

Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia¹

In search of lost time. The hijacking of history in cyberculture and the challenges of media theory

■ ERICK FELINTO*

RESUMO

As narrativas tecnológicas contemporâneas fundam-se numa retórica da ruptura radical com o passado e da novidade absoluta. Na cibercultura, o culto ao novo equivale a uma espécie de sequestro da história, que impede uma percepção adequada das contradições e dos fluxos heterogêneos que atravessam a dinâmica tecnológica. Em face de tal situação, o objetivo é discutir a importância da recuperação da história nas teorias da mídia recentes, especialmente em suas manifestações no contexto alemão. Mais especificamente, propõe-se a discutir as ideias de Siegfried Zielinski e Friedrich Kittler – dois dos mais importantes (e polêmicos) pensadores alemães da teoria da mídia –, em busca de elementos capazes de restaurar o histórico como dimensão fundamental da reflexão sobre os meios.

Palavras-chave: história da mídia, cibercultura, teorias alemãs

ABSTRACT

Contemporary technological narratives are founded on a rhetoric of radical rupture with the past and absolute newness. In cyberculture, the cult of the new corresponds to a kidnapping of the past, which prevents an adequate perception of the contradictions and heterogeneous fluxes that traverse technology's dynamics. In light of this situation, the goal of this work is to discuss the importance of recuperating history in recent media theories, especially within its manifestations in the German context. It purports to discuss the ideas of Siegfried Zielinski and Friedrich Kittler – two of the most important (and polemical) German media scholars –, in search of elements that might restore history as a fundamental dimension of the reflection on media.

Keywords: media history, cyberculture, german theories

* Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) e autor dos livros *Avatar: o Futuro do Cinema e a Ecologia das Imagens Digitais* (com Ivana Bentes: Sulina, 2010), *Silêncio de Deus, Silêncio dos Homens: Babel e a Sobrevivência do Sagrado na Literatura Moderna* (Sulina, 2008) e *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica* (Ateliê Editorial, 2008). É Diretor Científico da Associação Brasileira de Pesquisadores de Cibercultura (ABCIBER: biênio 2009-2011).

1. Artigo apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura, do XIX Encontro da Compós, na PUC-RJ, Rio de Janeiro, em junho de 2010.

D

Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia

“WE, AMNESIACS ALL...”
(Geoffrey Sonnabend, *Obliscence: Theories of Forgetting and the Problem of Matter*)

Não é um problema gravíssimo que ninguém saiba exatamente o que quer dizer o termo *cibercultura*. Afinal, convivemos pacificamente com uma série de outras palavras cujo significado preciso nos escapa em uma teia de excessiva complexidade e nebulosidade semântica. Apenas para citar alguns exemplos, *comunicação*, *subjetividade* e *pós-modernidade* fazem parte de um vocabulário teórico que raras vezes logra oferecer sentidos mais precisos ou definições menos instáveis. A bem da verdade, esse reconhecimento de nossa insuficiência epistemológica e vocabular provavelmente se deve ao que R.L. Rutsky (1999: 14) já definiu como a extrema “complexidade do mundo tecnocultural”, que torna a posição tradicional do teórico (a de um sujeito ativo em contemplação distante de um mundo passivo) progressivamente inviável. Se hoje teorizar significa também, em boa medida, *ficcionalizar*, é porque se dissipou aquela distância epistemológica que permitia ao sujeito inquisidor aprisionar seu objeto. Uma situação que a língua alemã por acaso ainda expressa em sua articulação da palavra *Begriff* (*conceito*) com o verbo *greifen* (*pegar, agarrar*). Hoje, conceitos e termos são cada vez mais difíceis de precisar. Contudo, muito mais problemático que qualquer hesitação vocabular é o fato de que a cibercultura apresenta também uma forte tendência ao apagamento de sua dimensão histórica. Sua amplitude e indefinição poderiam ser contrabalançadas pela investigação de sua gênese e história. Mas os discursos da inovação tecnológica, especialmente no âmbito das tecnologias digitais, partem frequentemente de uma *tabula rasa* do tempo. Nada existia antes do novo e nada existirá depois, senão ele mesmo.

Em nenhum lugar esse culto da ruptura e da criação *ex nihilo* é tão evidente quanto nos títulos das obras de *divulgação* sobre tecnologias digitais. Vejamos alguns exemplos: *YouTube e a Revolução Digital: como o maior Fenômeno da Cultura Participativa está transformando a Mídia e a Sociedade* (Burgess & Green, 2009); *Socialnomics: como as Mídias Sociais transformam nossas Vidas e a Forma como fazemos Negócios* (Qualman, 2009); *Wikinomics: como a Colaboração de Massa muda Tudo* (Tapscott, 2007). Tais bordões são projetados para produzir no leitor uma sensação de maravilhamento tecnológico, entusiasmo infantil e desprezo por tudo aquilo que é *antigo*. De fato, ao se observar mais atentamente a retórica de muitos desses títulos, percebe-se a presença de alguns traços exaustivamente repetidos – o que não deixa de constituir uma irônica contradição com o discurso da novidade radical. Em primeiro lugar, o didático *como*, que coloca o leitor num banco escolar à espera de ser instruído

nos mistérios das profundas transformações tecnológicas e sociais que se desdobram à sua frente. Em segundo lugar, o sentido da *revolução* permanente; a ideia de que não basta ser novo: é necessário fazer política de terra arrasada com o passado. Finalmente, a exaltação da novidade por meio de um neologismo sonoro e sedutor. Não importa que o sujeito não saiba o significado de *wikinomics*. O termo é atraente, imponente, vanguardeiro (*trendy*). Só pode mesmo tratar-se de algo muito importante! Movemo-nos aqui em um território no qual o *sentido* é menos importante que a produção de um *afeto*.

Entretanto, se o maior pecado da cibercultura não é a nebulosidade do termo que a expressa, mas sim seu sequestro da história, nem por isso deve-se descartar a hipótese de uma relação íntima entre esses seus dois aspectos. Eliminando a história da origem, repudiando sua gênese, a cibercultura reforça a ideia de uma realidade da ordem do divino (e, portanto, intraduzível em palavras). Não é à toa que constitui um campo tão fértil à manifestação de sentimentos e imaginários religiosos (Felinto, 2005). E como lembrou Hans Blumenberg (1985: 150), “na ausência de história, repousa a oportunidade de cada remitologização”. Isso possivelmente explicaria a singular convivência de mitologias arcaicas, modernas e pós-modernistas no seio das narrativas ciberculturais. Encontramos uma forma interessante de pensar essa conexão entre nome e história na obra de Walter Benjamin. Polêmicos – como tudo o mais que produziu –, os escritos de Benjamin sobre a linguagem revelam uma concepção das relações entre signo e coisa que desafia não apenas o senso comum, mas também os saberes estabelecidos. Para Benjamin, o nome de alguma coisa não é simplesmente algo que se acrescenta a uma entidade constituída previamente. Pelo contrário, é o ato de nomeação que constitui a própria coisa, retirando-a do mutismo de sua condição original. No antigo debate entre convencionalismo e naturalismo, Benjamin encontra uma terceira posição que escapa tanto da enganosa objetividade do primeiro quanto do problemático *misticismo* do segundo. Para o convencionalismo, todo vínculo entre palavra e coisa é da ordem da arbitrariedade, da convenção socialmente estabelecida; para o naturalismo, a origem da palavra encontra-se numa tentativa de *imitar* a coisa, buscando atingir sua *essência* (por exemplo, no caso das onomatopeias). Efetivamente, nas duas situações, o nome constitui um dado posterior cumprindo o papel de uma etiqueta apensa ao objeto nomeado. Em Benjamin, o nome é aquilo que transporta a coisa ao plano da existência humana, carregando-a de história e significado. “A palavra não existe em função de imitar uma realidade já dada. Ela emerge antes como aquilo que dá corpo e sentido ao real” (Tackels, 1992: 28). O nome é veículo da história, e, nesse sentido, nada tem de arbitrário.

D

Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia

Desse modo, a ausência de historicidade que impregna o termo (e a forma de existência) *cibercultura* expressa seu caráter profundo: essa indefinição constitutiva que se alia a um decidido repúdio do tempo. O paradoxo do nome cibercultura é o fato de que a história que devia carregar foi quase que inteiramente apagada. A história da palavra cibercultura é a *história de seu apagamento da história*. Nesse sentido, a cibercultura constitui um fenômeno muito particular da contemporaneidade, já que, hoje, a problemática do novo estaria aparentemente superada. Todavia, Boris Groys adverte para o equívoco dessa concepção corrente, sugerindo que as utopias modernas não foram eliminadas, mas que o novo insiste em retornar, ainda que de forma muito particular:

a atual representação pós-moderna do fim da história se diferencia da modernista apenas através da convicção de que já não é preciso esperar pela chegada definitiva do novo, pois ele já está aqui” [daß auf die endgültige Ankunft das Neuen nicht mehr gewartet werden müsse, weil es bereits da sei] (Groys, 1992: 10).

A problemática da experiência histórica sempre constituiu um elemento fundamental de reflexão filosófica na Alemanha. Ela está presente, naturalmente, no célebre ensaio de Heidegger sobre a questão da técnica, no qual o termo e a noção de *techné* são investigados em uma perspectiva arqueológica. Ela é componente central de todo o pensamento benjaminiano – inclusive em seu interesse pelas *ruínas* históricas sobre as quais se ergueu a moderna civilização tecnológica. E constitui o foco investigativo da disciplina da *história da mídia* (*Mediengeschichte*), que tem florescido na Alemanha nos últimos anos. Na verdade, o termo *disciplina* talvez não seja inteiramente adequado, já que a história da mídia opera no entrecruzamento de diversos saberes e disciplinas. Além disso, não existe propriamente uma escola ou um conjunto de pensadores que componham um campo definido para a história da mídia. De fato, se a definimos, ainda vagamente, como *certo modo de encarar* as dinâmicas sociais e tecnológicas dos meios de comunicação, devemos reconhecer que ela sequer expressa uma preocupação exclusivamente alemã. Podemos inclusive arriscar que se trata de uma tendência geral crescente da *scholarship* produzida nos últimos anos sobre as novas (e antigas) mídias. A esse ponto retornaremos posteriormente.

Vale esclarecer, porém, que o interesse alemão pela história e suas formas de abordá-la possuem peculiaridades que o distinguem nitidamente de outros tipos de olhar, como o tipicamente anglo-saxão, por exemplo. Essas distinções aparecem de modo revelador numa comparação entre os estudos culturais norte-americanos e a *Kulturgeschichte* alemã, especialmente na forma como é

praticada por um autor como Friedrich Kittler. Como indica Claudia Breger (2006), os alemães tendem a se interessar pela tríade *sistemas, memória cultural e hardware da mídia*. Efetivamente, a escritura de Kittler torna-se, em muitas ocasiões, hermética (para os leitores oriundos do campo das Humanidades) não tanto por seu estilo peculiar, jogos de palavras e estrutura críptica, mas por seu uso maciço de noções de domínios como a matemática, a física e a engenharia. Em conformidade com seu pendor profundamente anti-humanista, Kittler se compraz em dissecar os aspectos concretamente técnicos e científicos dos objetos (normalmente mídias) por ele estudados. Nesse elemento, podemos enxergar uma espécie de reação extremada à influência que a Escola de Toronto exerceu sobre seu pensamento. E sem dúvida, também é inegável o impacto do pensamento francês pós-estruturalista sobre sua obra. Entretanto,

seu caráter “distintamente germânico” efetiva-se através dos modos como ele traduz tais impulsos (ver Winthrop-Young & Wutz, 1999: xvi) e os mescla com ingredientes de uma tradição filosófica alemã à qual os próprios mestres franceses foram expostos – notavelmente, as obras de Heidegger, Nietzsche e Hegel (Breger, 2006: 113).

Em Kittler (como em diversos outros teóricos alemães), só é possível pensar a mídia em uma perspectiva sistêmica, histórica e *materialista*. As diversas mídias compõem sistemas que se imbricam de forma inconsútil com sistemas e redes de discursos sociais que os envolvem. Aliás, o próprio estilo singular de Kittler – ironicamente apelidado na Alemanha de *Kittlerdeutsch* (*alemão de Kittler*), (Winthrop-Young, 2005) – reflete essa proposta, mostrando que o conteúdo de um pensamento é indissociável da materialidade expressiva pela qual ele se manifesta. As mídias são também, acima de tudo, *dispositivos de registro e notação* (*Aufschreibesysteme*) e, portanto, suportes da memória cultural que conhecemos precisamente graças aos meios de comunicação. Em *Grammophon Film Typewriter* (1986), essas três tecnologias de registro permitem compor todo um panorama cultural do início do século XX, marcado pelo desaparecimento do que Kittler chama de *der Sogennante Mensch* (*o assim-chamado homem*).

Nessa reflexão pós-simbólica sobre os impactos psíquicos, sensoriais e corporais das mídias, a história não desempenha o papel de mero pano de fundo, mas toma a frente da cena. É tal posicionamento que permite romper com o triunfalismo tecnológico moderno e descobrir os (frequentemente obscuros) elementos de gênese da atual tecnocultura. Não é coincidência que o livro se inicie e encerre com referências aos cabos de fibra ótica e ao processo de digitalização geral da cultura. Como sugere Kittler (1986, 1999: 2), “uma

D

Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia

conexão de mídia total numa base digital apagará o próprio conceito de meio”. Essa desapareção do meio é correlata à desapareção da história. E combater esse esquecimento talvez seja uma das tarefas mais importantes a que a teoria da mídia pode hoje se dedicar. Não se trata necessariamente apenas (e sempre) de recordar o que foi esquecido, mas também (e talvez prioritariamente) de *imaginar* o que poderia ter sido, de mapear descontinuidades e saltos. Pois os exercícios históricos mais primários tendem a adotar uma perspectiva evolucionista e finalista da trajetória das mídias. Quando a história mostra rapidamente sua cabeça, o faz escondendo-se atrás da máscara da perspectiva triunfalista. A cibercultura aparece, assim, como o resultado *natural* de um longo percurso que, desde sempre, encaminhou-se em direção a tal desfecho. Pelejar contra esse *naturalismo histórico* significa sugerir outras histórias possíveis, inventariar seus aparentes fracassos, professar uma (*an*)arqueologia que considere, como faz Siegfried Zielinski (2006), o *tempo profundo da mídia* (*Tiefenzeit der Medien*).

Nesse que é talvez um dos mais singulares livros de história da mídia escritos recentemente, Zielinski retorna a tempos bem mais distantes que os das tradicionais historiografias da mídia. Como faz Kittler em *Vom Griechenland* (2001), Zielinski revisita a Grécia clássica na expectativa de produzir um outro tipo de história tecnológica que, em vez de buscar o velho no novo (como vêm fazendo recentemente diversos autores), tenta encontrar o novo no antigo. Nessa abordagem singular, revelam-se, de forma bastante nítida as conexões entre arte e tecnologia, entre imaginação e razão. Afinal, é no campo da *arte-mídia* que encontramos o horizonte de experimentação capaz de inaugurar novos usos e interfaces que mais tarde serão incorporados às gramáticas tradicionais dos meios. Essa atenção à dimensão estética do tecnológico é outro traço fundamental do pensamento alemão – vejam-se os exemplos de Grau (2003), Weibel (2003) ou Flusser (2002). De certo modo, ela parece dar continuidade aos argumentos do clássico *Die Frage nach der Technik* (1949), cuja proposta central é buscar a determinação da essência (*Wesen*) da tecnologia na noção grega de *poiesis*, *produção*. Para Heidegger, o sentido mais rico da técnica repousa numa forma de desencobrimento, num trazer à presença de ordem criativa. Diferentemente da técnica moderna (apesar de ambas representarem formas de trazer à luz), a *techné* grega constitui uma forma não instrumental, artística, de produção.

Se Zielinski revela seu fascínio com ideias como o *Dead Media Project*, uma espécie de museu das tecnologias mortas elaborado pelo escritor de ficção científica Bruce Sterling, sua aliança fundamental é antes com uma forma de análise de história da mídia de ordem *criativa*. Essa aliança se manifesta

nitidamente na obra coletiva *The Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium* (2007), coleção de textos sobre projetos tecnológicos fantasiosos e visionários. A *variantologia da mídia*, novo campo de estudos inventado por Zielinski, constitui uma forma de produção de saber que não expulsa de seus domínios os exercícios imaginativos e as especulações filosóficas¹. Como explica ele projetivamente (antes da publicação dos três volumes da coleção *Variantology*),

Em vez de buscar tendências obrigatórias, meios dominantes ou pontos de desaparição imperativos, deveríamos ser capazes de descobrir variações individuais. Possivelmente, se descobriremos fraturas ou pontos de mutação nos planos históricos dominantes que poderão oferecer ideias úteis para navegar o labirinto daquilo que hoje está firmemente estabelecido. A longo prazo, o *corpus* dos estudos individuais anarquológicos deverá formar uma *variantologia* da mídia (2006: 7).

Seja como for, a obra de Zielinski funda-se num impulso de resgate de um passado que a dinâmica tecnológica, especialmente na cibercultura, busca continuamente ocultar. A ideia de um progresso contínuo, sem descontinuidades e absolutamente linear atingiu patamar sem precedentes na atual civilização tecnológica. Curiosamente, nestes tempos pós-modernos em que aparentemente já não é possível crer em metanarrativas como as da ciência ou da filosofia, o único lugar em que o progresso continua tendo alguma valência é no domínio da tecnociência. De fato, como sugere Jean-Jacques Salomon (1999: 9), a exigência de progresso e mutação tecnológica adquiriu nas sociedades pós-industriais a forma da convicção religiosa. A insistência do imaginário cibercultural com os temas da infância e da origem nada tem de histórico; pelo contrário, esses temas apontam para um estado do ser ideal, sem tempo ou espaço. Num movimento que encurta progressivamente o tempo, a dinâmica tecnológica cumpre uma função fetichista: é como se os objetos técnicos tivessem magicamente surgido do nada, sem precursores, sem antecedentes, sem história. Muito menos uma história ou temporalidade *profunda*, como quer Zielinski. Esta última representa as vastas escansões de tempo encontráveis no domínio da geologia ou das ciências naturais. No campo da história da mídia, a noção de *Tiefenzeit* expressa uma metáfora que, por mais surpreendente que possa parecer, não é tão inovadora assim. É precisamente na obra de Benjamin que encontramos uma proposta semelhante, quando ele sugere ler os vestígios da cultura e da civilização industrial como o naturalista lê o livro da natureza. Num daqueles paradoxos tipicamente benjaminianos, a aproximação entre natural e artificial servia como instrumento de iluminação e crítica de um em relação ao outro. Desse modo,

1. Daí, talvez, uma das razões do fascínio de Zielinski por Vilém Flusser, um dos pensadores mais citados nos manuais de teoria da mídia alemães. Seu conceito de *ficção filosófica* apresenta diversos pontos de contato com a proposta da *variantologia da mídia*.

D

Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia

predicados usualmente atribuídos à antiga natureza orgânica – produtividade e transitoriedade, bem como declínio e extinção –, quando usados para descrever a “nova natureza” inorgânica que era produto do industrialismo, nomeavam precisamente o que era radicalmente novo a respeito dela (Buck-Morss, 1991: 70).

Apesar do caráter meramente acidental de suas referências a Benjamin, Zielinski certamente deve a ele boa parte da proposta do tempo profundo². Por isso, em um livro que discute meios tecnológicos de comunicação, o atípico retorno à Grécia antiga. Afinal,

trata-se de desvelar no registro *midio-arqueológico* momentos dinâmicos que abundam em heterogeneidade e, desse modo, entrar em uma relação de tensão com os vários momentos do tempo presente, relativizá-los e torná-los mais decisivos (2006: 11).

Esse tensionamento com o presente, quase que inteiramente ausente das narrativas triunfalistas da cibercultura, nada tem de necessariamente apocalíptico. Não se trata de combater o presente ou submetê-lo a um olhar saudosista do passado, mas sim de imaginar criativamente também *o que ele poderia ter sido*. Pelo menos na versão proposta por Zielinski, fazer *Mediengeschichte* não significa simplesmente recuperar um passado elidido pela visão do progresso contínuo, mas sim buscar – se me permitem o neologismo – *heterocronias*. Algo que não é muito distante, também, da proposição benjaminiana de escapar ao império da história dos vencedores. Outras histórias, outras possibilidades, outros olhares: temperar a teoria com uma dose de imaginação – e será esse um pecado muito grave?

Importa lembrar que a história da mídia alemã, especialmente na forma praticada por autores como Zielinski ou Kittler, percebe com clareza que *as próprias mídias* são corresponsáveis por nossa percepção do tempo e da história. Como bem nota Sybille Krämer, referindo-se à obra do segundo autor, o que é peculiar ao nosso tempo é essa reversibilidade temporal permitida pelos meios tecnológicos de registro. “A investigação medial-histórica de Kittler se localiza, assim, na transição epocal dos meios escritos para os tecnológicos, e esse é um procedimento fundamental para uma arqueologia do presente” (Krämer, 2006: 97). Também nesse sentido, a pesquisa sobre a dimensão histórica do tecnológico é vital: para entender que espécies de temporalidade resultam da utilização e popularização das diferentes mídias. Se um dos temas mais prementes da cibercultura é a ideia de *real time*, isso possivelmente aponta para um *desejo de presenteísmo total* que está no coração do imaginário cibercultural. Em *tempo real* significa aquilo que acontece sem diferença temporal, sem

2. Para um estudo detalhado dessa metáfora, ver *Vampyrotheuthis: a Segunda Natureza do Cinema: A “Matéria” do Filme e o Corpo do Espectador*, apresentado no Colóquio Internacional Cinema, Tecnologia e Percepção, em vias de publicação pela editora Contraponto. Disponível também em <<http://www.flusserstudies.net/pag/10/felinto-vampyrotheuthis.pdf>>.

intervalo. Levada a seu paroxismo, tal expressão implica um *punctus* temporal absoluto, desprovido de dimensão, extensão e história.

Como observamos no início deste texto, a preocupação com a dimensão histórica dos meios não encontra abrigo somente nas universidades e instituições alemãs. Na verdade, em oposição ao imaginário desistoricizado da cibercultura, uma parcela crescente de toda a literatura acadêmica a respeito das novas (e velhas) mídias tem se dedicado a resgatar essa preocupação com a temporalidade. De fato, fora da Alemanha, em alguns dos trabalhos mais recentes (e interessantes) sobre as tecnologias digitais de comunicação, é essa a perspectiva central, a partir tanto da concordância quanto do tensionamento com o pensamento de autores como Kittler, Zielinski ou Luhmann. É assim que, adotando como pano de fundo especialmente a *Mediengeschichte* alemã³, Lisa Gitelman destaca com perspicácia a sensação contemporânea de termos alcançado o fim da história da mídia, o que “provavelmente responde pela estranha novidade perene das novas mídias de hoje” (2006: 3). Para Gitelman, esse sentido de inovação permanente repousa numa percepção de que o modernismo estaria agora *completo*, e nossas sensibilidades temporais familiares, próximas de seu fim. Por outro lado, pode-se citar o trabalho de Mark Hansen que, em *Embodying Technesis* (2000), dialoga intensamente (e em atitude frequentemente de confronto) com o *difuso programa de pesquisa* conhecido pela rubrica de *materialidades da comunicação*. Seu objetivo é ultrapassar uma perspectiva representacional reducionista característica de muitos estudos sobre a tecnologia – incapazes, portanto, de considerar propriamente o que Hansen chama de *materialidade robusta da tecnologia*:

O que se perde na redução representacional não é somente alguma alteridade abstrata do tecnológico, mas a hoste de materializações concretas através das quais as tecnologias impactam nossas práticas (e não apenas nossas práticas comunicacionais) de acordo com lógicas que são fortemente pós-hermenêuticas (Hansen, 2000: 4)⁴.

Como tivemos oportunidade de discutir em outras ocasiões (Cf. Felinto, 2007), essa preocupação com os efeitos materiais do tecnológico também constitui um foco recente de atenção das teorias da mídia. Ela já aparecia no pensamento de Flusser, tido pelos alemães como um dos mais importantes representantes do que se poderia definir como *uma teoria da mídia alemã*. O filósofo, que por toda sua vida nunca abandonou sua preciosa máquina de escrever⁵, gostava de jogar com as palavras alemãs *Tasten* e *tasten* (substantivo e verbo), respectivamente *teclas* e *sentir, apalpar*. Como define Paola Bozzi (2005: 9),

3. E citando a proposição de Kittler sobre o apagamento do próprio conceito de mídia a partir das tecnologias digitais (Gitelman, 2006: 3; Kittler, 1999: 1-2).

4. Daí a importância de estudos que busquem avaliar os impactos corporais/cognitivos das tecnologias da cibercultura. O tema da *hapticidade* das novas mídias tem sido estudado, por exemplo, por Laura Marks (ver *Touch*, 2002), ao passo que a relação entre tecnologias e corpos é tema das investigações de Mark Hansen (2000).

5. A importância da máquina de escrever para Flusser, analisada com detalhes por Paola Bozzi, lembra o fascínio de Kittler com essa tecnologia *háptica* em *Grammophon Film Typewriter* e os trabalhos de Martin Stingelin sobre a máquina de escrever de Nietzsche (Gumbrecht & Pfeiffer, *Materialities of Communication*, 1994).

D

Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia

Sua meta [de Flusser] é uma diligente comunicação tátil do pensamento com seu objeto como consciente reação ao caráter dominante do significar: portanto, nada de filosofar “com o martelo”, mas antes a utopia de um conhecimento não violento, que “nasce inteiramente do contato com os objetos”.

Desse modo, talvez não seja despropositado argumentar que o esvaziamento da história nas narrativas tecnológicas seja correlato ao primado das práticas e procedimentos hermenêuticos em diversos campos do saber. O império da interpretação constituiria ambiente ideal para o que poderíamos definir, com inspiração benjaminiana, como uma *história do mesmo*. E, realmente, em uma afirmação constante do novo – em uma narrativa do progresso linear sem descontinuidades – nada pode ser verdadeiramente *novo*. A atenção excessiva que se conferiu tradicionalmente ao sentido das mensagens dos meios e dos discursos sociais deve aliar-se a uma concepção histórica na qual a variação das tecnologias e seus diferentes impactos materiais é decididamente secundário. Assim sendo, a proposta de uma *variantologia da mídia* faz sentido não apenas como recuperação de dimensões históricas perdidas, mas também como consideração fundamental da materialidade dos meios e dos contextos históricos nos quais eles emergiram. O *tempo profundo da mídia* deve ser não tanto quantitativo como *qualitativo*, dirigindo-se à densidade das diferenças e suas distribuições (Zielinski, 2006: 5).

Essa espécie de história *intensiva* da mídia permite encontrar no presente certas formas passadas que, porém, foram lançadas para a margem da história devido a seu caráter heterodoxo. Lev Manovich (fortemente inspirado por Kittler⁶) aponta para essa *recuperação* de formas passadas quando estabelece algumas conexões interessantes entre o cinema digital e determinados fenômenos característicos dos tempos de origem do cinema. As animações em *Flash* trazem de volta ao centro das experiências com as imagens digitais uma visualidade que era típica das margens do primeiro cinema: aquela propiciada pelo fascínio com a ilusão do movimento em aparatos que criavam animações em *loop*, como o praxinoscópio e o fenaquitoscópio (Manovich, 2001).

Em todos esses argumentos encontramos, portanto, dois pontos importantes: a ultrapassagem da perspectiva hermenêutica e a importância de um olhar histórico e/ou arqueológico nas elaborações teóricas contemporâneas. A bem da verdade, repetimos, as duas questões se imbricam. Em Hans Ulrich Gumbrecht, o tema do pós ou não-hermenêutico, conecta-se intimamente com a adoção de uma nova abordagem da temporalidade: a história não deve mais ser *interpretada*, mas sim *experimentada*. Daí que os textos preocupados com o tema das materialidades devam ser essencialmente *descritivos* e não *interpretativos*.

6. Ver, por exemplo, as referências a Kittler em *Software takes Command*. Disponível em: <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf>

É o que Gumbrecht tenta fazer em 1926, *Living on the Edge of Time*, livro heterodoxo, não linear, escrito na forma de verbetes de uma enciclopédia e cujo objetivo é produzir no leitor a sensação de estar vivenciando o ano de 1926.

Nós queremos conhecer os mundos que existiram antes de termos nascido e queremos experimentá-los diretamente. Uma “experiência direta do passado” incluiria a possibilidade de tocar, cheirar e saborear esses mundos nos objetos que os constituíram. Esse conceito enfatiza um aspecto sensual da experiência histórica que foi longamente subestimado (se não reprimido) – sem necessariamente constituir uma estetização do passado problemática (Gumbrecht, 1997: 419).

Em vista do que foi discutido aqui, cabe agora perguntar: o que pode nos oferecer a história da mídia, aliada a uma consideração renovada das materialidades midiáticas? Em primeiro lugar, um instrumento capaz de balancear a retórica triunfalista da cibercultura sem com isso descambar para os discursos apocalípticos ou saudosistas. Em segundo lugar, a percepção de que toda separação radical entre tecnologias *novas* e *antigas* ou *digitais* e *analógicas* (um equívoco cometido entre nós com alguma frequência nas linhas de pesquisa de mestrados e doutorados) é improdutiva e essencialmente equivocada. Finalmente, uma compreensão das dinâmicas midiáticas que permita analisar melhor os processos criativos e os êxitos ou fracassos envolvidos nas diferentes formas de experiência tecnológica e comunicacional.

Apesar de ainda não existirem recensões amplas e competentes sobre o campo da história da mídia, podemos pressupor que ela venha futuramente estruturar-se em um programa de pesquisa plenamente constituído (naturalmente, de natureza interdisciplinar). Que represente um ramo cada vez mais importante dos estudos de comunicação e tecnologia é inegável. Nesse sentido, parece apropriado encerrar este balanço citando a única tentativa de sistematização (e defesa) dos estudos de história da mídia que conseguimos encontrar até o momento. Apenas o futuro poderá dizer com certeza se nossa melhor aposta é o passado:

Em resumo, o equilíbrio do futuro dos estudos sobre as novas mídias repousa no retorno ao passado comunicativo. Pelo menos o passado já aconteceu, ao passo que o futuro ainda não. E se às vezes desfrutamos do caráter imaginativo dos prognósticos, não precisamos esquecer que o estudo histórico usufrui dos mesmos (e até mais amplos) dados, ainda que incompletos. O registro histórico e a contínua reconceptualização do caminho rumo ao presente espera por tal atitude refrescante do historiador das novas mídias – ao mesmo tempo imaginativa e cautelosa, literária e literal (Peters, 2009: 26). **M**

D

Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia

REFERÊNCIAS

- BLUMENBERG, Hans. *Work on Myth*. Cambridge: The MIT Press, 1985.
- BREGER, Claudia. Philhellenic Fantasies: Gods, German Scholars, and the Gift of Greece: Friedrich Kittler's. In: *Theory, Culture & Society* n. 23; 111. London: Sage Publications, 2006.
- BUCK-MORSS, Susan. *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project*. Cambridge: MIT Press, 1991.
- BURGESS, Jean & GREEN, Joshua. *YouTube e a Revolução Digital: como o maior Fenômeno da Cultura Participativa está transformando a Mídia e a Sociedade*. São Paulo: Aleph, 2009.
- FELINTO, Erick. *A Religião das Máquinas: Ensaios sobre o Imaginário da Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- _____. *Passeando no Labirinto: Ensaios sobre as Tecnologias e Materialidades da Comunicação*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.
- FLUSSER, Vilém. *Vampyroteuthis Infernalis: Eine Abhandlung samt Befund des Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Göttingen: Hubert & Co, 2002.
- GITELMAN, Lisa. *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*. Cambridge: The MIT Press, 2006.
- GRAU, Oliver. *Virtual Art: from Illusion to Immersion*. Cambridge: the MIT Press, 2003.
- GROYS, Boris. *Über das Neue: Versuch einer Kulturökonomie*. München: Carl Hanser, 1992.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich & Pfeiffer, Karl Ludwig (ed.). *Materialities of Communication*. Stanford: Stanford University Press, 1994.
- _____. *1926: Living at the Edge of Time*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- HANSEN, Mark. *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000.
- HEIDEGGER, Martin. Die Frage nach der Technik. In: *Gesamtausgabe*, Abteilung I, Band 7: Vorträge und Aufsätze (1936-1953). Pfullingen: Günther Neske, 1990.
- KITTLER, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- _____; VISMANN, Cornelia. *Vom Griechenland*. Berlin: Merve, 2001.
- KRÄMER, Sybille. The Cultural Techniques of Time Axis Manipulation: On Friedrich Kittler's Conception of Media. In: *Theory, Culture & Society* n. 23; 93. London: Sage Publications, 2006.
- MARKS, Laura. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- PETERS, Benjamin. And lead us not into thinking the new is new: a bibliographic case for new media history. In: *New Media and Society* n. 11; 13. London: Sage Publications, 2009.

- QUALMAN, Erick. *Socialnomics: How Social Media transforms the way we live and to Business*. New York: Wiley, 2009.
- RUTSKY, R.L. *High Techné: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- SALOMON, Jean-Jacques. *Survivre à la Science: une Certain Idée du Futur*. Paris: Albin Michel, 1999.
- TACKELS, Bruno. *Walter Benjamin*. Strasbourg: Presses Universitaires de Strasbourg, 1992.
- TAPSCOTT, Don. *Wikinomics: como a Colaboração em Massa pode Mudar seu Negócio*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.
- ZIELINSKI, Siegfried. *Deep Time of the Media: Towards an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. (trad. inglesa de *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*). Cambridge: MIT Press, 2006.
- WEIBEL, Peter & SHAW, Jeffrey. *Future Cinema: the Cinematic Imaginary after Film*. Cambridge: the MIT Press, 2003.
- WINTHROP-YOUNG, Geoffrey. *Friedrich Kittler: zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2005.

Endereço eletrônico

- BOZZI, Paola. Rhapsody in Blue: Vilém Flusser und der *Vampyrotheutis Infernalis*. In: *Flusser Studies*, n. 1 (online), novembro 2005. Disponível em <<http://www.flusserstudies.net/pag/01/bozzi-rhapsody-blue01.pdf>>.
- FELINTO, Erick. *Vampyrotheutis: a Segunda Natureza do Cinema: A 'Matéria' do Filme e o Corpo do Espectador*. Apresentado no Colóquio Internacional "Cinema Tecnologia e Percepção", e em vias de publicação pela editora Contraponto. Disponível em: <<http://www.flusserstudies.net/pag/10/felinto-vampyrotheutis.pdf>><<http://www.poshumano.wordpress.com>>.

Artigo recebido em 9 de julho e aprovado em 26 de agosto de 2010.

