



Revista de Comunicação e Linguagens

Vol. (2020)

ISSN 2183-7198 (electrónico/online)

Homepage: <https://revistas.fcsh.unl.pt/index.php/rcl>

Obsolescência e reinvenção: o caso de estudo sobre João Maria Gusmão e Pedro Paiva

Filippo De Tomasi  Maura Grimaldi 

Como Citar | How to cite:

Tomasi, F. D., & Grimaldi, M. (2020). *Obsolescência e reinvenção: o caso de estudo sobre João Maria Gusmão e Pedro Paiva*. *Revista De Comunicação E Linguagens*, (52), 66-85. Obtido de <https://revistas.fcsh.unl.pt/rcl/article/view/1434>

Editor | Publisher:

ICNOVA - Instituto de Comunicação da NOVA

Direitos de Autor | Copyright:

Esta revista oferece acesso aberto imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona maior democratização mundial do conhecimento.

Obsolescência e reinvenção: o estudo de caso sobre João Maria Gusmão e Pedro Paiva

*Obsolescence and reinvention: the case study
of João Maria Gusmão and Pedro Paiva*

FILIPPO DE TOMASI* & MAURA GRIMALDI**

*Universidade Nova de Lisboa / Faculdade de Ciências Sociais
e Humanas / Instituto de Comunicação da NOVA — ICNOVA
detomasi.filippo@gmail.com

**Universidade Nova de Lisboa / Faculdade de Ciências Sociais
e Humanas / Instituto de Comunicação da NOVA — ICNOVA
mauragrimaldi@gmail.com

Resumo

A presente investigação analisa algumas peças da dupla dos artistas portugueses João Maria Gusmão e Pedro Paiva a partir dos debates relacionados com a Arqueologia dos *Media* e a historiografia artística, através dos conceitos de *zombie media* (Hertz e Parikka 2012), obsolescência (Elsaesser 2018) e reinvenção (Krauss 1999a, 1999b). Elegendo como obras fulcrais as projeções *Pôr do Sol*, *Camelos no Egito*, *Torneira*, *Quadrado branco a saltar sobre quadrado verde*, *Neve* e *Laranja Verde* (2017-2018), pretendemos evidenciar de que forma esses artistas rompem com uma lógica de uso comum e normativa dos dispositivos. Tendo em consideração os projetos anteriores, maioritariamente baseados na reativação de mecanismos obsoletos como as películas 16mm, Gusmão e Paiva continuam a refletir sobre uma noção pré-digital da imagem. No caso das obras consideradas na presente investigação, configura-se uma única instalação composta por diversos projetores de imagem fixa que, após os seus

sistemas originais terem sido alterados, passam a simular uma imagem animada. Essas obras referem-se a uma dimensão arqueológica dos princípios do cinema e dos primeiros dispositivos óticos, engendrando um ambiente repleto de carga imersiva e debatendo sobre a percepção e o corpo do observador em relação ao espaço expositivo. Recupera-se uma experiência de encantamento do indivíduo mediante os grandes planos de cor, a ilusão analógica do movimento e a ficção temporal. Como estratégia de análise comparada, evocar-se-á outros exemplos do campo artístico, nomeadamente as produções dos artistas Francisco Tropa e Rosângela Rennó.

—
Palavras-chave

Arqueologia dos *Media* | Reinvenção | Obsolescência | Projetor de Diapositivos | *Zombie Media*

—
Abstract

The current research is based on the debate related to Media Archaeology — through concepts such as zombie media (Hertz and Parikka 2012) and obsolescence (Elsaesser 2018) — and artistic historiography — reinvention (Krauss 1999a, 1999b) — to analyse the production of the Portuguese artistic duo João Maria Gusmão and Pedro Paiva. Choosing as fundamental works to reflect about such conceptions the recent pieces *Pôr do Sol*, *Camelos no Egípto*, *Torneira*, *Quadrado branco a saltar sobre quadrado verde*, *Neve* and *Laranja Verde* (2017-2018), we intend to investigate how the two artists break with the logic of common use of the devices. Taking into account their previous projects, mostly based on the reactivation of obsolete mechanisms, such as 16mm films, Gusmão and Paiva continue to reflect on a pre-digital notion of the image. The pieces selected for this investigation constitute a set of fixed-image projectors, presented as a single installation. However, after their original systems have been changed (hacking), they simulate an idea of animated image. These pieces refer to an archaeological dimension of the principles of cinema and the first optical devices, such as magic lanterns, recreating an immersive environment and discussing the observer's perception and body in relation to the exhibition space. It recovers an experience of enchantment through the large planes of color, the analogical illusion of movement and the temporal fiction. As

—
Keywords

a strategy of comparative analysis, other examples in the artistic field will be evoked such as the practice of the artists Francisco Tropa and Rosângela Rennó.

Media Archaeology | Reinvention | Obsolescence | Slide Projection | Zombie Media

Tudo aquilo que a nossa
 civilização rejeita, pisa e mijá em cima,
 serve para poesia
 [...]

Pessoas desimportantes
 dão pra poesia
 qualquer pessoa ou escada
 [...]

O que é bom para o lixo é bom para a poesia
 (Barros 2010, 146-47)

Cores, formas geométricas, formas elementares, formas animadas. Uma laranja semelhante a um entardecer. Um lusco-fusco sobre um fundo bicolor. Círculos brancos, quando deslocados, tornam-se neve. Quadrados dentro de quadrados, que nos fazem lembrar Josef Albers, e tantos outros artistas modernos e contemporâneos. A laranja (está sobre a mesa?) não é apenas uma laranja, recorda-nos Paul Cézanne. Eis algumas das sugestivas imagens que pertencem a seis distintas projeções da dupla de artistas portugueses João Maria Gusmão e Pedro Paiva, elaboradas entre 2017 e 2018. Projeções que entrelaçam referências, diálogos, cromatismos, figuras e movimentos, a formar uma única instalação imersiva na exposição *Um cão com uma cauda notável* (2018) na Fortes D'Aloia & Gabriel | Galpão em São Paulo¹.

Laranja Verde, uma dessas obras, apresenta uma esfera a ocupar quase todo o plano com fundo azulado e que, pouco a pouco, ganha nuances cromáticas. A “Laranja” deixa de ser laranja, e ganha tons verdes. O seu movimento é marcado pelas diferenças de coloração. O olhar é atraído automaticamente para uma segunda projeção:

¹ Além das referidas peças, fazem parte da exposição *Um cão com uma cauda notável* uma série de quinze esculturas em bronze patinado expostas nas salas adjacentes às projeções. Todavia, para o objetivo deste trabalho, essas obras não serão analisadas.

Pôr do Sol. Outro círculo oscila entre o vermelho e o amarelado e migra do centro superior do plano em sentido descendente, até sumir na parte inferior da imagem marcada por um horizonte.

A atmosfera evocada pelo poente, bem como a coloração, associam-se a *Camelos no Egito* — cenário de três pirâmides sobre um plano alaranjado. Uma paisagem desértica, um tanto inóspita e metafísica, ecoa Giorgio De Chirico, até sermos surpreendidos por um vulto que paira por cima da projeção, figurando a silhueta de um camelo.

Em contraponto aos tons quentes e ao calor, evocado sinestesicamente por um poente e por um deserto, apresenta-se, em oposição complementar, o frio da *Neve* a cair suavemente. Pequenos e irregulares pontos brancos de luz, de diferentes tamanhos, e em velocidades distintas, cruzam o nosso olhar. *Quadrado branco a saltar sobre quadrado verde*, por sua vez, consiste numa projeção na qual um quadrado verde é inscrito dentro de uma moldura azulada. O caráter geométrico abstrato torna-se coadjuvante diante da graça provocada por um pequeno polígono que pula de um canto para o outro, e que desestabiliza, com algum humor, o tom sóbrio da construção quadrilátera.

Finalmente, a instalação *Torneira*, que é talvez a projeção que exige um dos sistemas mais sofisticados, combinando dois movimentos distintos: o abrir e fechar da torneira e, conseqüentemente, o informe feixe de água a escorrer.

Em todos os casos referidos, os títulos das obras são descritivos, e tentam rapidamente circunscrever o fenómeno apresentado. Cada peça parte de maquinarias de imagem fixa que, após terem os seus sistemas originais alterados, simulam figuras animadas. Passamos da inscrição no universo da imagem fixa para a tecnologia que constitui as variações cromáticas e cinéticas. O espetador depara-se com aparelhos que já não são de uso comum e que sofreram algumas alterações para imergir numa nova dimensão e criar um outro universo de referências e formas. São aparelhos resgatados da transitoriedade e da decadência imposta pela nossa sociedade. Como observa o historiador estadunidense Jonathan Crary, na contemporaneidade presenciamos um constante aceleração das atualizações tecnológicas e

Da produção de novidades [o qual] incapacita a memória coletiva e significa que a evaporação do conhecimento histórico não mais precisa ser imposta de cima para baixo. As condições cotidianas de comunicação e acesso à informação garantem o apagamento sistemático do passado como parte da construção fantasmagórica do presente. (2014, 69-70)

Uma aceleração que conduz a um apagamento do passado no presente, eliminando os rastros do que passou. Mas então como pensar o uso de tecnologias descontinuadas industrialmente num contexto de alta “demanda por substituição ou aprimoramento”? (Crary 2014, 66). Quais as consequências de tais escolhas? Será sob a luz das disputas marcadas pela obsolescência das tecnologias e dos dispositivos que analisaremos algumas das produções artísticas contemporâneas. Igualmente, será a partir de uma

perspetiva da Estética e Arqueologia dos *Media* que aprofundaremos as operações mais recentes da dupla João Maria Gusmão e Pedro Paiva. Como é que esses projetos problematizam a dimensão da obsolescência e da imagem técnica? Como é que o conceito de obsolescência, e o trabalho desenvolvido por esses artistas, se relacionam com outras importantes noções, tais como *zombie media* e *Do It Yourself (DIY)*? Como podemos pensar a relação, as diferenças e semelhanças, entre esses projetos e os de outros artistas em esferas semânticas próximas?

Obsolescência dos *media*

Em termos linguísticos, a palavra “obsolescência” é difundida na maioria dos idiomas ocidentais preservando uma raiz comum: por exemplo, em francês e inglês existe *obsolescence*, em italiano usa-se *obsolescenza*, em alemão encontra-se *obsoleszenz* etc.². Partindo desta base comunicativa partilhada, numa análise arqueológica da etimologia notamos que, segundo o dicionário de língua inglesa Cambridge, o adjetivo *obsolete* indica alguma coisa que “não [está] mais em uso, tendo sido substituída por algo mais novo e melhor ou mais em voga” e ainda “algo não mais necessário” (Cambridge Dictionary s.d., Tradução nossa). Etimologicamente, a palavra é composta pelo prefixo *ob* com o significado de “contra” e *solèscere*, derivado de *solere*, ou seja, “ser habitual”. Delineia-se, portanto, que o termo “obsolescência” se refere a um objeto ou conceito que já não é de utilização habitual. Em linha com a área de investigação deste artigo, acrescentamos que a palavra é utilizada para identificar um aparelho substituído por uma evolução tecnológica que determinou o seu abandono³. Desta forma, o termo pode ter um valor negativo: à luz de uma dimensão económica em referência ao sistema capitalista, os constantes desenvolvimentos e atualizações implicam descartes tecnológicos.

Embora a reflexão etimológica determine um primeiro nível de compreensão, do ponto de vista dos estudos dos *media*, nomeadamente no que concerne ao campo da Arqueologia dos *Media*, esse conceito manifesta múltiplos significados. Esquematisando o pensamento de Thomas Elsaesser, desenvolvido no seu ensaio “Arqueologia das Mídias como poética da obsolescência” (2018), encontramos quatro possíveis visões: inicialmente o termo propunha uma carga negativa em relação a um “discurso económico-tecnicista do ‘progresso através da destruição criativa’”; de seguida, passou a ter um peso crítico de perspetiva marxista no momento da criação da “obsolescência

² Contudo, é interessante sublinhar que em alguns idiomas europeus o termo é substituído por outros sinónimos com diferente origem etimológica. A título exemplificativo, em francês utiliza-se indiferentemente a palavra *désuétude* em referência a obsolescência, enquanto em alemão parece ser mais usado o termo *veralterung*.

³ Acrescente-se, ainda, que a nível semântico na língua portuguesa, bem como na inglesa, a palavra obsolescência é utilizada no campo das ciências naturais, sendo que o termo técnico indica um “órgão (ou parte deste) que se apresenta relativamente pouco desenvolvido ou nítido” (Porto Editora 2014, 1139).

programada”⁴ e a sua contestação nos anos cinquenta⁵; chegando a uma reformulação positiva como “resistência heróica à aceleração implacável e, no processo, tornou-se prova do valor daquilo que não é mais útil”; mais recentemente, definiu-se por uma convergência das esferas do sustentável e da reciclagem e, simultaneamente, por um “apelo eloquente por uma filosofia orientada pelo objeto e por um novo materialismo da singularidade e autossuficiência do ser” (Elsaesser 2018, 250). Além desta reconstrução do desenvolvimento e do alargamento dos significados do termo, Elsaesser sublinha que, a partir dos primeiros anos do século XXI, quer a historiografia artística quer a área de estudo dos *media* tem tido em consideração a posição de objetos e tecnologias em desuso dentro da produção da arte contemporânea⁶.

Entre os vários autores da literatura artística, o pensamento de Rosalind Krauss é de fundamental importância. Com efeito, esta autora abordou questões sobre o obsoleto e a reinvenção dos *media* principalmente em dois textos de 1999: *A voyage on the North Sea. Art in the age of the post-medium condition* e “Reinventing the medium”. O primeiro é um livro que desenvolve uma perspectiva crítica à produção do artista Marcel Broodthaers, enquanto o segundo texto apresenta-se como uma aprofundada análise dos trabalhos em projeção de diapositivos de James Coleman. Embora o processo artístico difira bastante, tanto para datações como para objetivos, Krauss enfatiza uma dimensão filosófica da obsolescência que retoma o pensamento de Walter Benjamin⁷. Segundo a autora, estes artistas utilizam tecnologias em desuso para desvendar a potencialidade codificada e cristalizada no momento da criação de uma forma tecnológica, isto é, para encontrar os caminhos que foram excluídos pelos discursos padronizados de utilização do *medium*⁸. O processo de descerramento é permitido e reafirmado, efetivamente, no momento da “queda na obsolescência dos estágios finais de desenvolvimento” do *medium* (Krauss 1999a, 45, Tradução nossa).

4 Com o conceito de “obsolescência programada” entende-se a estratégia pela qual um determinado produto tecnológico tem um ciclo vital predefinido. Tal conceito encontra-se nos artigos que o agente imobiliário estadunidense Bernard London publicou a partir de 1932 como auspiciada medida governativa para sair da Grande Depressão, mas que nunca foi implementada (Hertz e Parikka 2012, 245). Contudo, a nível privado, a estratégia da “obsolescência programada” foi aplicada no âmbito da indústria automobilística, na mesma época dos textos de London. Como refere a artista Paige Sarlin, foi elaborada por Alfred P. Sloan, diretor da General Motor, e difundiu-se também por outras áreas, nomeadamente as ligadas à fotografia e ao cinema (Sarlin 2015, 12).

5 Relembra Elsaesser que os críticos ao sistema consumista após a Segunda Guerra Mundial atacavam a obsolescência programada, “considerando-a perdulária e imoral” (2018, 250). Esta posição parece ter voltado recentemente no debate público e político. Por exemplo, na Resolução de 4 de julho de 2017 do Parlamento Europeu são indicadas, em defesa dos consumidores, algumas “Medidas relacionadas com a obsolescência programada” (Parlamento Europeu 2017).

6 Entre vários exemplos, salientamos o número cem da revista norte americana *October*, intitulada especificamente *Obsolescence: a special issue* (Krauss et al. 2002).

7 Com efeito, Walter Benjamin no seu texto “Pequena história da fotografia” de 1931 aponta que através da obsolescência se pode libertar o carácter criativo da imagem fotográfica (2013, 232), determinando a construção de uma nova linguagem estética.

8 Também Elsaesser manifesta um ponto de vista semelhante quando admite que “a poética da obsolescência” define visões utópicas do potencial não realizado ou perdido dos *media*, referindo-se ao ensaio de Benjamin intitulado “O surrealismo: o último instantâneo da inteligência europeia” de 1929 (Elsaesser 2018, 260, 264).

Krauss sublinha, portanto, a libertação das potencialidades do *medium* para além da sua configuração histórico-social: o aparelho desvincula-se das regras e dos ditames da sua própria utilização para entrar num universo de novas associações e relações. Nesta perspetiva, parece evidente a associação com a ideia que a autora tem de *medium*: o termo não identifica apenas um instrumento técnico e as suas especificidades materiais, mas antes se caracteriza por uma série de interações. Krauss considera “um *medium* como um conjunto de convenções derivado das (mas não idêntico às) condições materiais de um dado suporte técnico, convenções a partir das quais se desenvolve uma forma de expressividade que pode ser tanto projetiva quanto mnemónica” (Krauss 1999b, 296, Tradução nossa). No contexto artístico, a obsolescência é vista, deste modo, como a possibilidade de ultrapassar a fisicalidade de uma tecnologia, para reinventar o *medium*, ou seja, para repensar e construir novas práticas para além das que têm historicamente condicionado a utilização dos suportes tecnológicos.

A fim de enquadrar melhor esta perspetiva, evidenciamos alguns aspetos do trabalho de James Coleman apresentados pela autora. O artista irlandês abandonou a pintura para adotar, a partir dos anos setenta, suportes como filme, fotografia e vídeo, realizando as suas primeiras experiências com o projetor de diapositivos já em 1972. Todavia, Krauss escolhe analisar as obras realizadas nos anos oitenta e noventa, onde identifica uma dupla dimensão retrospectiva na utilização da imagem: por um lado, a linguagem em desuso da fotonovela e, por outro, a dimensão comercial e publicitária. Conjuntamente, temos que lembrar que este discurso de Krauss sobre a obsolescência é mais abrangente, não se limitando ao aparelho de *slides*, mas antes à reinvenção da própria imagem fotográfica entendida como *medium*. A tal propósito, no ensaio “Reinventing the medium” encontramos a seguinte afirmação: “a fotografia funciona na linha das suas tentativas anteriores de autodestruição, tornando-se, sob o disfarce da sua própria obsolescência, aquilo que deve ser chamado de um ato de reinventar o *medium*” (Krauss 1999b, 296, Tradução nossa).

Se a análise de Krauss se concentra em operações onde as imagens fotográficas — em forma de diapositivo — são criadas pelos artistas, existe um outro fenómeno que podemos considerar referente à obsolescência deste aparelho: a apropriação das imagens. Sob este aspeto, consideremos a peça *Imagem de Sobrevivência* (2015) da artista brasileira Rosângela Rennó (Imagem 1). Trata-se de estantes, em que cada uma abriga quatro projetores Kodak, e bandejas sobressalentes carregadas com outros diapositivos. As películas foram adquiridas em feiras de segunda mão, confirmando o gesto de apropriação — uma constante na prática de Rennó. As imagens representam cenas da vida privada que aos poucos se amalgamam devido ao tautocronismo e aos enquadramentos entrecruzados. O aparelho ainda segue um uso normativo — projetar as imagens na parede — mas o resultado altera as suas condições regulares: as imagens são sobrepostas, deixando de ser facilmente reconhecíveis. Os lugares, as figuras e os objetos revelam-se esmaecidos, as projeções aparentam estar à beira do desaparecimento. Para o curador João Silvério essa instalação “cria uma imagem residual” que evoca uma “relação quase espectral com a memória” (Silvério 2015, 2).

Embora Rosângela Rennó trabalhe recorrentemente com a fotografia, não é uma produtora de imagens fotográficas no sentido mais restrito, experimentando igualmente com o texto, o vídeo e a instalação. Segundo o crítico e curador Moacir dos Anjos, a artista “[p]refere ater-se ao vasto inventário de imagens já existentes”, elaborando em sentido foucaultiano “uma *arqueologia* e uma *genealogia* da fotografia, situando-a como parte integrante de um sistema de saberes e valores que ancora formas de poder em sociedade, as definidas como as difusas” (2006, 2). Para a artista brasileira, a obsolescência e o trabalho com aparelhos óticos anacrônicos relacionam-se especialmente com os modos de receção, compartilhamento e profusão de fotografias ao longo do século XX. O espectador não assiste a uma subversão do *medium* tecnológico, mas sobretudo a um interesse que se foca na questão da sobrevivência de imagens já existentes.

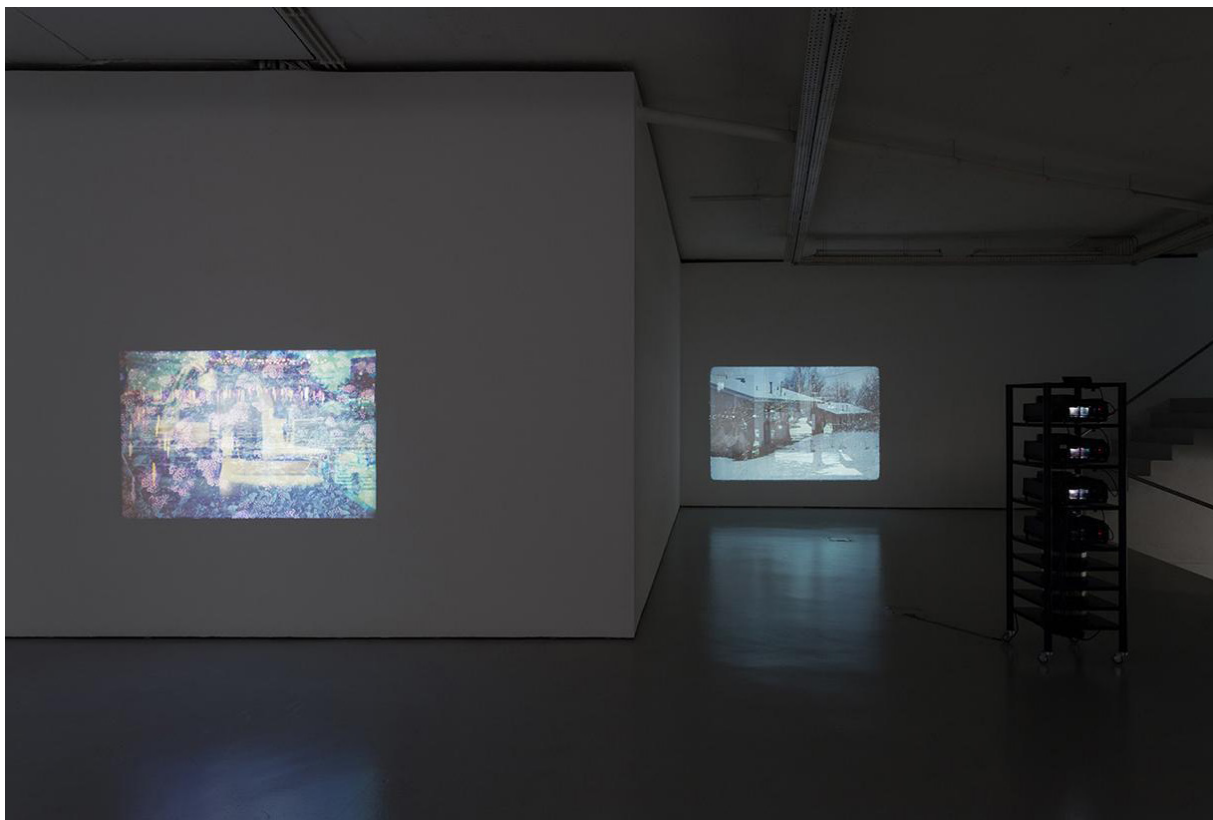


Imagem 1
Rosângela Rennó. *Imagem de Sobrevivência*.
Vista da exposição na galeria Cristina Guerra
Contemporary Art, 2015. © Rosângela Rennó.
Fotógrafo: Bruno Lopes. Cortesia
de Cristina Guerra Contemporary Art,
Lisboa.

O ato de apropriação e recolha de objetos e imagens fotográficos relaciona-se em parte pelo contacto com a obra de Andreas Müller-Pohle. Rennó relembra como a leitura de um dos textos de Müller-Pohle, “Information strategies” (1985), discorrendo sobre uma “ecologia da informação”, foi importante para a sua prática. No ensaio, o autor sugere uma postura crítica a partir da “reciclagem e revitalização da informação consumida” e da “reintegração de informações ‘residuais’ no ciclo das comunicações” (Müller-Pohle 1985, Tradução nossa)⁹. Aqui o “residual” pode ser entendido também como uma espécie de desperdício, de descarte, até mesmo de lixo, se levarmos em conta que na versão em inglês do texto é usada a palavra *waste*. Associamos tal ideia ao verso “o que é bom para o lixo é bom para a poesia” (Barros 2010, 147), fragmento do poema de Manoel de Barros, publicado em 1974. É justamente essa passagem que a artista escolheu para se referir à sua obra. Poderíamos pensar “aquilo que sobra”, e/ou não está mais incluído num ciclo de atividade, como uma espécie de obsolescência, e afirmar que *Imagem de Sobrevivência* é um procedimento de reinserções de informações obsoletas.

Zombie media e reinvenção material

Nas páginas anteriores, a nossa análise referiu-se principalmente às tentativas de subversão do efeito visual normativo: os artistas operam uma reconstrução e reapresentação das convenções da imagem fotográfica. Salientámos, ainda, a problemática da obsolescência, partindo de uma esfera próxima da sustentabilidade, da ecologia material e da informação. Contudo, além da mera utilização desta tecnologia obsoleta, alguns autores contemporâneos manifestam interesse por um outro fenómeno. O artista canadiano Garnet Hertz e o crítico finlandês Jussi Parikka identificam peças de artistas que revelam uma reconfiguração do *medium* a nível técnico-material, e que eles reconhecem sob o termo de *zombie media*. O conceito, elaborado no ensaio homónimo de 2012, refere-se a operações que, partindo de um material tecnológico em desuso, intervêm no sistema, alterando as suas funções. Para os autores, esses artistas aplicam a técnica do *circuit bending*, isto é, a manipulação de mecanismos internos dos *media* por amadores e utilizadores, e não pelos peritos de determinada tecnologia. As caixas pretas, pelas suas especificidades técnicas, “são muitas vezes inutilizáveis quando se tornam obsoletas ou se partem” (Hertz e Parikka 2012, 428, Tradução nossa)¹⁰. Entendidas como um sistema fechado, elas não permitem a visibilidade do seu interior, o qual não é conhecido *a priori*, mas apenas pelo resultado que produzem.

Ao intervir nestes mecanismos, os artistas inserem-se em duas posições: a do *DIY*

⁹ O termo ecologia reaparece como nome de uma das obras de Rosângela Rennó intitulada *Pequena ecologia da imagem* (1988). Esta peça marca um dos primeiros procedimentos de apropriação fotográfica que a artista realizou ao longo da sua trajetória (Rennó s.d.).

¹⁰ Nesta perspetiva, o investigador Miguel Leal insiste que “[t]rabalhar com uma tecnologia obsoleta significa amiúde que o grau de especialização e dependência aumentam proporcionalmente ao seu envelhecimento” (Leal 2011).

e a do *hacker*. Com o primeiro conceito define-se a manipulação de qualquer aparelho de forma completamente autodidata (Hertz e Parikka 2012, 426), subvertendo as funções originais para outras utilidades. Já o segundo termo prevê um interesse e um desejo em superar as convenções e os limites impostos pelo aparelho. Acrescentamos ainda que *hacker* — vocábulo usado geralmente em referência à informática e à internet — identifica autores com um aprofundado conhecimento dos sistemas e dos funcionamentos ocultos que, em alguns casos, se propõem encontrar falhas ou problemas. Portanto, os artistas parecem estar inseridos nestas duas esferas, uma vez que, mesmo quando não dispõem de ferramentas técnicas necessárias, repensam os limites do aparelho. Experimentações como “o *hack* dos *hardware* e outros exercícios de ‘hacktivism’” devem ser pensados também “como métodos artísticos contemporâneos que resistem à obsolescência programada da indústria”. (Strauven 2018, 186, Tradução nossa)

Nesta perspectiva, *zombie media* ocupa-se “de *media* não apenas fora de uso, mas ressuscitados para novas utilizações, contextos e adaptações” (Hertz e Parikka 2012, 429, Tradução nossa). Notamos que a expressão “novas utilizações, contextos e adaptações” pode remeter também para a “reinvenção” elaborada por Krauss. O paralelo vai para além de uma dimensão puramente conceptual que privilegiava a imagética do *media*, isto é, de rutura com os usos normativos. Abre-se um novo caminho: o ressuscitar implica uma nova “operabilidade dos dispositivos refinalizados, ainda que muitas vezes completamente inúteis e sem finalidades últimas”. (Strauven 2018, 186, Tradução nossa)

Contudo, as alterações que levam à reinvenção material do *medium*, se por um lado abrem novas funcionalidades, por outro não o suplantam completamente. O dispositivo obsoleto não desaparece mas permanece fisicamente, uma vez que as modificações são efetuadas nas suas componentes internas, e percebidas só quando ele é ativado. Os *medium* levam sempre consigo parte das convenções que os definiram durante o seu percurso histórico-social¹¹. Mesmo que o aparelho perca as suas operabilidades antigas, ele mantém, através da sua aparência, a evocação de um tempo passado. Desta forma, o *zombie media* manifesta-se como um presente/futuro no qual as suas novas funcionalidades convivem com o seu passado convencional e normativo. Evidencia-se uma desconjuntura linear da atualização tecnológica pela coexistência de diferentes dimensões histórico-temporais no/do aparelho.

O estudo de caso: Gusmão e Paiva

Desde 2001, João Maria Gusmão e Pedro Paiva desenvolvem projetos no campo das artes visuais e dialogam com outras linguagens de carácter literário e pseudocientífico. Ao longo de quase duas décadas, as obras inserem-se num discurso definido pelos

¹¹ Reportamos aqui um recente exemplo: o “It’s ok”. Um novo modelo de *walkman* promovido por NINM Lab que apresenta funcionalidades e aparência similares ao aparelho dos anos oitenta, mas com algumas modificações, como a possibilidade de gravar o som e fones *bluetooth* (NINM LAB s.d.).

autores como “ficções filosófico-poéticas” (citado em Fundação EDP s.d.), mergulhando em áreas próximas, por exemplo, à Patafísica de Alfred Jarry, ao método intuitivo de Henry Bergson, e ao grupo literário francês dos anos vinte e trinta Le Grand Jeu¹². No que se refere ao recurso material, a produção de Gusmão e Paiva prioriza a utilização de imagens técnicas analógicas, entre elas fotografias e filmes 16 e 35mm, para além da produção de esculturas e instalações. A escolha deste material não é inócua; pelo contrário, os artistas utilizam-no propositadamente. Numa entrevista com o curador Miguel Amado, admitem que essa tipologia não foi escolhida por oposição à tecnologia digital, “mas pela característica de verosimilhança que a imagem analógica produz” (Amado 2006, 20). Sob este ponto de vista, instala-se a possibilidade de uma chave de leitura múltipla através da utilização de fotografias e filmes: “por um lado, enquanto construção falsa dentro da narrativa ilusionista, isto é, o truque de magia, ou, por outro lado, enquanto representação de um acontecimento ficcional factual, isto é, a qualidade verdadeira do que está a ser filmado num espectáculo de magia” (Amado 2006, 22). Com base nesta breve declaração podemos extrair uma das principais características da produção destes autores: o jogo entre o real e a ficção da/na imagem. Tomemos como exemplo o filme *3 sóis* de 2009: o espetador assiste a uma condição improvável de uma paisagem com a presença de três astros luminosos. A montagem fílmica, que deriva de uma sobreposição da película, permite desestabilizar completamente o que vemos, num curto-circuito virtual que implica a subversão epistemológica. Assim como em *A coluna de Colombo* (2006), um filme no qual um homem cria uma estrutura do equilíbrio impossível, precisamente uma coluna de ovos. As imagens apresentam um evento, onde o diálogo entre real e ficção cria um campo de forças que põe em questão o sistema ótico analógico como gerador de conhecimento e verdade.

A relação entre a imagem produzida e o *medium* utilizado é recíproca uma vez que a investigação sustenta o uso da tecnologia obsoleta (produção foto-fílmica), e vice-versa. Todavia, como indica o curador Mark Nash, parece existir uma subtil “descontinuidade surrealista” no trabalho de Gusmão e Paiva:

Existem pouquíssimas conexões entre, por exemplo, a imagem aproximada de um ovo, pessoas adormecidas num comboio japonês a alta velocidade, três sóis sobrepostos numa paisagem marítima e assim por diante. Exceto se eles [os artistas] estão a tentar criar algo do estranhamento e da desorientação originária que os primeiros filmes mudos teriam criado nos seus primeiros espetadores. (Bloemheuvel e Guldemond 2016, 20, Tradução nossa)

¹² Para uma noção mais abrangente de outras influências literárias e filosóficas, sugerimos a leitura do catálogo *Experiments and observations on different kinds of air* (2009) com textos de vários autores como Honoré Balzac, Fernando Pessoa, Paul Valéry, entre outros (Checa et al. 2009).

Segundo o autor, a utilização que a dupla faz do filme analógico retoma questões ligadas à potência imagética dos exórdios do cinema¹³. Posição próxima à do curador Pedro Lapa quando afirma que os filmes da dupla “remontam a outro tempo”, ou seja, “o do advento da imagem-movimento e da radical alteração que instituiu na compreensão da substância da própria imagem, [o que] implica o seu retorno selectivo e crítico noutra contexto histórico”. (2005, 17)

Embora a crítica tenha focado a atenção, nomeadamente, nos filmes, as últimas obras produzidas por estes dois artistas revelam características que entrelaçam e ampliam as questões apresentadas. As projeções descritas na abertura deste ensaio, *Pôr do Sol*, *Camelos no Egipto*, *Torneira*, *Quadrado branco a saltar sobre quadrado verde*, *Neve* e *Laranja Verde* — que abreviamos como *P*, *C*, *T*, *Q*, *N* e *L* — compõem uma única instalação, utilizando máquinas antigas. Sempre que são exibidas, apresentam disposições distintas. Desta forma, as peças foram apresentadas em três diferentes espaços em 2018: na exposição coletiva *Estudos do Labirinto* no Planetário Calouste Gulbenkian de Lisboa, e nas exposições individuais *Green Orange* na galeria Sies + Höke de Düsseldorf e, na já citada, *Um cão com uma cauda notável*, em São Paulo (Imagem 2).



Imagem 2

João Maria Gusmão e Pedro Paiva. *Um cão com uma cauda notável*. Vista da exposição em Fortes D'Aloia & Gabriel | Galpão, São Paulo, 2018.

© João Maria Gusmão e Pedro Paiva. Photo: Eduardo Ortega. Cortesia de Fortes D'Aloia & Gabriel, São Paulo/Rio de Janeiro.

¹³ Desde as primeiras peças da dupla, a literatura crítica reconhece um paralelo com os primeiros filmes mudos, como o de Georges Méliès e os dos atores Charlie Chaplin, Buster Keaton e Harold Lloyd. É interessante ainda sublinhar uma correspondência com o pensamento de Krauss quando, ao analisar os filmes produzidos por Marcel Broodthaers, reconstrói uma relação com as origens do cinema de Auguste e Louis Lumière, David Wark Griffith e, também, Charlie Chaplin (Krauss 1999a, 42-43).

O espetador encontra-se diante de obras que podem ser consideradas como imagens em movimento. Mas então qual seria a particularidade destas peças em relação à produção anterior? Começamos pelos próprios instrumentos de produção de tais imagens. Como já foi referido, as diversas obras partem de projetores de imagem fixa alterados que simulam uma imagem animada. A principal diferença situa-se no aparelho, uma vez que nas operações anteriores, o projetor era utilizado de forma neutra, ou seja, em correspondência com a utilização comum e social de projeção de películas. Como exemplo, poderíamos retomar outra peça de Gusmão e Paiva, intitulada *O grande jogo* (2005) e integrada na exposição *Intrusão: the red square* no Museu Nacional de Arte Contemporânea — Museu do Chiado, em Lisboa. A obra funcionava através de um projetor de diapositivo, mas embora as 19 imagens subintituladas manifestassem uma dimensão enigmática e paródica, a utilização do dispositivo não diferia da normativa. Não obstante, com *P*, *C*, *T*, *Q*, *N* e *L* assistimos a uma modificação da engenharia original, remodelando a lógica da caixa preta através de práticas próximas do *DIY* e do *hacker*. Os mais diversos elementos — discos perfurados, filtros coloridos, fitas metálicas, etc. — intervêm em tempo real nas imagens fixas, tornando-as cinemáticas. Acrescentamos ainda que, durante uma conversa com João Maria Gusmão no dia 18 de novembro de 2019, o artista referiu a intenção de criar obras “de luz contínua” ao repensar o aparelho em sintonia com a *camera obscura*. Este dispositivo ótico, progenitor das imagens técnicas, funciona através de um furo estenopeico que permite a passagem da luz e a criação de uma imagem invertida. A transposição em imagem mantém as características dos objetos, como o cromatismo e o movimento, sem a mediação de suportes foto-fílmicos.

Portanto, notamos que, ao analisar estas peças, o plano teórico deve ter em consideração a arqueologia do cinema e dos dispositivos óticos, entre os quais ressalta também, a lanterna mágica. A associação pode resultar previsível, mas vale a pena constituir uma ligação com este instrumento surgido no século XVII¹⁴. Ambos, com efeito, por meio de adição de algumas peças, conseguem obter certas sensações cinéticas. Porém, não é apenas uma questão material que se delineia nas operações de Gusmão e Paiva, uma vez que parecem (re)apresentar uma dimensão imersiva. Retomando o entretenimento, a ilusão e a persuasão das lanternas mágicas, os dois artistas colocam em evidência a experiência de encantamento do indivíduo mediante a ilusão analógica do movimento.

Encontramos aqui uma afinidade com a prática de outro artista português, Francisco Tropa. Entre as suas diferentes operações, queremos ressaltar as que foram expostas no contexto da 54^a Bienal de Veneza — *ILLUMInazioni* (2011) com a exposição *Scenario*. No pavilhão português, o artista exibiu várias peças, esculturas e sete aparelhos de

¹⁴ A lanterna mágica era um aparelho de projeção descrito em 1646 pelo jesuíta alemão Athanasius Kircher no seu livro *Ars Magna Lucis et Umbrae*. Através de uma lente, uma fonte luminosa e uma imagem sobre vidro, era possível reproduzir imagens ampliadas sobre uma parede ou uma tela.

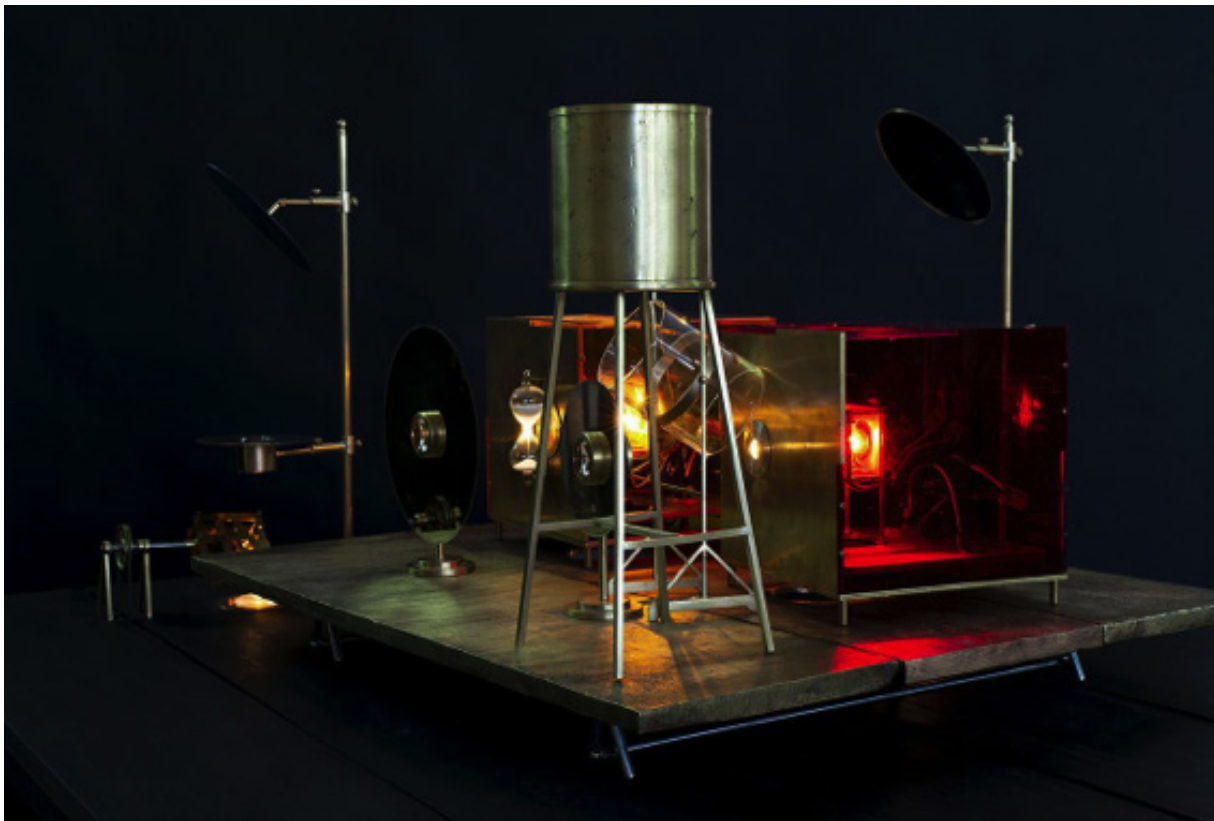


Imagem 3

Francisco Tropa. *Farmácia*. 2019. © Francisco Tropa. Cortesia do artista e das galerias Jocelyn Wolff, Gregor Podnar e Quadrado Azul.

visualização. Estes últimos eram máquinas de projeções — mais uma vez parecidas com as lanternas mágicas — compostas por diversos elementos: transformadores, ventiladores, lâmpadas, lentes e outros materiais (folha seca, água, areia, inseto, filamento incandescente). As projeções bidimensionais obtidas através destes últimos elementos resultavam invertidas — desta forma, por exemplo, as gotas de água de uma das esculturas não caíam, mas subiam. O artista encenava imagens que, nas palavras do curador Sérgio Mah “são estranhas e encantatórias; uma experiência do espanto que produz oscilações entre o reconhecível e o indiscernível, como um limbo perceptivo onde as pré-concepções vacilam ou perdem sentido” (2011, 12). O espanto é ampliado, como nas obras da dupla, quando nos apercebemos que as máquinas de Tropa não “reproduzem o movimento”, ou melhor, não são projeções fílmicas, mas antes o movimento é realizado em tempo real pelos mesmos objetos, é um movimento “de luz contínua”.



Imagem 4

João Maria Gusmão e Pedro Paiva. *Um cão com uma cauda notável*. Vista da exposição em Fortes D'Aloia & Gabriel | Galpão, São Paulo, 2018. © João Maria Gusmão e Pedro Paiva. Photo: Eduardo Ortega. Cortesia de Fortes D'Aloia & Gabriel, São Paulo/Rio de Janeiro.

Com estes modelos chamados “lanternas”¹⁵, ao artista interessava “acentuar a ideia de um mecanismo em movimento que emitia um feixe de luz com uma certa cintilação, com um certo grau de magia, de encantamento” (Tropa 2014, 49). O movimento proposto por estas obras pretende, também, desestabilizar a dimensão cronológica da experiência do espectador. Como o próprio Tropa admite: “os diferentes mecanismos pressupunham sempre a tentativa de dar a ver formas diferentes da medida do tempo” (Tropa 2014, 49). Nesta perspectiva, as imagens das lanternas são claras referências a um pensamento sobre o tempo (Mah 2011, 12), cruzando-o com aspetos visuais e óticos que extrapolam uma iconografia. Misturam-se assim medidas de duração standardizados — o escorrer dos grãos de areia — e irregulares — a subida não padronizada da água.

¹⁵ Os primeiros aparelhos de projeção eram chamados pelo artista de “farol” e foram apresentados na exposição homónima na Galeria Quadrado Azul de Lisboa, em 2010. Contudo, já em 1992 Tropa tinha criado um dispositivo luminoso intitulado *Demonstração de difracção usando ondas de água*. A obra é composta por um copo de água, uma luz, uma lente e um espelho. A ação do mecanismo é a seguinte: a luz, posicionada por baixo do copo, aquece a água que, evaporando, se condensa na lente; a condensação forma pequenas gotas que, ao caírem, ondulam a superfície do copo e este movimento é projetado na parede.

Este processo resulta ainda evidente numa das últimas lanternas elaboradas, chamada *Farmácia* de 2019 (Imagem 3). Não é simplesmente um mecanismo de projeção como os anteriores, mas antes uma instalação que abriga quatro lanternas. Estas formam uma única imagem onde vários movimentos — a gota, as engrenagens de um relógio, a ampulheta — estão copresentes com a projeção fixa de uma ágata, criando um jogo de luz e sombras num fluxo contínuo cujas combinações não se repetem.

Algo semelhante poderia ser dito a respeito de *P, C, T, Q, N e L* de Gusmão e Paiva (Imagem 4). A instalação propõe ao espetador uma dilatação temporal. O tempo não é percebido apenas numa perspetiva cronológica e narrativa, mas como sobreposição de várias durações e acontecimentos que reverbera no corpo do visitante. Obviamente que este corpo, no caso da exibição no Planetário Calouste Gulbenkian de Lisboa, não é o mesmo que o presente numa galeria “cubo branco/caixa preta”¹⁶, já que no primeiro caso, é possível repousar sobre cadeiras reclináveis de um auditório, enquanto na galeria, o visitante deambula pelo espaço expositivo. No entanto, o convite à permanência — condicionado pela arquitetura ou pela própria experiência com a obra — está presente em qualquer circunstância.

Independentemente do ambiente expositivo, os aparelhos estão sempre programados para alterar de maneira aleatória as imagens. Nem sempre é possível ver todas as projeções em simultâneo e/ou em sincronia, estabelecendo-se um jogo de aparições e dissipações. Neste espaço obscuro em contínuas mudanças cromáticas e das formas, a atenção parece capturada. E talvez isso ocorra não exclusivamente devido às projeções, mas também pelo som ao redor. Se essas imagens convocam à memória um possível filme mudo, a instalação, por sua vez, não pode ser compreendida como obra silenciosa — afinal as máquinas rangem. O ruído ganha estatuto de presença, podendo ativar memórias no espetador. Nesse sentido, compreendemos o som dessas peças como intrínseco aos aparelhos, e também como uma das matérias propositivas da instalação¹⁷.

Essas características retomam as reflexões a respeito da cronologia dessas tecnologias, contrariando uma perspetiva linear de tempo. Tais peças, e a maneira como elas foram transformadas, não provocam meramente o retorno a um passado no momento presente e, portanto, não se definem como espaço de revisitação. Elas sugerem uma camada a mais, análoga ao tempo gramatical do futuro do pretérito¹⁸: algo que outrora poderia ter sido, isto é, um possível futuro relacionado com o passado. Desconfia-se se

¹⁶ Criamos, aqui, um jogo de palavras entre o conceito de “cubo branco” — *white cube* — de Brian O’Doherty, em referência aos espaços modernos das galerias e museus, e a apropriação do termo *black box* — “caixa preta” —, referida por Parikka e Hertz, e outros autores do campo fotográfico como o filósofo Vilém Flusser. No presente texto o segundo termo é utilizado também para descrever uma sala escura, onde é possível realizar projeções.

¹⁷ Curiosamente, na mesma conversa acima mencionada, Gusmão admite que os aparelhos, bem como os sons por eles emitidos, não têm importância no pensamento e na construção diegética das exposições destes artistas. Para ele os mecanismos de projeção não devem ser pensados como elementos escultóricos e o som é apenas uma consequência técnica dos aparelhos analógicos.

¹⁸ O *futuro do pretérito* é um tempo verbal nomeado dessa forma no português brasileiro (pt-BR) e tem como correspondente direto o modo *condicional* no português europeu (pt-PT).

alguma vez esses autómatos chegaram a existir, ou se é a própria ficcionalização do passado que está em evidência. E para isso é importante ponderar que, mesmo utilizando projetores datados, a engenharia de funcionamento e as suas próteses contam com outras ferramentas do tempo presente. Portanto, mesmo que nos lembremos das lanternas mágicas ou de outros aparelhos óticos, também somos remetidos para a robótica e para a promessa de um futuro, ainda que pouco convencional.

Essa inversão temporal e rutura de um sentido unidirecional e progressista tende a seguir as leituras benjaminianas em “Sobre o conceito da história” de 1940, e reverberam diretamente no entendimento que a própria disciplina da Arqueologia dos *Media* considera mas quer extrapolar — não se limitando a identificar o velho no novo¹⁹. Tal posição é reforçada por Wanda Strauven, quando define que esse campo de estudos “pode ser concebido como um *hacking* da história, como um *circuit bending* da imagem falsa da história linear, que é ainda hoje dominante”. (2018, 192, Tradução nossa)

Somos mais uma vez encaminhados para as reflexões de Thomas Elsaesser em “Arqueologia das Mídias como poética da obsolescência” (2018). Através da obsolescência, “o presente redescobre certo passado, ao qual, então, atribui o poder de moldar aspectos do futuro, que são agora o nosso presente” (Elsaesser 2018, 261). Esse processo é nomeado pelo autor como “laço do atraso”. Pensar e ficcionar esses entrelaces de tempo, propondo um futuro do pretérito, determina uma “*necessidade de reinventar a história*” (Elsaesser 2018, 252), uma “invocação de histórias alternativas” e “*media* imaginados” (Parikka 2012, 139, Tradução nossa). Nesta conjunção temporal podemos elucubrar sobre os aparelhos *P*, *C*, *T*, *Q*, *N* e *L* de Gusmão e Paiva: um dispositivo tecnológico que, partindo do obsoleto e não habitual, reúne várias temporalidades reais e ficcionais.

Considerações finais

Referimo-nos aqui a algumas reflexões do artista e investigador português Miguel Leal no seu texto “Obsolescência e inoperatividade: a arte como contrafluxo da mediação” (2011). O autor aponta para as implicações ambíguas no que concerne ao debate sobre a obsolescência no campo artístico: por um lado, tornou-se em parte operação normativa, constituindo-se para muitos artistas “um verdadeiro método”; por outro, nos trabalhos que operam em tal estrutura reside certo “questionamento da função dos media e da sua operatividade”, visão próxima à perspectiva crítica de Krauss, como resultou ao longo deste artigo.

Partindo assim desta dualidade, o trabalho mais recente de Gusmão e Paiva dobra-se por essas duas vertentes, como resistência e como metodologia. Mas as últimas obras da dupla ainda permitem incluir uma terceira possibilidade: repensar a obsolescência como dinâmica relacional do espetador não apenas com a obra, mas também

¹⁹ No seu ensaio “Media Archaeology: where Film History, Media Art, and New Media (can) meet” (2013), Wanda Strauven reconhece, na Arqueologia dos *Media*, “quatro abordagens diferentes, às vezes opostas, adotadas por figuras-chave do campo, que consistem em buscar: 1) o velho no novo; 2) o novo no antigo; 3) *topoi* recorrentes; ou 4) ruturas e descontinuidades” (2013, 68, Tradução nossa).

com o *medium*. Não é somente uma questão de interrogar os significados dos aparelhos, é também tentar reconstruir a relação que surge entre o espetador e as imagens, entre o espetador e os mecanismos de projeção.

Entre todos os teóricos aqui apontados para elucidar a nossa análise, manifesta-se um traço comum: a dialética intrínseca na abordagem da obsolescência pela arte contemporânea. Basta recordar, como Leal afirma, que a obsolescência tem perdido o seu carácter reativo, transformando-se em “algo de tranquilizador, familiar e nostálgico, por vezes mesmo num fenómeno de moda” (2011). Na mesma linha está Thomas Elsaesser, apontando para os riscos de tratar a obsolescência a partir de uma visão nostálgica, incorrendo num possível fetichismo. Fazendo uso dos mesmos termos, já em 2005 o curador João Pinharanda descreve, por sua vez, os projetos da dupla como obras que “parecem pairar num tempo oitocentista [...] estabelecendo uma certa atmosfera de nostalgia. Porém, tal evidência não resulta tanto como sendo da ordem da nostalgia e do fetichismo [...], mas como uma encenação determinada por um discurso de humor e paródia” (Sousa e Pinharanda 2005, 74). Se Pinharanda nega a possibilidade do esvaziamento das obras provocado pela nostalgia, Elsaesser igualmente pensa a obsolescência como “recriação, recuperação e redenção”, revelando outras leituras para a história dos *media*.

Finalmente, pôr em questão o impulso à demanda por substituição ou aprimoramento pode ser forma de refletir sobre as estruturas de poder que condicionam a contemporaneidade, se voltamos a considerar como a “aceleração da produção de novidades incapacita a memória coletiva” (Crary 2014, 69-70). As obras de João Maria Gusmão e Pedro Paiva, Francisco Tropa e Rosângela Rennó propõem um intervalo, rompendo com a lógica mais evidente do desaparecimento de determinados objetos e informações, e colocando em destaque a obsolescência para que possamos refletir a seu respeito. No caso específico de Gusmão e Paiva, é uma dobra no tempo da produtividade comum, uma possibilidade de outras histórias para esses aparelhos e usos, quem sabe um caminho de “recriação, recuperação e redenção”.

Bibliografia

- Amado, Miguel. 2006. “Condição do enigmático”. *L+arte*, no. 28 (setembro): 18-22.
- Anjos, Moacir dos. 2006. *Rosângela Rennó*. Recife: Museu de Arte Moderna Aloisio Magalhães.
- Barros, Manoel de. 2010. *Poesia completa*. São Paulo: Leya.
- Benjamin, Walter. 1994. “Sobre o conceito da história”. Em *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*, traduzido por Sérgio Paulo Rouanet. 222-232. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense.
- . 2013. “Pequena história da fotografia”. Em *Ensaios sobre fotografia. De Niépce a Krauss*, editado por Alan Trachtenberg, traduzido por Luís Leitão, Manuela Gomes, e João Barrento, 219-238. 1ª ed. Lisboa: Orfeu Negro.
- Bloemheuvel, Marente, e Jaap Guldemon, eds. 2016. *Celluloid — Tacita Dean, João Maria Gusmão and Pedro Paiva, Rosa Barba, Sandra Gibson and Luis Recoder*. Amesterdão e Roterdão: Eye e Barbera van Kooij, naio10 publishers.

- Cambridge Dictionary. s.d.. “Obsolete”. Acedido a 10 de janeiro de 2019. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/obsolete>.
- Checa, Natxo, José António Pinto Ribeiro, Jorge Barreto Xavier, e Mattia Denisse. 2009. *Experiments and observations on different kinds of air de João Maria Gusmão + Pedro Paiva*. Lisboa: Direcção-Geral das Artes — Ministério da Cultura.
- Crary, Jonathan. 2014. 24/7 — *Capitalismo tardio e os fins do sono*, traduzido por Joaquim Toledo Jr.. 1ª ed. São Paulo: Cosac Naify.
- Elsaesser, Thomas. 2018. “Arqueologia das Mídias como poética da obsolescência”. Em *Cinema como Arqueologia das Mídias*, editado por Adilson Mendes, traduzido por Carlos Szlak, 246-265. 1ª ed. São Paulo: Edições Sesc.
- Fundação EDP. s.d.. “Prémio Novos Artistas Fundação EDP 2004”. Acedido a 2 de setembro de 2019. <https://www.fundacaoedp.pt/pt/edicao-premio/premio-novos-artistas-fundacao-edp-2004>.
- Hertz, Garnet, e Jussi Parikka. 2012. “Zombie media: circuit bending media archaeology into an art method”. *Leonardo* 45, no. 5 (outubro): 424-30. https://doi.org/10.1162/LEON_a_00438.
- Krauss, Rosalind. 1999a. *A voyage on the North Sea. Art in the age of the post-medium condition*. 1ª ed. Nova Iorque: Thames and Hudson.
- . 1999b. “Reinventing the medium”. *Critical inquiry* 25, no. 2: 289-305. www.jstor.org/stable/1344204.
- Krauss, Rosalind, Annette Michelson, George Baker, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloch, Leah Dickerman, Devin Fore, et al., eds. 2002. *October. Obsolescence: a special issue*, no. 100.
- Lapa, Pedro. 2005. *João Maria Gusmão, Pedro Paiva: intrusão: the red square*. Lisboa: Museu do Chiado — Museu Nacional de Arte Contemporânea.
- Leal, Miguel. 2011. “Obsolescência e inoperatividade: a arte como contrafluxo da mediação”. *Interact: revista online de arte, cultura e tecnologia*, no. 18 (agosto). <http://interact.com.pt/18/obsolescencia-e-inoperatividade/>.
- Mah, Sérgio. 2011. *Scenario. Francisco Tropa*. Lisboa: Direcção-Geral das Artes — Ministério da Cultura.
- Müller-Pohle, Andreas. 1985. “Information strategies by Andreas Müller-Pohle”. Acedido a 12 de julho de 2019. http://equivalence.com/labor/lab_mp_wri_inf_e.shtml.
- NINM Lab. s.d.. “IT’S OK bluetooth 5.0 cassette player”. Acedido a 15 de maio de 2019. <https://www.ninmlab.com/product-page/its-ok-cassette-player>.
- Parikka, Jussi. 2012. *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity press.
- Parlamento Europeu. 2017. “Resolução do Parlamento Europeu, de 4 de julho de 2017, sobre produtos com uma duração de vida mais longa: vantagens para os consumidores e as empresas”. http://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0287_PT.html.
- Porto Editora eds.. 2014. “Obsolete”. Em *Dicionário da língua portuguesa*, 1139. Porto: Porto Editora.
- Rennó, Rosângela. s.d.. “Rosângela Rennó”. Acedido a 14 de março de 2019. http://www.rosangelarenno.com.br/bem_vindo.
- Sarlin, Paige. 2015. “The work of ending: Eastman Kodak’s carousel slide projector”. *PhotoResearcher*, no. 24 (outubro): 10-19. https://www.academia.edu/17660397/_The_Work_of_Ending_Eastman_Kodaks_Carousel_Slide_Projector_.
- Silvério, João. 2015. “Rosângela Rennó — Insólidos”. Acedido a 2 de outubro de 2019. <http://www.cristinaguerra.com/exhibition.past.php?&year=2015>.
- Sousa, Anabela, e João Pinharanda, eds. 2005. *Fundação EDP : Prémio EDP Novos Artistas, 2000-2004*. Lisboa: Fundação EDP.
- Strauven, Wanda. 2013. “Media Archaeology: where Film History, Media Art, and New Media (can) meet”. Em *Preserving and exhibiting media art: challenges and perspectives*, editado por Julia Noordegraaf, Cosetta G. Saba, Barbara Le Maître, e Vinzenz Hediger, 59-80. Amsterdão: Amsterdam University Press.
- . 2018. “La prassi (rumorosa) dell’archeologia dei media”. Em *Archeologia dei media. Temporalità, materia, tecnologia*, editado por Giuseppe Fidotta e Andrea Mariani, 179-97. Milão: Meltemi.
- Tropa, Francisco. 2014. *Arénaire*. Paris: Galerie Jocelyn Wolff.

FILIPPO DE TOMASI

—

Nota biográfica

Filippo De Tomasi (Itália, 1987) é doutorando em Estudos Artísticos na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (FCSH-UNL). É mestre em Artes Visuais na Alma Mater Studiorum — Università di Bologna (Itália). Publicou artigos em revistas de arte contemporânea, entre as quais *Artribune* e *Senza Cornice*. Tem ainda realizado trabalhos de produção de projetos artísticos e de curadoria. É membro e cofundador do Observatório Estudos Visuais e Arqueologia dos Media do Instituto de Comunicação (ICNOVA) da FCSH-UNL.

—

CV

<https://cienciavita.pt/CB15-13B1-4039>

—

ORCID iD

[0000-0001-8385-1027](https://orcid.org/0000-0001-8385-1027)

—

Morada institucional

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas — Universidade Nova de Lisboa. Avenida de Berna, 26 C, 1069-061 Lisboa, Portugal.

—

Financiamento

Referência de projeto de doutoramento SFRH/BD/117389/2016 financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia — FCT.

—

Recebido Received: 2019-09-14

MAURA GRIMALDI

—

Nota biográfica

Maura Grimaldi (Brasil, 1988) é artista, doutoranda em Comunicação e Artes (FCSH-UNL) e mestre em Artes Visuais pela Universidade de São Paulo (Brasil). Entre as suas principais exposições e programas destacam-se: em 2017, o PIMASP no Museu de Arte de São Paulo, a VI Bolsa Pampulha no Museu de Arte da Pampulha em Belo Horizonte (Brasil, 2016); a residência na École Supérieure des beaux-arts em Tours (França, 2013). É membro e cofundadora do Observatório Estudos Visuais e Arqueologia dos Media do Instituto de Comunicação (ICNOVA) da FCSH-UNL.

—

CV

<https://cienciavita.pt/AA18-BF15-8CBA>

—

ORCID iD

[0000-0003-0509-9938](https://orcid.org/0000-0003-0509-9938)

—

Morada institucional

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas — Universidade Nova de Lisboa. Avenida de Berna, 26 C, 1069-061 Lisboa, Portugal.

Aceite Accepted: 2020-02-27