até os mais tecnológicos dispositivos digitais.

Na dúvida contínua entre os estudiosos da área, a Arqueologia das Mídias é estabelecida como diversos padrões acadêmicos: uma abordagem, um modelo, um projeto, um exercício, uma perspectiva ou uma disciplina. Pode ser considerada, também, como uma “subdisciplina” nos estudos da mídia. Concordando com a afirmação de Parikka, de que a teoria se encontra numa linha tênue de disciplinas, como uma disciplina híbrida – ou uma teoria interdisciplinar –, Wanda Strauven, em seus capítulos do livro “Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet”, aponta a Arqueologia das Mídias como um reunião de diversas escolas, em termos (trans)nacionais e metodológicos.

De fato, até mesmo Strauven, ao repartir em quatro as abordagens diferentes que cada estudioso da área se direciona, reconhece a importância das ideias de Foucault sobre os estudos da Arqueologia nos meios, entretanto, a pesquisadora também aponta a falta de reconhecimento que Foucault tem para com o audiovisual, portanto, apesar de levar em consideração as análises de Foucault em “Arqueologia do Saber”, Strauven reforça em seus estudos que as relações são breves e que, após certo ponto, não é possível tratar a história da mídia com o pensamento Foucaultiano.

6

FRAGMENTOS  
DE STRAUVEN

“Para simplificar o quadro bastante complexo da disciplina que ainda está em formação, identifiquei quatro abordagens dominantes no projeto para repensar temporalidades na Arqueologia das Mídias; tratam-se de quatro abordagens diferentes, às vezes opostas, adotadas por figuras-chave do campo, que consistem em buscar: 1) o antigo no novo; 2) o novo no antigo; 3) topoi<sup>2</sup> recorrentes; ou 4) rupturas e descontinuidades.” (STRAUVEN, 2013, p. 68) - tradução da aluna<sup>1</sup>

Na primeira abordagem, “o antigo no novo, da obsolescência à remediação”, Strauven explica a partir da afirmação de McLuhan sobre a obsolescência dos meios – “o conteúdo de qualquer meio é sempre outro meio, o conteúdo da escrita é a fala, assim como o conteúdo da palavra escrita é a impressão e o conteúdo da impressão é o telégrafo” (MCLUHAN, 1964, p. 23-24) –, que as novas mídias se remodelam a partir das formas midiáticas anteriores, antigas. Na segunda, “o novo no antigo, anarqueologia ou variantologia”, a pesquisadora se associa com Siegfried Zielinski e suas ideias de “anarqueologia” e “tempo profundo”, esta que se refere a um “tempo geológico e a medição de análises dos estratos de diferentes formas rochosas” e como os estratos rochosos não formam camadas perfeitas uma sobre as outras, mas intrusões, mudanças de orientações e etc. Que, como explicado anteriormente, ao aplicada à teoria das mídias, demonstra que a linearidade não pode ser estabelecida dentro da pesquisa da história das mídias, visto que esta não é resultado de um avanço que pode ser previsto a partir do primitivo até os dispositivos mais complexos. No topoi<sup>2</sup> recorrente, “o ciclo eterno do déjavù”, terceira abordagem apresentada por Strauven, a autora relaciona tal abordagem com a teoria de Erkki Huhtamo que trata o objetivo da Arqueologia das Mídias como se para explicar a sensação de déjavù.

Erkki explica que a mídia tem fenômenos recorrentes e cíclicos não cronológicos, que, de alguma forma, parecem transcender contextos históricos distintos. a interdisciplinaridade trata a maneira em que as pessoas têm experimentado a tecnologia em diferentes períodos – o que, de certa forma, se aproxima à ideia de Zielinski de que a linearidade se ausenta na Arqueologia das Mídias pela forma como as associações entre diferentes dispositivos (antigos e novos) são feitas em diferentes períodos. Ernest Castius explica que o topoi recorrente é uma maneira de estudar o “típico e o corriqueiro na história das mídias; ou seja, os fenômenos que (re)aparecem e desaparecem e reaparecem repetidas vezes e transcendem de alguma forma o contexto histórico específico” (CASTIUS, 1996, p. 300).

Na quarta abordagem, “ruptura e descontinuidades, o legado de Foucault”, Strauven enfatiza que uma abordagem arqueológica das mídias quer dizer uma revisão das premissas historiográficas, que deve tratar com seriedade a possibilidade da diversidade do passado.

7

<sup>1</sup> To simplify the rather complex picture of a discipline that is still in formation, I identify four dominant approaches for the media-archaeological project of rethinking temporalities; it concerns four different, sometimes opposite approaches adopted by key figures of the field, which consist in seeking: 1) the old in the new; 2) the new in the old; 3) recurring topoi or 4) ruptures and discontinuities. (STRAUVEN, 2013, p. 68)

<sup>2</sup> Topoi é o plural da palavra grega “topos”, lugar. Nessa ocasião, significa “embasamento teórico”, um fundamento comum do qual os oradores retiravam seus argumentos ou comprovações para discutir qualquer assunto.

# 8

AUDIOVISUAL COMO  
ARQUEOLOGIA DAS  
MÍDIAS

Contudo, muitos pesquisadores da área não concordam com a insistente afirmação de Thomas Elsaesser de que o cinema, a partir de sua readaptação, reutilização e reinvenção, é a mídia mais completa e capacitada para levar o título de arqueologia das mídias. Elsaesser reflete como o cinema, como mídia, ao longo das décadas, não se torna somente uma forma de pensamento, mas de experimento mental – uma reunião de ideias criadas a partir dela mesma. Harun Farocki torna-se, além de artista, grande exemplo do porquê o audiovisual pode reunir todas as qualidades que tornam a mídia capaz de ser escavada em busca de outras mídias, arqueologicamente. Farocki traz em suas obras uma reflexão e investigação sobre as “imagens operacionais”, nos alertando sobre a importância dos dispositivos cinematográficos não somente associados ao entretenimento, mas, também, no meio experimental e científico, industrial e fabril, no meio da vigilância e das operações militares. Implicando ao público refletir sobre a mão, o olho e a máquina de forma a evidenciar como o dispositivo cinematográfico se dissemina na vida social, fundindo arte e entretenimento com os usos industriais e militares da imagem em movimento, por exemplo, dando novos significados ao audiovisual como um arquivo para futuras gerações ou, simplesmente, como a Arqueologia das Mídias.

A história do cinema como arqueologia das mídias teve de olhar para além das genealogias usuais citadas para explicar o “nascimento” do cinema, como teatro de sombras, lanterna mágica, persistência da visão e invenção da fotografia, que, no relato convencional, convergiam todos, de alguma forma milagrosa, para o cinematógrafo – como se esse fosse o destino óbvio deles, como afluentes que se reúnem para formar um único rio: o cinema. (ELSAESSER, 2018, p. 36)

A Arqueologia das Mídias é tópico instigante para tantos pesquisadores da comunicação, assim como eu, alimentando um questionamento de se há uma mídia capaz de reunir todas as inovações de mídia e as mídias ultrapassadas. O audiovisual. Diferentemente de uma fotografia revelada, por exemplo, que pode ser digitalizada como uma forma de “copia e cola” – mas nunca adaptada à nova mídia, visto que seu formato original revelado não seria descartado – o audiovisual é capaz de se adaptar nas diferentes veiculações de mídia. Da fita cassete, ao disquete, ao dvd, ao pendrive, ao HD externo, ao HD interno de um computador. Veiculado na sala escura, no celular ou na televisão, seu formato não será modificado, pois a informação que o audiovisual é capaz de passar depende mais do seu conteúdo do que de seu formato de veiculação – como demandam muitas outras mídias. E, ao desfragmentar-mos seu conteúdo, perceberemos que o audiovisual é capaz de reunir o sumo de cada mídia numa só: áudio, imagem (em movimento ou estática) e texto sem a preocupação do formato veiculado das mídias nele presente.

O descartado pode ser operacional, estilo bricolagem, e o inútil pode liberar energias diferentes das do belo: isso suscita questões desafiadoras em torno da temporalidade e da funcionalidade e restabelece a categoria de “diversão” em sua relação cada vez mais problemática com “trabalho”, não apenas nas chamadas “indústrias criativas” (ELSAESSER, 2018, p. 44).

10

imo

Construímo a partir da indagação sobre a verdadeira arqueologia das mídias, em prol de exemplificar as ramificações alcançadas pelo audiovisual dentro do âmbito amplo das mídias e apresentar de forma lúdica e esteticamente elaborada os fragmentos constituintes de uma produção audiovisual. De modo a reunir, de forma individual cada fragmento do produto, montei a instalação numa plataforma online (através do link <https://youtu.be/5MOU5nQhuGI>), com veiculação de cada parte do produto audiovisual - imagens em movimento e estática, texto e áudio - a partir de multitelas num servidor de live streaming.

imo foi construída a partir de um projeto de experimentação e estudos de mídia, com a intenção de investigação e descoberta sobre o assunto. Inicialmente confrontei a maior dificuldade a ser encarada no processo de construção de um projeto particular: eu mesma. Ao longo dos estudos, a cada texto, artigo, livro ou autor que eu lia, sentia-me mais fadada e condicionada à produção de um memorial. Qual seria a proposta certa, a montagem certa e condição certa a serem cumpridas de modo a conseguir produzir sem receio ou autocríticas estarrecedoras? Contudo, intrigada com o caminho que a pesquisa e o projeto tomavam, deparei-me com o artigo “What is Feminist Media Archaeology?”, de Jörgen Skågeby e Lina Rahm. O artigo inicia-se com as autoras indagando sobre a pouca participação de nomes femininos nas grandes pesquisas da Arqueologia da Mídia e apresentam propostas de incluir o feminismo na discussão para além da pauta de tecno-ciência feminista, mais pautada na discussão. Skågeby e Rahm listam propostas midiáticas de inúmeras estudiosas como Wendy Hui Kyong Chun, Anna Watkins Fisher e Lisa Gitelman. Encontrar autoras mulheres que puderam me guiar na jornada de montagem e definição da instalação foi, de longe, a parte mais gratificante e facilitadora que encontrei para concluí-lo. A difícil talvez tenha sido achar televisão. Mas nem foi tão complicado assim, para ser sincera.

12

BRI  
EFI  
NG

O CONCEITO  
DE imo

A obra buscou um público diverso e não necessariamente definido por sexo ou idade, mas principalmente por interesses midiáticos. Desde curiosos e estudiosos do audiovisual aos curiosos e interessados pelas mídias em geral. A instalação foi, devido à pandemia, reestruturada para um formato de live stream, online, aberto e expandido, de forma a disponibilizar para curiosos e intelectuais de todos os gêneros consumidores da plataforma de vídeo dispostos a interagir com arte e a história das tecnologia das mídias.

13

O ALCANCE  
DE UMO

Com o objetivo de questionar a ideia de obsolescência programada - criada em 1920 por Alfred P. Sloan, então presidente da General Motors, com a proposta de atrair os consumidores a substituírem constantemente seus aparelhos, tendo como incentivo a mudança anual de modelos e acessórios de seus veículos - e levantar discussões sobre o audiovisual como Arqueologia das Mídias, fiz a instalação a partir da utilização de dispositivos obsoletos, desde a captura de vídeo, montagem e exposição, desta forma, reintroduzindo o obsoleto à funcionalidade

14

O OBJETIVO  
DE IMO

O desenvolvimento do projeto resultou numa instalação, na qual apresento uma peça audiovisual – feita a partir de imagens gravadas, exclusivamente, com dispositivos atualmente em desuso – inteira e os diferentes formatos de mídia que compõem suas fragmentações (áudio, imagens em movimento e estática), veiculados em diferentes dispositivos obsoletos, através da plataforma de live stream, de modo a demonstrar a responsabilidade arqueológica que o audiovisual carrega em sua estrutura. A fim de pautar a obsolescência midiática presente nos conteúdos de mídia, projetei a obra audiovisual em véus translúcidos enfileirados de maneira que a imagem era diretamente interferida pela textura dos tecidos.

A instalação se baseou num dos eventos mais importantes para o mundo do audiovisual, ocorrido na década de 1990: o deslocamento do cinema e da imagem em movimento para o museu.

A partir do deslocamento do audiovisual para os museus, a “artemídia” – campo de pesquisa interdisciplinar que percorre desenvolvimentos contemporâneos, a história e a genealogia da arte em Novos Meios, Arte Eletrônica e Arte digital – tornou-se palpável para além de sua extensa proposta de pesquisa. Até aquele momento, eram escassos os museus que disponibilizavam grande espaço para que o público pudesse interagir com novos formatos audiovisuais além dos formatos demandados por dispositivos como a sala escura e as janelas retangulares projetadas nas salas de cinema. Grandes cineastas e vídeo-artistas já conhecidos, como Chantal Akerman, Harun Farocki e Ken Jacobs, foram reapresentados ao mundo da arte como artistas de instalação – e não mais apenas produtores de audiovisual.

Zoe Beloff e Rosa Barbra são nomes que se destacaram e cresceram na época, a partir de suas instalações vídeo-artísticas, corroborando os temas que a arqueologia da mídia, por si só, já abrangia. As instalações audiovisuais são, então, reconhecidas como parte importante dos avanços da teoria do audiovisual como arqueologia de mídia.

15

DIR  
ETR  
IZES

IMO COMO  
CONCETO

Coloquei, dentro do espaço instalativo, televisores já obsoletos, ainda em funcionamento, veiculando os fragmentos imagéticos do produto audiovisual de modo que era possível cumprir a cisão proposta, inicialmente, no projeto. O fragmento sonoro foi explorado diretamente a partir da plataforma de streaming. Quebrei as perspectivas clássicas do cinema que sugerem seguir um padrão retangular widescreen em seu formato, baseando-me teoricamente na ideia da arqueologia das mídias como poética da obsolescência apresentada por Elseasser, que, no capítulo nove, traz um questionamento sobre como o cinema, desde sua invenção, aposta tudo na fotografia – apesar de, no momento de sua invenção, já serem possíveis a criação elétrica de imagens e transmissão de imagens –, e o porquê de o cinema não ter rompido e, por conseguinte, ter optado seguir com a projeção perspectiva do renascimento, com a visão retangular emoldurada sustentada por um cavalete.

16

Um como  
INSTALAÇÃO

Utilizei gravações feitas, exclusivamente, por dispositivos já obsoletos. As imagens foram gravadas com maior ênfase na proposta estética do produto audiovisual, editadas com Adobe Premiere e Adobe Photoshop, anulando, também, a perspectiva de “janela” presente no padrão do cinema retangular widescreen, visto que a obra audiovisual foi veiculada em véus translúcidos que, apesar de retangulares, estavam dispostos de pé, entre o teto e o chão do espaço instalativo. A projeção foi feita em véus enfileirados, já citados antes, de maneira que, a cada véu, a imagem foi distorcida pelo tecido, sendo completamente modificada ao chegar no último véu. Desta forma, a interferência ocorreu durante a minha edição e, naturalmente, através da apresentação na instalação, como um performance natural propositada pela textura dos véus e a passagem de luz no tecido translúcido.

17

UMO COMO  
ARQUEOLOGIA  
DAS MÍDIAS

18

RE A  
LIZA  
ÇÃO

19

ROT  
EIRO

O TEXTO

Foram necessários muitos dias recheados de tentativas para estabelecer o conceito estético desta obra. Acreditando que o conteúdo audiovisual teria tanta importância quanto a instalação como um todo - visto que o objeto de estudo de toda esta pesquisa era, de fato, o audiovisual como Arqueologia das Mídias -, investi tempo de estudo para a criação do conceito. Assim como minha intenção inicial era propor a fragmentação da obra, comecei a criação do conceito a partir de fragmentações. A primeira delas veio por meio da procura incessante pelo conteúdo que complementaria minha jornada a partir do texto. Encontrei poetisas como Renée Vivien e desfrutei de sua doçura em “Sous un Ciel Ambigu”, conheci Emily Dickinson e as traduções que Augusto de Campos nos presenteou ao longo de sua vida. Procurei o complementar em mim, também, com poesias particulares. Contudo foi ao esbarrar meus olhos em Florbela Espanca que eu sabia o roteiro que iria seguir.

## A MULHER I

Um ente de paixão e sacrifício,  
De sofrimento cheio, eis a mulher!  
Esmaga o coração dentro do peito,  
E nem te doas coração, sequer!

Sê forte, corajoso, não fraquejes  
Na luta: sê em Vénus sempre Marte;  
Sempre o mundo é vil e infame e os homens  
Se te sentem gemer hão-de pisar-te!

Se à vezes tu fraquejas, pobrezinho,  
Essa brancura ideal de puro arminho  
Eles deixam pra sempre maculada;

E gritam então vis: “Olhem, vejam  
É aquela a infame!” e apedrejam  
a pobrezita, a triste, a desgraçada!

## A MULHER II

Ó Mulher! Como és fraca e como és forte!  
Como sabes ser doce e desgraçada!  
Como sabes fingir quando em teu peito  
A tua alma se estorce amargurada!

Quantas morrem saudosas duma imagem  
Adorada que amaram doidamente!  
Quantas e quantas almas endoidecem  
Enquanto a boca ri alegremente!

Quanta paixão e amor às vezes têm  
Sem nunca o confessarem a ninguém  
Doces almas de dor e sofrimento!

Paixão que faria a felicidade  
Dum rei; amor de sonho e de saudade,  
Que se esvai e que foge num lamento!

21

PRO  
DUÇ  
ÃO

A IMAGEM

Ao estabelecer um caminho seguro a ser seguido, fui em busca de maneiras de retratar a estética escolhida através de imagens. Circulei por amigas vizinhas, com a distância de uma rua entre cada uma delas, num bairro repleto de verde e silêncio. A jornada imagética começou sem nem mesmo eu reparar. Em busca de desfrutar de texturas, fui à loja de tecido mais próxima da minha casa, calculando gastos para poder incorporar o máximo possível de tons, propostas e aspectos nas imagens. Estabelecidas as cores e as texturas, segui até as modelos convidadas, explicando a ideia de uma personagem encantada, que pudesse sentir sentimentos opostos ao mesmo tempo, que influenciasse sensações em qualquer não-encantado que entrasse em contato, que fosse forte e poderosa, misteriosa e instigante. Que explora-se a si como um oceano não desbravado. Precisamente, a mulher de Florbela. Sem a necessidade de maiores explicações, visto que enfatizo os desejos no instante que são desejados, as gravações iniciaram. E duraram um pouco mais do que o pretendido.

23

O ÁUDIO

Particularmente, tenho maior facilidade na montagem de uma obra audiovisual baseando-me na trilha sonora. Por ter grande sensibilidade e sinestesia sonora, pinto as notas como formas e as conduzo por uma dança finita entre sis e dós sustentados. Contudo, não sou grande afiliada dos softwares e diferentes programas de manipulação de áudio.

Aventurei-me entre Artlist e as trilhas disponíveis no banco de dados do Youtube, buscando encontrar as formas coloridas dançantes entre notas. Eu precisava encontrar a mulher de Florbela nas curvas das ondas sonoras, nas linhas estridentes da faixa sonora que comporia a obra audiovisual. O áudio que utilizei chama-se "To Have to in Least Water", de uma das listas misteriosas que o Youtube criou.

A mulher de Florbela Espanca estava dançando com cores, com poucas formas, com muita leveza, como um Pollock. Entendi, assim, que a trilha sonora havia sido encontrada. Escolhi editar alguns pontos chaves para poder encaixá-la no formato proposto inicialmente no projeto, as formas bailarinas de minha sensorialidade, ajustes como eco e grave foram necessários para a imersão desejada na instalação. O áudio do visual estava pronto.

25

CRO.  
QUIS

ILUMINAÇÃO



figura 1: colagem da autora

# ENQUADRAMENTOS



figura 2: colagem da autora

Através de imagens gravadas com a câmera Sony Cybershot 12mp, com edições e montagem de áudio de arquivo e vídeo feitas pelo Adobe Premiere e no Adobe Photoshop para a criação de colagens, consegui criar audiovisualmente a proposta inicial de imo. A mulher de Florbela se encontrava esteticamente em imo, finalmente, e eu poderia partir, então, para a fase de montagem da obra.

imo foi gerida e nascida com participação assídua da poética da obsolescência em sua criação. Com finalidade de permear a discussão da Arqueologia das Mídias por todas as etapas desta obra, optei por conceber imo utilizando de dispositivos obsoletos, desde sua produção à sua montagem. Transmitida por televisões de tubo, serão as imagens em movimento e estáticas. Escolhi apenas este aparato difusor pois, devido à pandemia de Covid-19, a instalação será transmitida ao vivo através de plataformas de stream como Youtube e a Twitch.

Utilizei:

Um projetor, para projetar a obra audiovisual completa no tule translúcido;

sete metros de tule translúcido dobrado verticalmente em quatro camadas, interferindo naturalmente na imagem projetada - por efeito das rugas do tecido dobrado;

duas televisões de tubo - uma delas de segurança, esta apresentando ruídos, enquanto a outra transmitia apenas as imagens em movimento da obra;

duas réguas de tomada tripolar, de modo em que eu pudesse conectar todos os aparatos eletrônicos;

oito smartphones com conexão à internet, todos em chamada de vídeo conjunta, posicionados estrategicamente mostrando partes específicas da instalação física, além de transmitir a movimentação e a interação entre público-instalação;

dois computadores, também conectados à internet, de modo a organizar a transmitir com segurança a instalação física.

29

MAT  
ERI  
AIS

Devido à pandemia pelo Covid-19, e em prol de estruturar segurança física àqueles que tiveram interesse de participar, interagir e circular na instalação, tomei a decisão de optar pela veiculação do produto através da plataforma de stream. De modo a alcançar diferentes interesses, o link da live instalação foi disponibilizado através das minhas mídias sociais particulares (como o Instagram e o Twitter) e compartilhado por grupos de Whatsapp.

30

VISIB  
ILID  
ADE

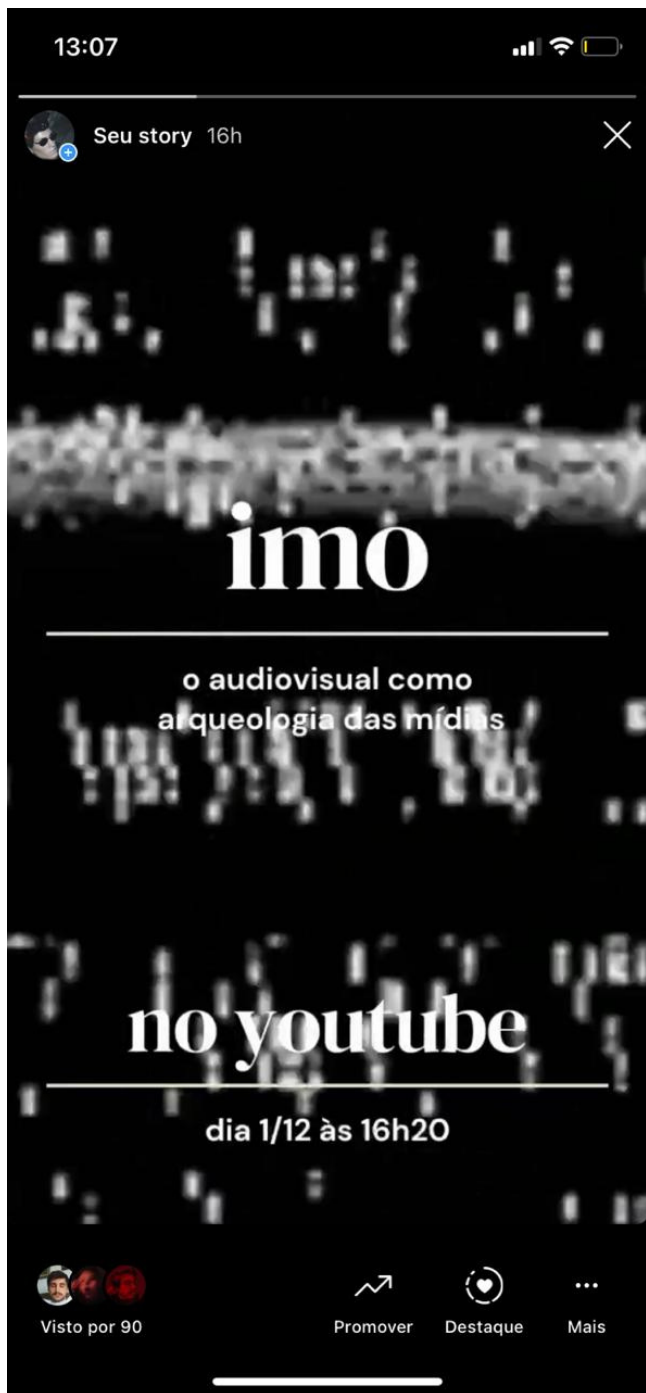


figura 3: print da tela do instagram  
figura 4: print da tela do instagram  
figura 5: print de tweet

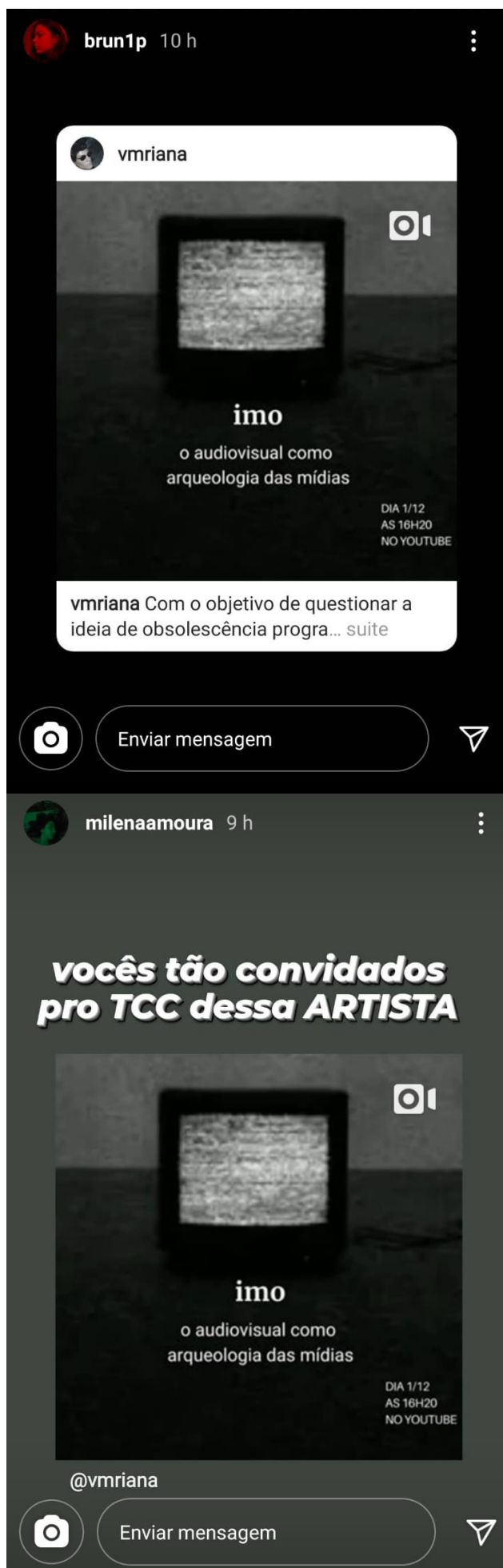


figura 6: colagem de repostagens

Após, precisamente, 5 semanas de gravações, iniciei a quarta e mais longa jornada do processo de criação de imo. Juntando todos os trechos gravados nas semanas anteriores numa linha do tempo não linear, como a história da mídia, contudo bem sincronizada. Percebi, entretanto, que havia um embate intelectual entre as Mariana's dentro de mim. Algumas reforçavam o apagamento da identidade, ansiavam por uma obra contida apenas aos corpos registrados, mas não às personalidades. Por outro lado, a outra parte indignava-se, como num motim visceral, questionando em brados retumbantes o porquê de minhas decisões.

+ CONTRASTE - EXPOSIÇÃO  
RESPIRO ENTRE  
TAKES  
ENQUADRAMENTO NO ROSTO  
EXPOSIÇÃO  
DE IDENTIDADE



figura 7: colagem da autora

33

PÓS  
PRODU  
ÇÃO

Após longas conversas e debates internos, compreendi que a falta de exposição da identidade comprimia a intenção da obra audiovisual. Como eu seria capaz de incorporar a, tão falada e procurada, mulher de Florbela?

Fiz a edição e a montagem, respectivamente, pelo Adobe Photoshop e o Adobe Premiere, com base na ideia de que o conteúdo audiovisual de um produto e a personalidade que circula pelo corpo físico de um dispositivo de transmissão. Minha vontade de representar personalidades, não mais corpos, foi oficializada a partir de tentativa e erro, enfatizando a essência da mulher de Florbela através do recorte vertical das imagens gravas na horizontal, encaixando corpo, colagem e personalidade num formato tão peculiar - este, escolhido devido à estética mais facilitadora para a projeção no tule translúcido.



figura 8: anotações da autora

Encerrei esta jornada flutuando, por pouco não sentindo os pés tocando ao chão. Me descobri como muitas e me entendi com todas elas. Descobri muitas como eu, também. Mulheres de Florbela Espanca que são tão doces quanto amargas, capazes de afagar aquele em quem bate, sem ressentimento. Chego ao final tendo abrangido meu conhecimento sobre as mídias e suas inúmeras histórias não lineares, sobre a valorização do apto, mesmo que obsoleto. Compreendi o primordial da produção cultural, que, como em organizações como o IMS ou o MIS, clamam por justificativas, por autoanálises e explicações. O "como" e o "por quê" foram grandes companheiros de viagem, instigando-me sempre a alcançar um patamar mais alto e mais claro sobre as minhas decisões. Como consequência das fases de produção, atino que o audiovisual tem, sim, grande potencial para cumprir o papel de Arqueologia das Mídias, entretanto, jamais sozinho. Não somente por ter em sua fundação diferentes mídias individuais, mas também porque mídia diz a respeito a conteúdo, bem como aos dispositivos. A materialidade trazida a partir do conjunto da instalação, pôde me mostrar que o inapto não necessariamente está obsoleto, portanto, em desuso. A valorização dos dispositivos de mídia foi carga importante a ser carregada ao longo dos caminhos percorridos até a conclusão deste trabalho, por vezes pesada demais, contudo, deliciosamente satisfatória. A proposta de live instalação trouxe-me o ardido e saboroso gosto de desafio à boca, fazendo-me desfrutar de incapacidades e capacidades na solução de charadas e na resolução de problemas. A fragmentação de etapas, funções e mídias me conduziu pelo privilégio da atenção, local em que pude compreender que a mídia é constituída do antigo no novo, do novo no antigo, do topoi recorrente e das rupturas e descontinuidades.

35

CONSI  
DERA  
ÇÕES

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica, Edição de bolso, São Paulo: L&PM Editores, 2018.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede. 06. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CURTIUS, E. Literatura Européia e Idade Média Latina. São Paulo: Edusp, 1996.

ELSAESSER, T. Cinema como Arqueologia das Mídias. 01. ed. São Paulo, Edições Sesc, 2018.

FELINTO, E. Um futuro complexo, híbrido, incerto e heterogêneo. Revista do Instituto Humanitas Unisinos. UNISINOS. Número 375, Outubro 2011.

GUTERRES DE MELLO, J. e CONTER BERGAMIN, M. A(na)rqueologia das Mídias. Paraná: Appris Editora e Livraria, 2017.

MCLUHAN, M. Understanding Media. The Extensons of Man. New York: The American Library, Times Mirror, 1964.

PARIKKA, J. What is Media Archeology?. 01. ed. Cambridge: Polity Press, 2012.

SKÅGEBY, J. e RAHM, L. What is Feminist Media Archaeology?. Communication +1: Vol. 7: Iss. 1, Artigo 7.

STRAUVEN, W. Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.

WOLFGANG, E. Digital Memory and the Archive. Edited and with an Introduction by Jussi Parikka. Minnesota: University Of Minnesota Press, 2012.

ZIELINSKI, S. Deep time of the media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means. Massachusetts: MIT Press, 2008.

36

BIBLI  
OGRA  
FIA

