

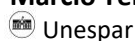
## O FUTURO PASSADO DE “O QUE É ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS?”, DE JUSSI PARIKKA

### THE FUTURE PAST OF “WHAT IS MEDIA ARCHAEOLOGY?” BY JUSSI PARIKKA



<https://doi.org/10.22228/rtf.v18i1.1421>

Márcio Telles



 Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3968-0739>

 E-mail: [tellesjornal@gmail.com](mailto:tellesjornal@gmail.com)

**Resumo:** A partir da recente tradução de *What is Media Archaeology?*, de Jussi Parikka, esta resenha reflete sobre a evolução da Arqueologia das Mídias na última década. O texto também questiona a relevância atual do termo “Arqueologia das Mídias” para os Estudos de Mídia, propondo que, embora a nomenclatura possa ser revisitada, a missão política subjacente que orienta essas investigações permanece crucial – e talvez ainda mais urgente – diante do cenário tecnológico contemporâneo, marcado por uma crescente tecnocracia e controle corporativo.

**Palavras-chaves:** Arqueologia das Mídias; Estudos de Mídia; História das Mídias.

**Abstract:** Based on the recent Portuguese translation of *What is Media Archaeology?* by Jussi Parikka, this review reflects on the evolution of Media Archaeology in the last decade. The text also questions the current relevance of the term “Media Archaeology” for Media Studies, proposing that although the nomenclature can be revisited, the underlying political mission that guides these investigations remains crucial – and perhaps even more urgent – in the face of the contemporary technological landscape, marked by increasing technocratic and corporate control.

**Keywords:** Media Archaeology; Media Studies; Media History

“What is Media Archaeology?”, publicado em 2012 pelo finlandês Jussi Parikka, é amplamente reconhecido como essencial para o desenvolvimento da Arqueologia das Mídias, consolidando-a não necessariamente enquanto um campo acadêmico formal, mas como uma perspectiva então inovadora para (re)pensar a história das mídias. Esta resenha, escrita mais de uma década após a publicação do original por ocasião da tradução brasileira, é, em si, um ato arqueológico, já que a distância no tempo exige uma análise que leve em conta a recepção histórica da obra e sua relevância no atual cenário intelectual. Essa perspectiva complexifica o ato de revisão, pois a importância do livro reside não mais

apenas em seus argumentos originais, mas também na forma como ele moldou e foi moldado pelo debate acadêmico ao longo da última década.

## I

De maneira geral, a Arqueologia das Mídias tem sido frequentemente caracterizada como uma não-disciplina, um conjunto flexível e aberto de técnicas que podem ser integradas a uma variedade de disciplinas acadêmicas – não necessariamente os Estudos de Mídia –, reconfigurando a forma como elas abordam e entendem suas histórias. Essa natureza não disciplinar decorre de sua ênfase metodológica na escavação, na fragmentação e na rejeição de narrativas teleológicas, o que permite que ela seja aplicada em campos tão diversos como história da arte<sup>1</sup>, estudos literários<sup>2</sup> e ciência da computação<sup>3</sup>.

Quando da publicação de “What is Media Archaeology?”, porém, a Arqueologia das Mídias emergia ainda como um conjunto de métodos voltada a desafiar as narrativas tradicionais e lineares da história da mídia<sup>4</sup>. A obra de Jussi Parikka articulava, de forma coesa, as ideias teóricas de pensadores como Michel Foucault, Friedrich Kittler e Siegfried Zielinski, oferecendo uma estrutura para explorar a mídia enquanto fenômeno material, dinâmico e recursivo. Acadêmicos aplaudiram o livro como uma contribuição crítica aos Estudos de Mídia, destacando seu foco em recuperar artefatos de mídia frequentemente ignorados e revelar as dimensões culturais e políticas que permeavam as narrativas históricas sobre a mídia<sup>5</sup>.

Central ao argumento de Parikka e à Arqueologia das Mídias como movimento intelectual são suas raízes nos Estudos de Cinema, particularmente nas inovações metodológicas e conceituais que surgiram da chamada “Nova História do Cinema” (*New Film History*). Essa transformação foi impulsionada pela Conferência da FIAF (International Federation of Film Archives) em Brighton, Reino Unido, em 1978, marcando uma ruptura com as narrativas tradicionais da história do cinema – geralmente centradas em autores, gêneros ou cinemas nacionais – privilegiando as condições tecnológicas, materiais e culturais que moldaram as práticas cinematográficas iniciais. O

---

<sup>1</sup> CUBITT, Sean; THOMAS, Paul. *Relive: Media Art Histories*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013.

<sup>2</sup> KITTLER, Friedrich. *Discourse Networks: 1800-1900*. Stanford: Stanford University Press, 1990.

<sup>3</sup> HU, Tung-Hui. *A Prehistory of the Cloud*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2016.

<sup>4</sup> TELLES, Márcio. Des/Re/Escrevendo a história dos meios de comunicação: quatro contribuições a partir das Arqueologias das mídias. *Dispositiva*, v. 7, p. 101-116, 2019.

<sup>5</sup> SCARBOROUGH KING, Rachael. What is Media Archaeology? Jussi Parikka. *Literary and Linguistic Computing*, v. 28, n. 3, p. 484-486, 2013.

foco central dessa reformulação foi o *Early Cinema*, em referência ao período entre 1895 e cerca de 1915, quando o cinema ainda não havia sido institucionalizado e coexistia com diversas tradições visuais, performáticas e tecnológicas<sup>6</sup>. Pesquisadores exemplificaram essa perspectiva ao explorar as complexidades do cinema antigo além das narrativas convencionais, destacando, por exemplo, o conceito de “cinema de atrações”<sup>7</sup> – um olhar voltado para os aspectos visuais e performativos que antecederam a primazia da narrativa no cinema.

O salto conceitual dos estudos do *Early Cinema* para uma abordagem mais abrangente de Arqueologia das Mídias foi, em parte, impulsionado por essa evolução nos *Film Studies*. Em 1990, Thomas Elsaesser<sup>8</sup> introduziu o termo “Arqueologia das Mídias” (então com o prefixo *mass*) para designar uma perspectiva analítica que via o cinema antigo não como uma forma rudimentar que antecedeu o cinema moderno, mas como um terreno fértil de possibilidades, repleto de trajetórias alternativas e formas midiáticas que, posteriormente, foram marginalizadas ou esquecidas. Esse foco na contingência e na diversidade de mídias teve impacto nos Estudos de Mídia, especialmente em um momento em que a virada digital reacendia o interesse por tecnologias analógicas e seus legados. Ao destacar a coexistência e a interação de múltiplas formas de mídias, a abordagem arqueológica ajudava a repensar a história das mídias como um campo dinâmico e multifacetado, em vez de uma narrativa linear de progresso tecnológico.

Os trabalhos de Siegfried Zielinski<sup>9</sup> e Erkki Huhtamo<sup>10</sup> foram decisivos nessa evolução, estendendo a Arqueologia das Mídias para além do cinema. Posteriormente, Zielinski<sup>11</sup>, proporia uma “variantologia” das mídias, apresentando histórias alternativas e não lineares da mídia que conectavam diferentes formas de mediação tecnológica no tempo e espaço – o que fazia do cinema um “entreato” entre diversas formas tecnológicas de ver e ouvir, e não o ápice da audiovisualidade mediada<sup>12</sup>. Huhtamo, por sua vez,

---

<sup>6</sup> COSTA, Flávia Cesarino. *O Primeiro Cinema: Espetáculo, Narração, Domesticção*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2005.

<sup>7</sup> GUNNING, Tom. The Cinema of Attraction[s]: early films, its spectators and the avant-garde. In: STRAUVEN, Wanda (Org.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, p.381-388.

<sup>8</sup> ELSAESSER, Thomas. *Early Cinema: From Linear History to Mass Media Archaeology*. In: ELSAESSER, Thomas (Org.). *Early Cinema: Space Frame Narrative*. Londres: BFI, 1990, p. 11-28.

<sup>9</sup> ZIELINSKI, Siegfried. *Media Archaeology*. *CTheory*, 7 de novembro de 1996. Disponível em: [www.ctheory.net/articles.aspx?id=42](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=42). Acessado em 7 de agosto de 2018.

<sup>10</sup> HUHTAMO, Erkki. From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Towards an Archeology of the Media. *Leonardo*, v. 30, n. 3, p. 221-224, 1997.

<sup>11</sup> ZIELINSKI, Siegfried. *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*. São Paulo: Annablumme, 2006.

<sup>12</sup> ZIELINSKI, Siegfried. *Audiovisions: Cinema and television as entr'actes in history*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 1999.

introduziu os “topoi”<sup>13</sup> – temas e motivos recorrentes na história da mídia –, ampliando a abordagem arqueológica para identificar padrões de continuidade e ruptura em diversas práticas de mídia.

Na virada do século, a Arqueologia das Mídias consolidava-se então como uma abordagem intelectual distinta, impulsionada pela tradução para o inglês das obras de Friedrich Kittler sobre mídia (sua segunda fase teórica), em estudos históricos como “Gramophone, Film, Typewriter” e “Optical Media”, ambos com recentes traduções brasileiras<sup>14</sup>. Estes trabalhos renovavam o interesse nos Estudos de Mídia sob uma perspectiva histórica e materialista. Embora Kittler não se identificasse como arqueólogo das mídias, sua ênfase nas bases tecnológicas e materiais dos sistemas de mídia, assim como sua abordagem genealógica para rastrear seu desenvolvimento, alinhava-se aos objetivos do campo emergente.

## II

O interesse renovado por histórias alternativas de mídia e tecnologia incentivou outros estudiosos a explorarem as metodologias e os temas associados à Arqueologia das Mídias. Pesquisadores como Cornelia Vismann, Markus Krajewski, Lisa Gitelman, Simone Natale, Diane Pasulka e Claus Pias se aventuraram no campo, expandindo seu escopo para além da densa estrutura teórica e tecnodeterminista de Kittler. Vismann<sup>15</sup> explorou o papel da mídia burocrática na formação de práticas jurídicas, destacando a materialidade dos arquivos e sua influência na jurisprudência. Krajewski<sup>16</sup> traçou a evolução das tecnologias de processamento de dados, desde os catálogos de cartões até a computação moderna. Gitelman<sup>17</sup> examinou os contextos culturais de mídias emergentes, enfatizando a continuidade entre mídias antigas e novas. Natale e Pasulka<sup>18</sup> investigou as interseções

---

<sup>13</sup> HUHTAMO, Erkki. *From Kaleidoscomaniac*, Op. cit., 1997; HUHTAMO, Erkki. *Elephants Photographicus: Media Archaeology and the History of Photography*. In: LEONARDI, Nicoletta; NATALE, Simone (Orgs.). *Photography & Other Media in the Nineteenth Century*. University Park: The Pennsylvania University Press, 2018, p.13-33; HUHTAMO, Erkki. *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2023; HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. Introduction: an archaeology of media archaeology. In: HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (Orgs.). *Media Archaeology: approaches, applications, and implications*. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 2011, p. 1-21.

<sup>14</sup> KITTLER, Friedrich. *Gramofone, Filme, Typewriter*. Trad. Daniel Martineschen, Guilherme Gontijo Flores. Belo Horizonte e Rio de Janeiro: Editora UFMG e Ed. Uerj, 2019. KITTLER, Friedrich. *Mídias Ópticas: curso em Berlim*, 1999. Trad. Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

<sup>15</sup> VISMANN, Cornelia. *Files: Law and Media Technology*. Stanford, California: Stanford University Press, 2000.

<sup>16</sup> KRAJEWSKI, Markus. *Paper Machines: about cards & catalogs, 1548-1829*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2011.

<sup>17</sup> GITEMAN, Lisa. *Always Already New*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006.

<sup>18</sup> NATALE, Simone; PASULKA, Diane. *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural*. Oxford: Oxford University Press, 2019.

entre mídia e magia, analisando como práticas espiritualistas moldaram o desenvolvimento material das tecnologias de comunicação – tema que já havia sido explorado, a partir da história cultural, por Jeffrey Sconce<sup>19</sup> e, com foco no cinema, Erick Felinto<sup>20</sup> –, enquanto Pias<sup>21</sup> contribuiu com estudos sobre a cibernética e seu impacto na teoria da mídia e na estética informacional, explorando os fundamentos históricos da cultura digital, sobretudo na relação entre psicofísica e desenvolvimento de interfaces.

Mas é exatamente aqui que a ideia de Arqueologia das Mídias começou a revelar sua fragilidade. Muitos dos trabalhos frequentemente categorizados sob esse guarda-chuva não foram concebidos como Arqueologia das Mídias em seus contextos originais. Em vez disso, são exemplos de estudos de mídia mais amplos, profundamente enraizados em tradições intelectuais diversas às estruturas analíticas francófonas e anglófonas, que historicamente tenderam mais à hermenêutica dos textos – o que Gumbrecht<sup>22</sup> chamaria de “sentido” –, e não às condições materiais de sua efetivação – o que o mesmo Gumbrecht apontaria como “presença”. Por exemplo, é inegável que a tradição de estudos de recepção da Escola de Constança de Jauss e Iser é um antecedente mais próximo da empreitada mídia-arqueológica do que os pós-estruturalistas franceses. Não à toa, é dali que sai Hans Ulrich Gumbrecht, central à uma perspectiva histórica materialista da mídia, estranhamente ausente do livro do Parikka<sup>23</sup>.

Com o crescente interesse internacional no que veio a ser chamado de “Teoria da Mídia Alemã”, a Arqueologia das Mídias emergiu como o ponto de referência dominante para essa teoria<sup>24</sup>. Essa ascensão não foi apenas uma questão de alinhamento intelectual, mas também de dinâmica de poder acadêmico, pois a Arqueologia das Mídias tornou-se uma espécie de “abreviação intelectual” para trabalhos que já eram diversos em seu foco e metodologia. O processo consolidou a Arqueologia das Mídias como o rótulo de referência para os estudos históricos e materialistas da mídia, mas também ofuscou as estruturas

---

<sup>19</sup> SCONCE, Jeffrey. *Haunted Media: electronic presence from telegraphy to television*. Durham e Londres: Duke University Press, 2000.

<sup>20</sup> FELINTO, Erick. *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

<sup>21</sup> PIAS, Claus. “Hollerith ‘Feathered Crystal’”: Art, Science, and Computing in the Era of Cybernetics. *Grey Room*, 2008, p. 110-133; PIAS, Claus. *Computer Game Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 2017.

<sup>22</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2010.

<sup>23</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich; PFEIFFER, K. Ludwig. *Materialities of Communication*. Stanford, EUA: Stanford University Press, 1994.

<sup>24</sup> WINTHROP-YOUNG, Geoffrey. Krautrock, Heidegger, Bogeyman: Kittler in the anglosphere. *Thesis Eleven*, v. 107, n. 1, p. 6-20, 2011. TELLES, Marcio. *Teoria alemã das mídias: mídia, história, cultura e técnica no território comunicacional alemão*. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

concorrentes, estreitando o espaço para a inovação. Por exemplo, molduras teóricas alternativas como as técnicas culturais (*Kulturtechniken*) – exemplificada pela obra de Bernhard Siegert<sup>25</sup> e outros – concentram-se nos aspectos processuais e operacionais da mídia e da cultura, examinando como práticas como escrever, mensurar ou observar originam ordens simbólicas. Essa abordagem diverge teoricamente do foco da Arqueologia das Mídias em artefatos e histórias de tecnologias de mídia, mas sua ênfase histórica-material acaba amalgamada à perspectiva de Parikka (cf. o capítulo 4 de “O Que é...”).

### III

Esse é o contexto em que o livro de Jussi Parikka foi publicado. Por um lado, o livro deu à abordagem materialista da história das mídias um impulso significativo, reunindo diferentes vertentes de estudos de mídia que compartilhavam um interesse comum – embora algumas contribuições se alinhassem mais a esses princípios do que outras, como fica evidente ao ler o livro. Ao fazer isso, o livro ofereceu um ponto de encontro para estudiosos que já estavam envolvidos com questões de dimensões materiais e históricas da mídia, codificando efetivamente a Arqueologia das Mídias como um movimento acadêmico identificável. Por outro, ao enquadrar abordagens distintas como parte de um campo único e coerente, o rótulo sufocou a diversidade intelectual, canalizando metodologias e teorias díspares em um paradigma artificialmente unificado. Não sem razão, portanto, que a recepção do trabalho foi confusa. Para muitos dos críticos, a Arqueologia das Mídias na proposição de Parikka era intelectualmente instável, na melhor das hipóteses<sup>26</sup>, ou uma mera reembalagem de ideias existentes, na pior<sup>27</sup>.

A nós, interessa apontar que, nos últimos dez anos, a Arqueologia das Mídias evoluiu de uma ideia inovadora para uma abordagem integrada aos Estudos de Mídia. Por um lado, as ideias de Parikka inspiraram desde estudos de tecnologias obsoletas<sup>28</sup> até explorações de histórias globais e decoloniais da mídia<sup>29</sup>. Por outro lado, alguns críticos argumentaram que as abstrações teóricas do campo e seu foco predominantemente

---

<sup>25</sup> SIEGERT, Bernhard. *Cultural Techniques: Grids, Filters, Doors, and Other*. Nova Iorque: Fordham University Press, 2015.

<sup>26</sup> POTTS, John. Jussi Parikka, What is Media Archaeology? & Erkki Huhtamo and Jussi Parikka (eds), *Media Archaeology: approaches, applications and implications*; Resenha de. *Screen*, v. 54, n. 1, p. 113-117, 2013.

<sup>27</sup> FICKERS, Andres; WEBER, Anne-Katrin. Towards an Archaeology of Television. *Media/Rep*/. 2015. Disponível em: <https://mediarep.org/entities/article/edbf1718-f470-455e-a2cd-e35b6dec7dfc>. Acesso 12 dez. 2024.

<sup>28</sup> HUHTAMO, Erkki. *Illusions in Motion*, Op. cit, 2023.

<sup>29</sup> RIBEIRO, Marcelo R. S. Cosmopoéticas da desobediência informe: leitura contra-colonial do regime da extração no catálogo Lumière. *E-Compós*, v. 24, 2021. DOI: 10.30962/ec.2230.



eurocêntrico restringiram seu escopo<sup>30</sup>, levantando questões sobre sua relevância em um cenário de mídia em rápida mudança. À medida que novos campos, como estudos de software, estudos de plataforma e ecologias de mídia, ganharam destaque, o papel da Arqueologia das Mídias foi reformulado.

A influência da Arqueologia das Mídias foi além de sua estrutura original, com muitos de seus princípios fundamentais sendo descontextualizados e reaproveitados nos Estudos de Mídia mais amplos. Um exemplo importante é a ênfase na materialidade dos artefatos de mídia, um conceito fundamental que destaca as dimensões físicas, técnicas e de infraestrutura das tecnologias de mídia. Essa ideia foi amplamente adotada em campos como estudos de plataforma<sup>31</sup> e estudos de software, nos quais os acadêmicos examinam as bases materiais das plataformas digitais e dos algoritmos. No entanto, em muitos desses contextos, o foco geralmente muda da escavação histórica de artefatos de mídia para questões contemporâneas, como preconceito tecnológico, vigilância e capitalismo de plataforma. A perspectiva histórica defendida pela Arqueologia das Mídias é, portanto, diluída, pois seus métodos são adaptados para criticar a dinâmica imediata da era digital.

Da mesma forma, a rejeição da Arqueologia das Mídias às narrativas lineares do progresso tecnológico foi absorvida pelos estudos culturais e pela teoria crítica da mídia. A noção de “becos sem saída” tecnológicos ou trajetórias esquecidas, que já foi uma marca registrada da Arqueologia das Mídias, agora aparece em críticas ao discurso da inovação. Embora esses estudos estejam alinhados com o impulso arqueológico de descobrir histórias de mídia ocultas ou suprimidas, eles geralmente priorizam a crítica política e econômica em vez da escavação meticulosa de contextos históricos que Parikka imaginou.

Outro exemplo proeminente é o conceito de “fósseis de mídia” (*media fossils*), que foi adaptado nos estudos de mídia ecológica para abordar a marca ambiental das tecnologias de mídia. Originalmente concebida como uma metáfora para compreender as temporalidades em camadas da mídia, essa ideia foi reinterpretada para explorar os resíduos materiais da produção de mídia, desde a mineração de terras raras até o lixo digital. Embora essa aplicação esteja alinhada com a virada ecológica mais ampla de Parikka em obras como “A Geology of Media”<sup>32</sup> e à perspectiva teórica paleontológica de

---

<sup>30</sup> VILAR, Mariano. Grandes relatos, tecnología y horizontes colectivos: Propuestas y problemas hermenéuticos de la teoría de medios. *Luthor*, n.50, nov. 2021, p.41-48.

<sup>31</sup> Por ex. ALTICE, Nathan. *I Am Error: The Nintendo Family Computer / Entertainment System Platform*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015; MAILLAND, Julien; DRISCOLL, Kevin. *Minitel: welcome to the internet*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2017.

<sup>32</sup> PARIKKA, Jussi. *A Geology of Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

Zielinski<sup>33</sup>, ela frequentemente se afasta das questões epistemológicas centrais da Arqueologia das Mídias, favorecendo o ativismo ecológico contemporâneo.

Além disso, a ênfase metodológica da Arqueologia das Mídias no arquivo e na escavação foi adotada nas humanidades digitais, especialmente em projetos de preservação e recuperação digital. Aqui, a metáfora arqueológica serve a objetivos práticos, como a restauração de dados perdidos ou a preservação de formatos de mídia ameaçados, deixando de lado aspectos críticos da estrutura de Parikka em favor de aplicações técnicas.

#### IV

É possível argumentar que tal versatilidade é intrínseca à perspectiva apresentada por Parikka. Afinal, ao tratar a mídia como processos dinâmicos em vez de objetos estáticos, a Arqueologia das Mídias rompe os silos disciplinares tradicionais e incentiva os acadêmicos a adotarem perspectivas interdisciplinares ou transdisciplinares. Nesse sentido, ela opera mais como um *ethos* metodológico do que como um domínio acadêmico fixo, oferecendo uma estrutura para repensar a história, a materialidade e a temporalidade de maneiras que transcendem as restrições disciplinares convencionais.

Também é possível argumentar que a Arqueologia das Mídias representou um *momentum* de crítica midiática muito específico, espécie de sintoma de uma era investida na escavação materialista das formas midiáticas, uma tentativa de fixar referências em um período de rápidas inovações. Essa crítica foi sugerida pelo próprio propositor do termo em meados da década passada, quando as proposições da Arqueologia das Mídias pareciam começar a perder impulso<sup>34</sup>. Para Elsaesser, as metodologias focadas na escavação e na análise de artefatos de mídia eram inerentemente dependentes da disponibilidade de arquivos mais amplos e acessíveis – recursos que se tornaram amplamente disponíveis por meio da Internet. O desenvolvimento do campo havia coincidido com o surgimento da Web como um repositório de mídias históricas e uma ferramenta para acessá-las e preservá-las. Sem essa infraestrutura digital, grande parte da promessa da Arqueologia das Mídias de descobrir histórias esquecidas da mídia teria sido praticamente inatingível. Ou seja, as condições culturais e tecnológicas do início do século XXI explicam não apenas a existência da Arqueologia das Mídias, mas também sua relevância e rápida assimilação por parte dos acadêmicos.

Em muitos aspectos, a Arqueologia das Mídias também pode ser considerada a expressão teórica-metodológica daquilo que o crítico musical britânico Simon Reynolds

---

<sup>33</sup> ZIELISNKI, Siegfried. *Arqueologia*, Op. Cit., 2006.

<sup>34</sup> ELSAESSER, Thomas. Arqueologia das mídias como sintoma. In: ELSAESSER, Thomas. *Cinema como Arqueologia das Mídias*. São Paulo: Edições SESC, 2018, p.266-303.



chamou de “Retromania”<sup>35</sup>, a obsessão cultural em buscar inspiração no passado, possibilitada pelo arquivo infinito da Web, que explica o panorama cultural do início da década passada. A ênfase do campo em descobrir “mídias mortas” e trajetórias tecnológicas alternativas alinhava-se, então, com certa fixação cultural em reimaginar e reciclar momentos históricos. A perspectiva recursiva da Arqueologia das Mídias sobre a história da mídia – buscando conexões entre tecnologias do passado e do presente – parecia particularmente ressonante em um período em que a própria Web 2.0 ainda era uma novidade, prometendo novas maneiras de organizar, acessar e reinterpretar dados históricos – o YouTube, por exemplo, não possuía então uma década de existência<sup>36</sup>.

No entanto, à medida que as promessas da Web desvaneceram, o mesmo aconteceu com o ímpeto da Arqueologia das Mídias. A Internet, que já foi um arquivo aberto que possibilitava o acesso democrático às informações, está cada vez mais enclausurada em lógicas comerciais e algorítmicas. As plataformas dominam a Web, e o *ethos* aberto e arquivístico que sustentava os primeiros estudos digitais foi ofuscado pela mercantilização e vigilância dos espaços on-line. Nesse novo ambiente, a escavação histórica que a Arqueologia das Mídias defendia parece menos urgente ou prática, pois o acesso aos arquivos é cada vez mais mediado por interesses corporativos e *paywalls*.

Todavia, é aqui que a Arqueologia das Mídias parece ascender à sua missão política<sup>37</sup>, que continua relevante frente ao atual ambiente tecnológico e crescentemente tecnocrático. Esta é uma dimensão que amadureceu tardiamente no pensamento de Parikka, posterior ao livro em questão. Mais recentemente, o autor<sup>38</sup> têm apontado que a narrativa progressista que termina nos ambientes ultratecnológicos de Google, Apple e, hoje, Elon Musk, são a consequência, e não a causa, das *Big Tech* possuírem os meios de (re)produção de memória. Torna-se, então, urgente resgatar os passados descartados por essa história oficial, a fim de garantir a persistência de um “senso de possibilidade”<sup>39</sup> de que o futuro seja diferente do que aquele pré-determinado pelas memórias das máquinas.

Lido em contraponto ao presente, o livro de Parikka permanece relevante por sua capacidade de questionar as narrativas dominantes sobre a história das mídias. Se, por um lado, ele capturou um momento em que a internet era vista como um espaço de

---

<sup>35</sup> REYNOLDS, Simon. *Retromania: pop culture's addiction to its own past*. New York: Faber and Faber, 2011.

<sup>36</sup> MONTAÑO, Sonia. *Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

<sup>37</sup> Veja minha resenha de *Cinema como Arqueologia das Mídias*, de Thomas Elsaesser. TELLES, Márcio. As políticas do arquivo. *Galáxia*, n.43, v.1, p. 202-205, 2020.

<sup>38</sup> PARIKKA, Jussi. Arqueologia da Mídia: interrogando o novo na artemídia. *Intexto*, n. 39, p. 201-214, maio/ago. 2017.

<sup>39</sup> ZIELINSKI, Siegfried. *Arqueologia*, Op. cit., 2006, p.44; Cf. também ELSAESSER, Thomas. *Cinema como Arqueologia das Mídias*. São Paulo: Edições SESC, 2018, p.186.

possibilidades aparentemente ilimitadas para reimaginar essas histórias, por outro, seu valor duradouro reside na abertura de alternativas àquelas versões corporativas que frequentemente monopolizam o discurso. Este esforço reflete um compromisso mais amplo dos Estudos de Mídia com a desconstrução de perspectivas hegemônicas e a valorização de vozes e trajetórias esquecidas. A publicação de sua tradução brasileira não chega com atraso, mas em um momento oportuno, ou *kairós*, considerando as tensões contemporâneas entre figuras como Elon Musk e Alexandre de Moraes, que evidenciam o embate constante entre controle tecnológico e regulamentação democrática. Seja em 2012 ou 2025, o apelo do livro nos lembra da urgência de revisitarmos os arquivos para compreender e contestar as estruturas que moldam o presente.

Recebido em 27 de janeiro de 2025.  
Aceito em 23 de maio de 2025.