

2 História do cinema como arqueologia das mídias

Introdução

Tornou-se corriqueiro discutir o cinema como fenômeno que introduziu uma lógica universalmente compreensível, mas muito contraditória ao visível. Alguns até falam de uma nova “ontologia”.¹ Tão ubíqua é a imagem em movimento em nosso ambiente urbano, que seu impacto não pode simplesmente ser localizado em filmes individuais, independentemente dos diversos cânones de filmes *cult*, clássicos ou obras-primas que escolhemos para construir. Ao tornar “visível” grande parte da vida passada e presente, grande e pequena, animada e inanimada, o cinema também criou novos domínios do “invisível”: um ponto que fica cada vez mais importante, positiva e negativamente, conforme nos preocupamos com nossa “privacidade” evanescente, mas também à medida que nos damos conta de que aquilo que não é capturado por uma câmera simplesmente não tem mais importância, ou até inexistente.

Ao mesmo tempo, elementos importantes da percepção cinematográfica também se internalizaram como modos de cognição e experiência incorporada, de forma que o “efeito cinema” talvez esteja mais presente onde seus dispositivos e suas tecnologias são menos perceptíveis. Atualmente, o papel do cinema de transformar o passado e a representação histórica em memória coletiva é matéria de intensa discussão,² enquanto sua “mão invisível”, em nossa vida afetiva e em nossos modos de estar no mundo – as nossas ontologias –, preocupou a psicanálise e a filosofia.³ Da mesma forma, teorias a respeito do espectador do cinema, inicialmente elaboradas em relação à classe e à etnicidade (imigrantes), estenderam-se para gênero, raça e outras formas de identidade cultural. Ampliada para abranger questões da modernidade, do consumo de massa e da vida metropolitana, a investigação a respeito do espectador também formulou perguntas políticas sobre a cidadania midiática e se preocupou com a ética da performatividade, na qual a autenticidade se “esconde na luz”. Consequentemente, o cinema como percepção corporal, pensamento e afeto deslocou-se para o primeiro plano da teoria do cinema, debatido por seguidores de Gilles Deleuze tão apaixonadamente quanto por cognitivistas, enquanto a relação cada vez mais complicada entre “ver” e “saber” está no cerne conceitual de grande parte do vídeo contemporâneo e da instalação artística. Talvez o cinema esteja conosco mesmo quando não estamos nos filmes,

sugerindo que, nesse aspecto, pode não haver mais um exterior para o interior: temos de prestar atenção se já não estamos “dentro” do cinema, com respeito àquilo que queremos dizer “acerca” dele.⁴

Esta reflexão renovada sobre “o que é o cinema?” – cerca de cinquenta anos depois que André Bazin formulou tal pergunta – pode, inicialmente, ter sido ocasionada pelo centenário, celebrado em 1995, da primeira apresentação pública do cinematógrafo de Lumière. No entanto, é seguro assumir que isso também se tornou necessário e urgente, pela crescente compreensão de que, na virada do milênio, as tecnologias de som e visão passaram por uma mudança decisiva de paradigma, a qual requer um novo mapeamento da imagem em movimento e uma nova localização do cinema na cultura, e na qual o termo “digitalização” se apresenta como denominador comum mais óbvio, mas nem sempre como análise mais convincente. Por exemplo, assume-se amplamente que a convergência entre imagem, áudio e mídia impressa é inevitável, modificando e até subvertendo nossas noções tradicionais de cinema. No entanto, a suposição repousa sobre diversas premissas implícitas nessa convergência e a respeito das histórias distintas do cinema, da televisão e da audiovisualização eletrônica. Embora talvez seja verdade que a análise das mídias digitais não possa ser tratada como uma extensão dos estudos cinematográficos como atualmente praticados, não se comprova que a digitalização é o motivo pelo qual as novas mídias representam esse desafio, histórica e teoricamente, para nossa ideia de cinema. Quem sabe se impinjam, nas falhas e nas contradições, as deficiências e os conceitos errôneos intrínsecos de nosso pensamento a respeito do cinema? Em caso positivo, precisamos formular outras perguntas. Na cultura (ocidental), a imagem digital constitui uma ruptura radical em relação à criação de imagens, ou é simplesmente uma continuação tecnológica de uma história longa e complexa de visão mecânica, seguindo uma lógica histórica (de “melhoria”, adaptação, emulação e remediação), que a teoria do cinema tradicional ainda não abrangeu plenamente? O quão cientes estivemos dos modos culturalmente distintos de representação, das tecnologias, bem como das instituições que moldam os “ciclos de vida” desses modos? Ficamos presos exclusivamente à “imagem” e nos esquecemos do som? Concentramo-nos em filmes como textos e negligenciamos o cinema como evento e experiência? Os estudos cinematográficos são vulneráveis porque sua ideia de história do cinema trabalhou com noções de origens e teleologia que, mesmo segundo suas próprias regras, são insustentáveis, levando em consideração o que agora sabemos, por exemplo, das supostas origens do cinema e de sua prática dos primeiros tempos (isto é, pré-1917)?

Na sequência, quero tratar da assim chamada “virada digital” como um momento de ruptura, certamente. No entanto, não resulta que tal ruptura seja tecnológica (em primeiro lugar), ou mesmo uma questão de estética. Além de constituir um recurso poderoso de conversão de sinal, um novo padrão nas técnicas de

informação e um processo de inscrição, armazenamento e circulação, “o digital”, nesse contexto, também é uma metáfora – mais propriamente, uma metáfora para o espaço discursivo e a posição enunciativa da ruptura em si. Em vez de entrar diretamente na discussão a respeito de se a digitalização é meramente uma tecnologia aprimorada ou acelerada do visível e do audível, ou se é realmente uma radical mudança qualitativa em suas respectivas ontologias, assumo as mídias digitais como uma oportunidade de repensar a ideia de mudança histórica em si e o que entendemos por inclusão e exclusão, horizontes e limites, mas também por emergência, transformação e apropriação, ou seja, o oposto de ruptura. Tal oportunidade de retroceder me permite consultar uma vez mais o que acho que já sei: a especificidade do cinema e o papel que as imagens em movimento ocupam na história da modernidade e dos meios de comunicação de massa. Assim, o digital transforma o lugar do qual falo num espaço de “grau zero”, que é simultaneamente não embasado, um retorno e um novo começo. Por causa da aparente ubiquidade intangível, o digital é sintomático da situação que acabamos de delinear: pode não haver um “exterior” para o “interior”, do qual deriva uma posição fixa, ou uma postura, ou ainda uma distância crítica. Sem uma ruptura clara (visto que o digital afeta de forma retroativa tudo que o precedeu), podemos examinar não só os modelos cronológico-teleológicos da história do cinema aos quais estamos acostumados, mas também suas pressuposições principais: deve ter havido uma “origem” do cinema, com “pais” e “pioneiros”. Por motivos que espero que fiquem claros, proponho chamar uma abordagem alternativa de “história do cinema como arqueologia das mídias”.

Primeiro cinema como chave para os paradigmas das novas mídias?

Um primeiro passo seria verificar se os *insights* adquiridos ao longo dos últimos vinte anos de estudo do primeiro cinema podem levar, se não a novos paradigmas, ao menos a um melhor entendimento das mudanças reais ou aparentes nas mídias audiovisuais, do lado oposto do discurso de futuro ufanista, e também de um pessimismo cultural igualmente cego.⁵ Para tal, sugiro reexaminar a ideia de continuidade e ruptura, de dinâmica de convergência e divergência, e de sinergia e autodiferenciação. Para mencionar um exemplo óbvio: dada a ruptura postulada pela Nova História do Cinema entre o primeiro cinema (cinema até 1917) e o cinema clássico narrativo, sob a hegemonia de Hollywood (ele mesmo substituído pela Nova Hollywood, da década de 1970), os estudiosos também tentaram acomodar as continuidades.⁶ O vocabulário do pós-modernismo mostrou-se uma solução, pois suplantou os discursos de revolução e rupturas epistemológicas, substituindo-os por discursos de transformações e transições, pastiche e paródia, remediação e apropriação. Tais discursos ajudaram

a compreender, no estudo do cinema convencional, os tipos surpreendentes de sobrevivência e vida futura, e de reciclagem e retroajustamento, que parecem ter mantido a atividade de Hollywood tão estável ao longo de quase cem anos. No entanto, Hollywood tem mudado, a fim de permanecer igual (tal como Burt Lancaster falou a respeito da burguesia em *O Leopardo*, de Visconti), ou os ladrões de cadáveres das finanças globais transformaram as estrelas em personalidades idênticas e os gêneros do cinema em pseudoeventos, com a aquiescência de todos os interessados (como os críticos da era dos *blockbusters* o fizeram)? Onde estão as rupturas, levando em consideração a interpenetração do cinema, da televisão e das imagens eletrônicas no entretenimento predominante? Se fosse fácil ceder à presunção compartilhada de convergência, de multi, hiper e intermedialidade, teríamos em mente, pois, um novo universalismo de linguagens simbólicas (ou “códigos”), uma vez mais revivendo a fantasia da imagem em movimento como o “esperar do olho”? Ou a convergência designa simplesmente as alianças estratégicas entre os proprietários de mídias tradicionais, em que conglomerados empresariais multinacionais (Time Warner/AOL, News Corporation e Bertelsmann, por exemplo) investem em mídia impressa (jornais e outras publicações), televisão (terrestre e a cabo), setor cinematográfico, mídias com gravação de áudio e sistemas de distribuição, como a internet, no intuito de efetivar “sinergias” que restabelecerão os antigos trustes e monopólios da era dos estúdios, embora globalizando ainda mais seu alcance? Ou vemos a convergência como um amplo movimento de aspirações universais de lazer e entretenimento, envolvendo ícones visuais e modos de representação comuns? Ou, ainda, ao contrário, testemunhamos o surgimento de interesses empresariais poderosos, nichos de mercado, enclaves regionais e locais, e tendências sempre mais autodiferenciadoras típicas de sistemas e redes complexas?

Uma análise do primeiro cinema sugere modos alternativos de pensamento sobre mudança e continuidade, e sobre concentração de poder e práticas muito divergentes adotadas pelos usuários. As supostas origens e a pré-história do cinema sempre atraíram os estudiosos por causa exatamente dessas discussões. Por um lado, houve uma discussão relativa ao “nascimento” repentino – quase simultâneo – da indústria cinematográfica na virada do século anterior. Por outro, grande atenção foi dada à heterogeneidade, à longa gestação, aos desenvolvimentos irregulares e ao fato de que concepções muito divergentes sobre o que o cinema era, ou poderia ser, existiram lado a lado – sem falar na copresença de distintas formas e práticas midiáticas, como *vaudeville*, panoramas e dioramas, entretenimento doméstico estereoscópico, *Hale's Tours* (salas de cinema que pareciam vagões de trem) e exposições mundiais. Ambos os cenários – determinismo e teleologia aqui; um quadro quase pré-lapsariano de caos criativo ali – foram verificados e corrigidos pela tendência de representar a história do primeiro cinema como uma série de momentos (mais ou menos) distintos, independentes. A formulação de Noël

Burch tanto de um “modo primitivo de representação” como de um “modo institucional de representação” fez parte de uma tendência de outros tipos de delimitação, como cinema de arte europeu *versus* cinema comercial convencional; cinema “clássico” *versus* cinema “pós-clássico”, e outros modelos bipolares. O pendor por enfatizar a descontinuidade e as rupturas epistemológicas foi, em si, uma reação inspirada por Foucault contra a suposição tácita da história do cinema tradicional (ou antiga) de progresso linear, na forma de modelo orgânico-cronológico (por exemplo: infância, maturidade, declínio e renovação), modelo teleológico-cronológico (o movimento para um “realismo cada vez maior”), oscilação alternada do pêndulo entre realismo (ao ar livre) e fantasia (produzida em estúdio), ou entre as tendências “realista” e “formalista”.

A reação a essas maneiras tradicionais de escrever a história do cinema foi um motivo pelo qual os estudos do cinema das últimas décadas se dedicaram tão intensamente ao primeiro cinema e ao “surgimento” do meio. Ao demonstrar a alteridade e a diversidade, mas também ao insistir na sofisticação do primeiro cinema, foi possível contestar noções implícitas de infância, hesitação ou incompetência existentes nas histórias-padrão. No entanto, quando Noël Burch, em seu ensaio de 1978, jogou Edwin Stanton Porter contra D. W. Griffith, considerando-o o verdadeiro pioneiro do primeiro cinema, falou, sobretudo, em nome de uma vanguarda de estética cinematográfica, que queria voltar ao cinema anterior a Griffith e desafiar a predominância de Hollywood (e do filme narrativo de longa-metragem), ao menos conceitualmente, se não na prática. A redescoberta do “modo primitivo” pareceu um desagravo em relação a mais de cinquenta anos de esforços infatigáveis, por parte da vanguarda norte-americana e europeia, para repensar a base da “linguagem cinematográfica”. Despertou esperanças de acabar, de uma vez por todas, com a noção de que o desenvolvimento do cinema rumo à narrativa ficcional na forma de ilusionismo representativo fora seu destino predeterminado. Como Burch gostava de dizer: “Podia ter sido de outro jeito...”⁷

Durante a década de 1970, a polêmica foi ainda mais oportuna, já que a especulação foi abundante a respeito do declínio da hegemonia do cinema clássico de uma perspectiva completamente diferente. As mudanças na recepção do cinema (isto é, o público minguante das salas de cinema nas décadas de 1960 e 1970) e o reagrupamento paralelo da audiência familiar em casa e ao redor da tevê indicaram que o cinema estava sendo substituído. Até se sustentou que o cinema tinha ficado obsoleto por meio da combinação de televisão, câmera de vídeo e videocassete doméstico. Historiadores das mídias, sobretudo os de tendência esquerdista, foram estimulados a integrar a história do cinema (assumindo a amplamente propagada e lamentada “morte do cinema” como um *fait accompli*) em um contexto cultural e econômico maior, das indústrias de entretenimento e de consciência. Por exemplo, Siegfried Zielinski, historiador alemão do videocassete, falou bastante do

cinema geralmente como um interlúdio na história das “audiovisões”.⁷ Na outra extremidade da escala, o ressurgimento de Hollywood, desde a década de 1980 ao redor da reinvenção dos efeitos especiais e do *blockbuster*, também foi interpretado como um desprendimento da forma do cinema clássico de narrativa, realismo e ilusionismo, com sua diegese específica ancorada na verossimilhança de tempo-espaço e nos personagens psicologicamente motivados. Aquilo que, nos primeiros anos do último século, foi a atração do aparato técnico em si, com sua capacidade milagrosa de dar vida a imagens e animar cenas de ruas fotografadas, vistas panorâmicas de paisagens ou seres humanos em ambientes cotidianos, tornou-se, no fim do século, a atração de imagens digitais e mundos de fantasia, que também encantaram o público e arrancaram dele suspiros de espanto. Então, como agora, o olho enxergava coisas que a mente mal conseguia compreender. Como a “estética de assombro” assumiu o controle em relação ao realismo, o cinema deu a impressão de testemunhar o retorno de um “cinema de atrações”.⁸

O cinema de atrações: primeiro cinema, vanguarda, pós-clássico e mídias digitais

Ao adotar a noção de “cinema de atrações”, a discussão desse cinema contemporâneo de efeitos especiais (digital) encontrou certo lugar genealógico e orientação estilística dentro de uma história geral do cinema e das mídias, que privilegiou o primeiro cinema.⁹ Em 1985, Tom Gunning e André Gaudreault criaram a expressão, em certa medida resumindo e condensando as discussões entre Burch, Charles Musser e Barry Salt a respeito dos tipos de diversidade e dos graus de autonomia manifestados pelo cinema até a Primeira Guerra Mundial.¹⁰ Em contraste com o “cinema de integração narrativa”, o “de atrações” mencionou as diferentes características do modo distintivo do primeiro cinema, substituindo rapidamente não só a “maneira primitiva de representação” de Burch, mas também o “controle editorial dirigido pela exibição” de Musser, além da própria *monstration* de Gaudreault e outras expressões semelhantes. Outro motivo pelo qual a formulação de Gunning ganhou destaque foi que, no fim de seu artigo, ele especulou que aquele modo era capaz de oferecer paralelos surpreendentes com a produção cinematográfica contemporânea, e o espetáculo físico pareceu uma vez mais ganhar importância em relação à narrativa cuidadosamente motivada e tramada. Os personagens principais masculinos, orientados pela ação, predominavam sobre os personagens psicologicamente desenvolvidos, apregoando um estilo performativo, novamente semelhante à prática do primeiro cinema, em que cenas espetaculares eram responsáveis por uma experiência visual descontínua, em vez de harmoniosa. Em um amplo sentido, podemos, a partir do argumento de Gunning, extrapolar que o

realismo no cinema corrente subordinava-se a tipos diferentemente motivados de fantasia e espetáculos de excesso, mais uma vez semelhantes à confusão dos primeiros filmes de caça, farsas e pastelões. A perseguição frenética e o humor vívido presentes no primeiro cinema tornaram-se as cenas de montanha-russa, terror, assassinos psicopatas, sangue ou de *kung fu* do cinema contemporâneo: cenas habilmente montadas de mutilação e destruição. Tais cenas não precisam construir o arco clássico do suspense, mas têm como meta sensações e surpresas, que, nos gêneros de ação, são apresentadas à queima-roupa e com o máximo impacto corporal. Como no primeiro cinema, o público espera essas cenas espetaculares, que suspendem ou interrompem o fluxo narrativo, exteriorizando a ação. O cinema de atrações, ao focar menos a progressão narrativa linear, atrai a atenção do espectador para uma única forma de exibição.¹¹

Seguindo esses pensamentos e os ampliando-os para o âmbito do digital, poderia parecer que as mídias eletrônicas, também conhecidas como interativas, também se enquadram sob o título de cinema de atrações, estimulando os visualizadores a submergirem na imagem como ambiente total, em vez de relacionarem-se com a tela como uma janela para o mundo. “Atração” também pareceu um termo adequado para descrever as sensações referentes aos *video games*, pois eles também fomentam um espaço de contato diferente entre o jogador e a tela como interface. Finalmente, podem ser traçados paralelos entre os atuais longas-metragens de grande orçamento de Hollywood, enquanto produtos audiovisuais multifuncionais, multiúso e multiplataforma para o mercado de entretenimento mundial (*merchandising*, música e moda), e o contexto internacional e surpreendentemente multimidiático do primeiro cinema. Em relação ao apelo baseado em eventos dos *blockbusters* modernos, com sua capacidade de colonizar o espaço social e midiático com propaganda e “*happenings*” promocionais, seus predecessores da década de 1910 em diante também tiveram esse apelo. Por exemplo, vemos o mesmo tipo de pensamento por trás dos muito bem-sucedidos filmes *Passion*, da Pathé, da publicidade esmerada em relação a determinados filmes especialmente produzidos para lançamento no Natal, ou dos filmes-catástrofe de grande escala em que os produtores italianos e alemães se especializaram.¹² Por toda parte são percebidas as referências à prática do primeiro cinema, o que, por sua vez, fez esses filmes quase esquecidos parecerem estranhamente familiares e até populares de novo, em retrospectivas e festivais.¹³

Assim, as reflexões iniciais de Gunning a respeito da relação entre o cinema pré-1917 e a vanguarda foram utilizadas para uma hipótese muito mais ampla, sugerindo que o primeiro cinema, entendido como cinema de atrações, pode nos estimular a pensar geralmente na história do cinema como uma série de histórias em paralelo (ou “em paralaxe”), organizadas em torno de alguns parâmetros mutáveis, que tendem a se repetir periodicamente, muitas vezes manifestando uma relação

de desvio à norma, ou a subversão de um padrão.¹⁴ Publicado cerca de dez anos depois de *Prazer visual e cinema narrativo*, de Laura Mulvey,¹⁵ que estabeleceu uma oposição de gênero (sexo) entre espetáculo e narrativa e entre dois modos distintos de exibição (voyeurismo e fetichismo), o ensaio de Gunning e sua noção de “cinema de atrações” tomaram o lugar do ensaio de Mulvey (que Gunning cita em seu artigo) como fórmula mágica dos estudos cinematográficos, o “abre-te sésamo” de novas portas da percepção, da crítica e da classificação.

Não resta dúvida de que os pares binários “espetáculo/narrativa”, “princípio dos resultados financeiros/ação linear”, “interação com o público/recepção passiva” etc. proporcionaram uma tipologia que se provou mais eficaz como grade conceitual para inicialmente ordenar e encaixar os novos modos de cinema, como os *blockbusters*, mas também para efeitos e práticas midiáticas pós-cinematográficas, como *video games*. Ajudou a manter os novos produtos midiáticos digitais dentro do domínio teórico dos estudos cinematográficos e da história do cinema. No entanto, ao postular semelhanças entre dois “cinemas de atração”, em um ou outro lado em relação à narrativa clássica, tal intervenção na Nova História do Cinema deu um passo além. A afirmação de que o primeiro cinema é mais próximo do cinema pós-clássico do que do cinema clássico também inverte a relação de norma e desvio. Agora, o primeiro cinema – ladeado pelos poderosos *blockbusters*, baseados em eventos e orientados pelo espetáculo – aparece como norma, fazendo o cinema clássico de Hollywood parecer a exceção (ou “interlúdio”). Assim, o cinema de atrações junta-se ao ataque contra o cinema clássico, que, desde a década de 1960, foi combatido, em rápida sucessão, pela vanguarda norte-americana, pela crítica ideológica althusseriana, pela teoria do cinema feminista lacaniana, pelos estudos culturais influenciados por Gramsci e Foucault, e – como indicado em referência a Zielinski – pela história da televisão e pela teoria das mídias do tipo também representada por Friedricher. No entanto, esse movimento precisa não ser apenas tomado polemicamente e como estratégia de polarização. Ele pode levar à suspensão de todos os modelos de pensamento de norma/desvio, e acrescentar um ponto de interrogação a todas as histórias teleológicas do cinema e das mídias. No espírito de nossa tentativa de tratar os estudos do primeiro cinema como possível modelo para o estudo de outros períodos da história do cinema e de outros paradigmas da prática cinematográfica, isso significaria aplicar ainda mais radicalmente alguns dos gestos fundadores da Nova História do Cinema. Por exemplo, juntamente com sua ruptura com a causalidade linear na historiografia cinematográfica, deve-se aplicar também a afirmação de que as novas e antigas mídias estão destinadas a convergir num “hipermeio” digital. Da mesma forma, o argumento da Nova História do Cinema em favor da alteridade e das epistemes distintas deve nos alertar para os atuais momentos não congruentes e assíncronos. Em resumo, os problemas e as perspectivas das mídias digitais fornecem razões

mais pertinentes para o retorno ao primeiro cinema e às metodologias pelas quais foram estudadas do que qualquer tentativa polêmica de desalojar o cinema clássico. De modo ideal, a tarefa seria reformular a história do cinema como um todo: se isso significa se distanciar (das teorias prévias) do cinema clássico, esse é um ponto importante, mas não pode ser o objetivo principal do exercício.

Arqueologia das mídias I: história do cinema entre teleologias e causalidades retroativas

Um caso em que a perspectiva midiática contemporânea – alertada pela proliferação, pela mudança rápida e pela concorrência entre distintos *dispositifs* audiovisuais – mudou a maneira pela qual encaramos o passado é a questão do “survimento” do cinema. Entre os defensores da Nova História do Cinema, em geral agora se aceita que o cinema possui muitos “pais” e também muitos “irmãos” em relação às suas origens e à sua identidade, para resultar em uma história única (no sentido de linear). Que esse *insight* faz jus à nossa presente situação pode ser verificado por um teste simples: abra qualquer livro-texto com mais de vinte anos e pesquise as genealogias e as tecnologias requeridas referentes à “invenção do cinema”. Ali, a história da fotografia, a história da projeção e a “descoberta” da persistência da visão são catalogadas como os três pilares que sustentam o templo da sétima arte. Ou, para mudar a metáfora: aparecem como os três principais afluentes, que finalmente – de modo milagroso, mas também inevitável – juntaram-se ao redor de 1895 para virarem o imenso rio que agora conhecemos como cinema. No momento atual, percebemos todas as outras fontes rio acima que não estão incluídas: todas as que estão ausentes, perdidas ou foram suprimidas do mapa genealógico. O som, por exemplo. Visto que o cinema mudo era raramente silencioso, por que a história do fonógrafo não está catalogada como outro afluente? E o telefone como uma tecnologia indispensável do que agora entendemos por cinema em um ambiente multimídia? E as ondas de rádio? E os campos eletromagnéticos? E a história da aviação? Não precisamos da máquina diferencial de Babbage¹⁶ agrupada em paralelo com o calótipo de seu amigo Henry Fox-Talbot ou com as placas de cobre fotossensíveis de Louis Daguerre?¹⁷

Essas perguntas, em si, revelam o quanto nossa ideia – e talvez até nossa definição – de cinema mudou sem apelar para a digitalização como tecnologia, que, no entanto, está implícita como poderosa “correção de perspectiva” e, assim, conta como um impulso nesta reescrita retrospectiva do passado.

Mas quais são as consequências? Vamos supor que pegamos o mapa genealógico que acabamos de mencionar e o estendemos através de diferentes mídias (cinema, televisão, internet, entre outras) – incluindo o telefone, o radar, o computador

e todas as outras tecnologias descritas como propulsoras dessas mídias rumo à convergência. Então, chegaríamos a algo como o seguinte registro “canônico” das diferentes fases: o primeiro e primitivo período (de “*tableau vivant*” – vistas animadas), que durou de 1895 a 1917. A segunda fase coincidiu com a “maturidade” do cinema mudo e durou até 1927. O terceiro período abrange o cinema sonoro, de 1928 a 1948. Os anos posteriores à Segunda Guerra Mundial, até meados da década de 1960, foram dominados pelos polos análogos do neorealismo e da cor em tela panorâmica, depois dos quais a televisão assumiu o controle como meio de comunicação principal. O reinado da televisão durou até meados da década de 1980, quando as mídias digitais começaram a fazer invasões no cinema e na televisão. Essa periodização perfeita sutura uma série de marcadores claros de diferença, traçando uma sequência de mudanças e inscrevendo-as em uma teleologia problemática (pois é tanto evidente quanto autoeliminatória), segundo a qual um realismo cada vez maior enfrenta a simulação e o ilusionismo cada vez mais perfeitos, e a condição de “ao vivo”, bem como a simultaneidade, enfrenta mídias de armazenamento com cada vez mais espaço e acesso instantâneo (aleatório). Embora essa possa ser a abordagem mais próxima do senso comum para a sucessão midiática – e seja aquela ainda amplamente predominante nos processos de análise e também nas publicações populares –, seus defeitos, para um estudioso educado na Nova História do Cinema ou aos olhos de um historiador das mídias, são bastante evidentes. O registro leva em consideração, como seus principais pontos de referência para traçar a “mudança”, a tecnologia básica (som, cor, formato da tela) ou a legislação de motivação econômica (por exemplo, o decreto Paramount ou a abolição do Código Hays no caso de Hollywood). Adicionemos a isso o parâmetro estético do realismo, cuja implantação torna-se cada vez mais próxima, mas também recuamos constantemente o *télos* da história da imagem em movimento. No entanto, se explicitarmos as tecnologias envolvidas, imediatamente notaremos uma descontinuidade radical. Por exemplo, o primeiro aparato – cinematográfico – é constituído de uma imagem em movimento projetada, fixada sobre celuloide e subsequentemente sincronizada por meio de som óptico. O segundo aparato – televisivo – é uma tela iluminada fixada em um tubo de raios catódicos. O terceiro aparato – eletrônico – enfoca a transmissão digitalizada dos sinais sonoro e visual, sendo estes processados por um computador e reproduzidos em um monitor, via recursos de armazenamento externos ou incorporados, tais como *zip drives*, CD-ROM, DVD ou servidor acessado internamente, *on-line* com a *world wide web*. O *télos* acaba por precisar de um conjunto de metas mutáveis, perseguindo a quimera do quê? Do realismo? Da comunicação instantânea? Da realidade virtual?

Em outras palavras, não só as histórias cronológicas de aparelhos ou tecnologias sucessivas, mas também os mapas genealógicos chegaram rapidamente a um beco sem saída conceitual. Levaram pouco em consideração as histórias

institucionais muito diferentes das mídias que surgiram em torno dessas tecnologias, seus usos ou implantações: a indústria cinematográfica, o rádio, a televisão e a internet possuem histórias institucionais, legais e econômicas distintas. As genealogias podem registrar as principais similaridades de “conteúdo” por meio dessas mídias, mas não conseguem explicá-las. Por exemplo, a persistência dos filmes de longa-metragem de ficção, que é a mercadoria básica da indústria cinematográfica, mas que também serve como moeda corrente da programação televisiva e do uso de mídias domésticas, está implícita, mas não nomeada. Nem o mapa genealógico esclarece a já mencionada questão controvertida do cinema “clássico”: de sua consolidação, por volta de 1917 (não um ponto tecnológico de mudança ou ruptura), e de sua morte, ou transformação, na década de 1960 (determinada, por sentimento geral, por mudanças econômicas e institucionais). Além disso, tanto o modelo de sucessão como o mapa expandido rebaixam o cinema para a margem e o tornam uma coisa do passado, contradizendo a ubiquidade internalizada do efeito cinema mencionado no início. Porém, tal fato também subestima a importância econômica contínua do cinema como gerador de capital (cultural), no qual festivais e lançamentos asseguram intensa atenção midiática e *status* de estrela para uma quantidade relativamente pequena de filmes, diretores e atores.

Há ainda problemas que a Nova História do Cinema acha difícil enfrentar, ao sair de seu terreno preferido – o do primeiro cinema. Até agora, por exemplo, os historiadores “revisonistas” do cinema não foram muito bem-sucedidos em descrever a relação entre os distintos estágios da forma cinematográfica (edição, montagem, *close-up*, planos de inserção, foco profundo e enquadramento) e do estilo cinematográfico (tudo que temos são movimentos sucessivos, ciclos de gêneros e “-ismos” formalmente definidos). Ou como podemos explicar as configurações com cruzamento de mídias – *cross-media* – (adaptando ou redeterminando o mesmo “conteúdo” ou as mesmas histórias em períodos diferentes ou para mídias diferentes), e como explicar a coexistência, a sobreposição e, às vezes, a interferência entre tecnologias sucessivas historicamente ou totalmente diferentes? Os modelos causais, as rotinas de solução de problema ou até explanações evolucionárias são de pouca ajuda. O cinema não se relaciona com a lanterna mágica, em termos estritamente causais, nem “respondeu” a ela, solucionando problemas que surgiram na prática dos espetáculos com esse aparelho. O cinema redeterminou aspectos da tecnologia da lanterna mágica e ocupou, de forma parasítica, parte de sua esfera pública. A televisão não “se desenvolveu” como resultado do cinema nem o substituiu. As imagens digitais não eram algo pelo qual a indústria cinematográfica esperava, a fim de superar quaisquer “deficiências” sentidas na produção de efeitos especiais. Da mesma forma, a chegada do som, no fim da década de 1920 e ao longo da década de 1930, ainda representa um problema importante de como levar em conta a “interferência midiática” do rádio e a copresença, ou concorrência, da indústria do gramofone. O mesmo ocorre em

relação à história da televisão na década de 1950 e sua relação com o rádio, com os filmes enlatados ou com os usos mais vanguardistas ou experimentais do vídeo.

Em todos esses casos, os métodos de investigação do primeiro cinema ainda devem demonstrar que são ferramentas conceituais decisivas de explicação histórica ou de previsão fundamentada (por exemplo, com respeito à convergência *versus* autodiferenciação). Que ajuda os arquivistas podem esperar da Nova História do Cinema quando tentam lidar com seus materiais de não ficção, com filmes industriais, educacionais ou de propaganda? E quando teremos registros teoricamente fundamentados de todos os (outros) usos sem fins de entretenimento das tecnologias de imagem em movimento? Para lidar adequadamente com essas questões, a Nova História do Cinema talvez tenha de romper com seus modelos cíclicos e também com seus modelos genealógicos, sobretudo quando as genealogias tornam-se simplesmente uma maneira de esperar pela “próxima grande novidade” a ser declarada o objetivo implícito, de modo que predecessores seletivamente escolhidos podem ser considerados aqueles que levaram exatamente até aquele ponto. Hoje em dia, são diversos os relatos perfeitamente plausíveis de como a transmissão instantânea, as redes midiáticas e até a internet sempre foram o que a humanidade estava esperando. Também temos o trabalho de recuperação bastante elaborado realizado por historiadores, a respeito do estereoscópio, dos *phantom rides* (panoramas), dos *Hale's Tours*, dos dioramas, das exposições mundiais, dos museus de cera, dos animais empalhados, dos habitats de história natural. Da mesma forma, os espetáculos teatrais projetados de forma complexa por David Belasco foram reavaliados, a fim de fornecer novas genealogias para o presente. Sempre que a Nova História do Cinema mapeia seus registros de *longue durée* em relação a experiências midiáticas imersivas, panorâmicas, hápticas ou de multimídia, também legitima uma teleologia velada, mas especulativa, e certamente transitória.

Essa cautela pode parecer mesquinha. Afinal de contas, essas mudanças de perspectiva foram salutares: continuam a ser muito valiosas na produção de novo conhecimento, na melhor tradição historicista; acrescentam caminhos históricos inesperados à nossa cultura visual contemporânea e servem para desfamiliarizar o cinema e, assim, revigorar nossa percepção a respeito dele; e podem colocar em crise classificações e categorias habituais, como “texto”, “obra” ou “autor” – em vez de apresentar o digital como uma nova teleologia sub-reptícia (e até mais determinística). Os estudos dedicados à história das salas de cinema e às práticas de exibição reafirmam a especificidade da experiência cinematográfica. Uma vez mais, privilegiam a sala de cinema e a grande tela como o contexto de recepção normativa, como se fizesse oposição à ubiquidade urbana de imagens em movimento em grandes telas, ou ao fato de que estamos mais propensos a apreciar nossos filmes em monitores ou telas de televisão. Ainda, apontam para outro paradoxo: a experiência imersiva e transparente dos cinemas multiplex contemporâneos existe lado

a lado de seu aparente contrário, ou seja, a experiência multitelas hipermediada da televisão e da cena urbana, de *outdoors* e cartazes. Por um lado, “realidade virtual”; por outro, o *site* ou o ambiente “de janelas” do computador. Podemos explicar ambos como versões do cinema de atrações sem desmanchar o conceito?

Ao mesmo tempo, a questão do realismo permaneceu presente. Embora a predominância dos gêneros de fantasia possa demonstrar o quão insustentável é o *télos* tradicional da grande narrativa do cinema de cada vez maior realismo, por que a fantasia se tornou o modo preferido desde a década de 1980? Certamente não foi porque o “realismo” ficou aos cuidados da televisão, cujas imagens cada vez mais se dividem em múltiplas minitelas e em frisos em movimento de texto e figuras. O esquema evolucionário clássico do filme mudo para o filme sonoro, do filme em branco e preto para o filme em cores, do filme plano, bidimensional, para o filme em 3D, do cinetoscópio com orifício para a tela IMAX não apenas não se sustenta. Podemos observar o quanto disso era amparado por certas definições de realismo enquanto tecnologia do panorâmico, da percepção total e da transparência. O submundo invisível do realismo, por assim dizer, foi a vigilância. O olhar panóptico destaca uma diferenciação básica da história do cinema como uma história de dispositivo, muitas vezes desprezada, quando discutimos o efeito de realismo como efeito-sujeito: aquela entre o público e o privado. Na medida em que, atualmente, essa divisão está ameaçada – se já não sofreu um colapso –, a distinção torna-se pertinente também para a teoria. A separação do realismo cinematográfico da teoria da verdade de correspondência (ancorada na assim chamada “indexicalidade” da imagem fotográfica) e sua redefinição dentro de uma teoria da verdade de coerência (baseada na confiança, na convicção e nas convenções compartilhadas) tornam mais urgente esclarecer o que entendemos por referência, autenticidade e transparência. De novo, o digital desempenha um papel singular nesse contexto: não provocou a ascensão do paradigma da vigilância, mas, sem dúvida, tornou-o mais visível – de forma retrospectiva, provando que, em sua “invisibilidade”, estivera ali o tempo todo. Se a chegada do pixel digital ancorou o conceito de imagem pós-fotográfica, a consequência foi que isso também mudou o significado do realismo fotográfico.¹⁸ Essas mudanças semânticas – um tipo de inversão constitutiva de causa e efeito – são bem conhecidas na história das mídias: o branco e preto era um efeito da introdução da cor, da mesma forma que a chegada do CD (após a fita de áudio) reviveu o interesse por discos de gramofone e criou o conceito de vinil. Considerados da perspectiva desse tipo de *Nachträglichkeit* (isto é, causalidade retroativa), Louis Lumière e Andy Warhol têm mais em comum entre si do que Georges Méliès e Stan Brakhage. No entanto, isso acontece porque nosso presente interesse no armazenamento e na indexação do tempo reembaralhou as categorias de documentário, vanguarda e ficção, aparentemente preservando – mas também tornando obsoletas – as divisões tradicionais, como aquela entre realismo *versus* fantasia.

São questões como essas que estimulam os historiadores do cinema dedicados ao campo do primeiro cinema a olhar além das fronteiras e estender suas competências num amplo sentido. Por exemplo, o primeiro cinema ensinou-nos a não mais pensar a história do cinema como um conjunto de obras-primas, mas a procurar por práticas normativas, rupturas epistemológicas, formas simbólicas ou modos distintos. Também não deveríamos continuar a encarar os cineastas como participantes de alguma corrida de revezamento, na qual os inventores e os inovadores transmitem a arte do cinema de uma geração para a outra. Em vez disso, o balanço geral de “progresso” e “pioneiros” está em constante revisão: de forma retrospectiva, com figuras “injustamente negligenciadas” sendo “redescobertas” o tempo todo. As mídias eletrônica e digital propiciam um ponto de referência igualmente corretivo para a noção de “autor” e “obra”. Seus produtos são frequentemente apresentados como “mundos” – ainda mais do que como histórias – e como eventos audiovisuais – e não como “obras” individuais. Em consequência, surgem novas distinções, que, por sua vez, têm repercussões sobre o modo como observamos os outros períodos do cinema. Atualmente, os filmes tendem a fazer parte de uma cultura de “experiências” e de uma economia do espetáculo, em que nem autores individuais nem filmes individuais ficam no centro. No entanto, isso não significa a inexistência de figuras icônicas, como Steven Spielberg e Martin Scorsese, ou *auteurs* modernizados, como Quentin Tarantino ou Lars von Trier. No entanto, nem mesmo para esses criadores indiscutíveis de obras pessoais, a “autoexpressão” é o indicador principal de autoria. Em vez de jogar o *auteur* contra “o sistema” (como era invocado pelos cineastas autorais do *Cahiers du cinéma*), o *auteur*, hoje, é o sistema.¹⁹ Os diretores tornaram-se empreendedores de pequena ou grande escala, engenheiros de imagem de filmes enquanto *conceitos* de multimídia e ambientes totais, com as *oeuvres* autorais sendo substituídas por mundos de fantasia e cosmologias (*Star Wars*, *O Senhor do Anéis*, *Harry Potter*). Por outro lado, quase os mesmos filmes (por exemplo, os de Hitchcock) que se tornaram parte do repertório mundial de lugares-comuns culturais também estão entrando no museu, onde são apresentados, examinados e expostos com a aura completa do *auteur*-artista restabelecida.

Neste ponto, é possível retomar o que Lev Manovich disse certa vez sobre “teoria”: é o funeral de uma prática.²⁰ O mesmo pode ser aplicado à história do cinema: é a ressurreição (retroativa) de distinções em colapso? Nós nos interessamos pela indexicalidade da fotografia porque a perdemos no pixel pós-fotográfico. Celebramos a materialidade do maquinário cênico desajeitado do século XVIII ou o ilusionismo elaborado da fantasmagoria de um *Pepper's Ghost*²¹ por causa da criação sem esforço de efeitos especiais tridimensionais no espaço virtual da computação gráfica. Ficamos maravilhados com a diversidade absoluta da cultura visual do século XIX: talvez porque sentimos seu desaparecimento iminente na homogeneidade e no conformismo? Nesse caso, a convergência talvez seja menos nosso

destino inevitável do que o nome de nosso medo inadmissível, impulsionando, de forma nostálgica e frenética, muito de nossos esforços de escavação e preservação.

Arqueologia das mídias II: árvore genealógica ou semelhança familiar?

Como podemos começar a pensar essa paisagem midiática em transformação, e que implicações isso tem para nossa ideia de situar a história do cinema no “campo expandido” da prática midiática? A Nova História do Cinema deu os passos iniciais nessa direção, na medida em que evita deliberadamente focar a origem de uma práxis ou se recusa a ser exercida por quem foi o “primeiro” a utilizar este ou aquele aparelho ou técnica. Esse procedimento é inspirado em Michel Foucault, que, em seu ensaio “Nietzsche, genealogia e história”, preveniu o leitor de identificar a noção de “descendência” de Nietzsche com “origens” ou “herança”. Tampouco devemos confundir genealogia com a procura ou a reconstituição no tempo de uma linhagem ininterrupta. Ao contrário:

Um exame da descendência permite a descoberta, sob o aspecto único de um traço ou conceito, de um grande número de eventos por meio dos quais – graças aos quais, contra os quais – foram formados. O dever da genealogia [...] não é demonstrar que o passado existe ativamente no presente, que continua secretamente a inspirar o presente, tendo imposto uma forma predeterminada a todas as suas vicissitudes.²²

Do ponto de vista prático, isso significa considerar a história das tecnologias da imagem e do som menos como algo composto de uma árvore genealógica e mais como algo no sentido de relações familiares, que são inseparáveis, mas não relacionadas mutuamente, nem de forma causal, nem teleológica. Quase todas as histórias “de... a” eram, como agora nos damos conta, de algum modo, imperfeitas. De fato, parecem factualmente tão imprecisas que nos levam a perguntar que tipo de prestidigitação intelectual ou que atos de autocensura devem ter ocorrido para que tantos conhecimentos sobre o primeiro cinema e tantos discursos sobre cor, som e experiências com telas gigantes ou óculos tridimensionais tenham sido esquecidos.

Assim, um desafio real até para a abordagem genealógica envolve nossa falta de conhecimento das diversas interconexões – mas principalmente das lacunas – entre as mídias. Nenhuma mídia substitui outra, ou simplesmente suplanta a anterior.²³ No momento atual, o cinema, a televisão e as mídias digitais existem lado a lado, alimentando-se mutuamente e sendo cada vez mais interdependentes, sem dúvida, mas também sendo ainda claramente distintas e até hierarquica-

mente posicionadas, em termos de prestígio cultural, função econômica e prazeres espectatoriais. A pergunta é: como podemos descrever ou analisar essas ligações mútuas e, ao mesmo tempo, sinalizar os espaços que distinguem cada mídia, sem voltar a dividi-las em histórias separadas?

Uma abordagem possível seria a da “teoria de sistemas”, que supõe que, em vez de mídias distintas (por exemplo, cinema, televisão, internet) se direcionarem para a convergência, elas seguem rumo a uma maior diferenciação, tanto em seus usos (pragmáticos) como em sua mútua relação subjacente. Embora houvesse, até onde sei, apenas uma tentativa séria de aplicar o modelo de Niklas Luhmann de interdependência midiática ao cinema,²⁴ um motivo pelo qual não teve muita continuação é que a teoria de sistemas clássica pode ser muito rígida para a história do cinema, principalmente por ser concebida para excluir não apenas o tempo e a história, mas também a agência humana.²⁵ Mais uma vez, os estudos do primeiro cinema mostraram o caminho. Os antecedentes da película de filme são, do lado da “família”, a produção industrial de folhas de celulose (em contraste com as placas de vidro artesanais da primeira fotografia), mas também a cronofotografia, tornada possível pelas emulsões rápidas (por exemplo, a conhecida *étiquette bleue*, de Louis Lumière). No entanto, cronofotografia não é cinema: precisava de projeção isenta de cintilação assegurada por recurso de intermitência mecânica, que conhecemos como cruz de Malta. Isso se abre para outro lado da família, levando às artes de projeção em tela – elas mesmas tão diferentes quanto *slides* de lanterna mágica, imagens veladas e fantasmagorias. Nossas duas genealogias parentais, porém, omitem uma terceira, constituída, do lado da exibição, pelas próprias condições do cinema como apresentação pública e forma de entretenimento, a saber: a história do *music hall*, do *vaudeville* e do teatro de variedades.

Um dos “país” do cinema sonoro são as experiências em sincronização, que seguem em paralelo com a história do cinema desde seu início, uma vez que, como sabemos, Edison concebeu seu cinetoscópio como um aparelho de imagem para complementar seu fonógrafo (se essas experiências tiveram êxito ou não, em cada caso, é de importância secundária). No outro lado da árvore genealógica, o cinema sonoro tem a ver com o desenvolvimento do gramofone como primeiro produto de lazer doméstico e com o apelo popular do rádio na década de 1920.²⁶ Os primeiros filmes sonoros bem-sucedidos apresentavam músicas de sucesso também comercializadas como discos e tocadas no rádio. No plano mais diretamente industrial e econômico, o rápido desenvolvimento dos equipamentos sonoros e a introdução quase instantânea do filme sonoro internacionalmente nos remete diretamente às lutas de poder e às guerras de patentes entre as principais empresas de eletricidade multinacionais, tais como Westinghouse, General Electric, Siemens e AEG.

O rádio também é um antepassado importante na história da televisão. A escassez de ondas aéreas assim como o tamanho do investimento em infraestrutura

tornaram a televisão, na maioria dos países e na maior parte de sua história, um monopólio controlado pelo Estado, cuja estrutura institucional (em contraste com sua infraestrutura tecnológica) estava mais relacionada com as corporações de radiodifusão nacional do que com a indústria cinematográfica, ao menos até a década de 1970.²⁷ Mesmo nos Estados Unidos, a história da televisão (comercial) e a do cinema começaram a se concatenar de forma significativa apenas na década de 1960 e, posteriormente, na sequência da onda de aquisições de controle e fusões importantes na década de 1970.

Por outro lado, o tubo de raios catódicos e sua capacidade de transmitir imagens foram “descobertos” aproximadamente ao mesmo tempo que o cinema, e este não pode ser descrito como um sucessor do processo fotográfico: trata-se simplesmente de uma tecnologia alternativa, empenhada na transmissão, e não no armazenamento, que valoriza a instantaneidade em vez da permanência, e que considera importante a simultaneidade e a condição de “ao vivo” em vez do realismo e da presença ilusionista. Como vimos, essas ontologias ou propriedades distintas tenderam a se alinhar em sequência; na prática, podem agora se disseminar por meio de diversas mídias, mas isso não apequena suas histórias nem suas genealogias características.

No limite, e se pressionados, podemos talvez mencionar o fenacístoscópio – entendido do ponto de vista genealógico e não de forma causal – como o ancestral comum do cinema e da televisão, na medida em que a fenda óptica do aparelho de Plateau não apenas é reproduzida no princípio do buraco de fechadura do cinetoscópio de Edison e, em seguida, convertido na cruz de Malta do projetor, mas também “antecipa” a rotação do disco de Nipkow, precursor distante da televisão. Em outras palavras: ao mesmo tempo, o cinema e a televisão não têm nada em comum e estão estreitamente relacionados. Somente porque a televisão, em certos aspectos, assumiu o comando e se estabeleceu como meio prioritário de transmissão da imagem em movimento, podemos agora reconhecer que o fenacístoscópio se oferece como o ancestral comum de ambos: isso constituiria uma demonstração genealógica após o fato, e não uma explicação cronológico-causal de uma eventual convergência.²⁸

A questão das relações familiares, das redes e das sinergias é sempre tão frágil quanto isso? Estudiosos do cinema como Anne Friedberg assinalaram corretamente que certas tecnologias audiovisuais (particularmente o videocassete e a televisão a cabo) passaram a desafiar as diferenças entre cinema e televisão, em um momento em que os computadores pessoais, a fibra óptica ou as imagens digitais ainda não tinham sido introduzidos.²⁹ Se, por exemplo, fôssemos sustentar (como os estudiosos fizeram na década de 1970) que um atributo distintivo básico entre o cinema e a televisão era o fato de que a segunda era “ao vivo”, essa diferença parecia desaparecer com a chegada do videocassete que, com sua capacidade de armazenar tempo, também solapou outra característica distintiva da televisão: a

grade de programação e o monopólio de definir a atenção diária do país. Podemos dizer que a invenção da CNN foi um contramovimento da televisão em relação ao videocassete, tentando recuperar o evento e a condição de “ao vivo” por meio da cobertura das “últimas notícias” do mundo. No entanto, o que aproxima a televisão a cabo e o videocassete do cinema é o imenso arquivo de filmes prontamente disponíveis. No entanto, nesse caso, o videocassete ultrapassa o cinema, pois a escolha e a seleção tornam-se, ao mesmo tempo, personalizadas e arbitrarias. Liberta-se da programação – característica que o cinema e a televisão “ao vivo” costumavam ter em comum. A batalha entre os padrões VHS e Betamax não prova que o videocassete inaugurou sua entrada nas salas de estar do mundo principalmente como uma máquina de reprodução, e não como um aparelho de gravação fora do ar? Assim, a semelhança familiar que existia entre o cinema e a televisão foi consequência de um ajuste do campo de visão do espectador à tela da televisão como parâmetro básico. Ou, posto em um amplo sentido, uma nova definição emergiu da ideia de “janela”, que já se insinua no deslizamento metafórico que ocorreu das telas do cinema para o monitor do computador e suas aplicações multimídia, parte das distinções reconfiguradas e sobrepostas entre espectador, participante e usuário.³⁰

O controle remoto para televisão – desenvolvido na década de 1950, mas acessório indispensável desde a década de 1980 – mudou a estrutura da programação televisiva, pelo menos de maneira tão decisiva quanto a televisão a cabo e o videocassete, afetando os gêneros, o ritmo e o modo de tratamento da televisão, enquanto indiretamente impactava na forma cinematográfica. A televisão a cabo e a recepção por satélite também conseguiram fragmentar o arranjo institucional da televisão, sobretudo na Europa, não só ampliando muito as possibilidades de escolha, mas também tirando o controle de opções cada vez mais das mãos e diretrizes dos governos, que até então tinham acesso amplamente policiado. Esse impulso na direção dos critérios comerciais para escolha e seleção aproximou mais a televisão do cinema e a alinhou com a internet, expressivamente dependente de propaganda e escolha monetizada.

Toda uma gama de tecnologias muito diferentes, em momentos distintos e com agendas bastante diferentes, contribuiu para mudar nossa ideia a respeito de mídias audiovisuais e suas respectivas relações associadas à especificidade e multimedialidade do meio de comunicação. Tais tecnologias revelam quantas batalhas, conflitos e incompatibilidades sem solução transitam ao longo de qualquer narrativa das redes midiáticas. O que conseguimos perceber, em vez de convergência, é um fenômeno um pouco diferente. Desde a época em que os equipamentos portáteis de vídeo se tornaram profissionalmente disponíveis, em meados da década de 1960, cada década parece ter produzido um tipo de protótipo. Tal protótipo capturava a imaginação do consumidor de massa e, muitas vezes, iniciava uma nova configuração cultural – uma episteme –, também prometendo usos originais e levando a

mudanças no estilo de vida e no lazer. Assim, embora não pertencendo à “revolução digital”, o videocassete e o controle remoto ajudaram a modificar, de maneira irrevogável, a estrutura e os usos da televisão, assim como nossa noção do que significaria assistir a filmes em casa. Tecnicamente, o DVD melhorou essa experiência, mas podemos dizer que agregou uma transformação cultural? De modo inegável, o DVD (com seus pacotes de extras e comentários de áudio) remodelou a cultura cinematográfica, ampliando muitíssimo o acesso a filmes mais antigos. Assim, mudou a história do cinema, ao mesmo tempo que iniciou novas discussões sobre originalidade (edição do diretor), autenticidade (remasterização digital) e relação entre texto e contexto (os materiais de *making-of*). No entanto, a internet, o compartilhamento de arquivos ponto a ponto [*peer-to-peer*] e os portais de *streaming* de vídeo, como o Netflix, tornaram os DVDs quase obsoletos em pouco mais de uma década.

O videocassete nunca reivindicou autenticidade, mas afetou de forma permanente nossa relação com o tempo. Por meio dele, o tempo podia ser armazenado, revertido e deslocado, o que significa que se tornou disponível para outros tipos de medição e de experiência, estabelecendo um regime temporal que era real e virtual, da mesma forma que era “tempo real” e “tempo armazenado” (e isso, de novo, bem antes do sinal ou do aparelho virar “digital”). Atualmente, seu uso mais importante envolve vigilância como meio para medir o “tempo vazio”. Dez anos depois da introdução do videocassete, foi o aparelho de som pessoal portátil, mais conhecido como Walkman®, que reconfigurou a experiência do espaço, do eu e da subjetividade, estabelecendo uma relação distinta entre privado e público, e entre movimento e emoção.

O iPod, em relação ao qual o *walkman* pode de alguma forma ser considerado precursor (mas, sem dúvida, não um progenitor), deu uma guinada incremental adicional em nossas noções de tempo e espaço, de interatividade e mobilidade. Essas tecnologias, tão aparentemente distantes da experiência cinematográfica e do cinema, parecem ter modificado nossas ideias de espetatorialidade e participação também em relação ao meio cinematográfico tradicional. Laura Mulvey, por exemplo, afirmou que o controle remoto permitiu a ação ao “espectador possessivo” e corpo ao “espectador pensativo” – o último um termo adaptado de Raymond Bellour –, cada qual redefinindo fetichismo, concedendo dimensão espacial à duração e restaurando imobilidade ao movimento.³¹

Podemos especular a respeito de quais são os denominadores comuns entre esses aparelhos – facilidade de acesso, instantaneidade, mobilidade, combinação de intimidade pessoal e espaço público etc. –, mas é evidente, uma vez que adotamos uma perspectiva de longo prazo, que a digitalização não é, em si, o único motor de tais mudanças, que também são sociais e políticas, e cuja característica principal é a *conectividade*, e não a *convergência*. As mídias digitais são, além disso, fenômenos híbridos, quando consideradas do ponto de vista genealógico. À primeira vista,

as tecnologias às quais elas recorrem também têm pouco a ver com o cinema: o computador foi desenvolvido para fins militares, para ajudar a quebrar os códigos e interceptar as mensagens das máquinas “Enigma”⁵² da Alemanha nazista.

A tela moderna, com seu potencial interativo, também pertence à esfera das forças armadas e tem como predecessora a tela de radar, criada para esquadrihar os céus e rastrear as aeronaves dos inimigos. As mídias digitais também estão associadas com as forças armadas, via desenvolvimento da internet, que recorre ao telefone e à sua rede extensiva e intrincada de conexões mundiais. Por sua vez, estas são apoiadas por satélites, que orbitam a Terra; novamente, estamos diante de um desenvolvimento que nos remete tanto à Guerra Fria como ao fato de que os avanços da tecnologia audiovisual para o negócio do entretenimento tendem a ser desdobramentos ou filhos bastardos de objetivos e prioridades militares – embora o fluxo de inovações também possa se deslocar na direção oposta, como ocorreu nos últimos anos, levando à cooperação entre as indústrias de armamento e de entretenimento.⁵³

Se um modelo genealógico da história do cinema, quer diretamente linear, quer descrito como uma árvore genealógica ramificada de forma mais complexa, coloca-nos diante de muitos primos fora dos padrões, pais promíscuos ou avós perdulários, para criar uma linha crível de descendência, a ruptura representada pelo digital obrigar-nos-á a romper com o modelo cronológico e genealógico, em termos de rastreamento da linhagem. Daí a minha insistência: a digitalização não deve ser tratada somente como um novo padrão técnico (que indubitavelmente é), mas também deve aludir à situação que já insinuei, que é a de que parecemos estar no interior de algo que não tem um exterior claro, e que parecemos estar num “agora” que não tem um “antes” nem um “depois” bem delineados. Assim, o deslocamento para o digital sinaliza um limiar e um limite, sem com isso definir um ou outro. Uma versão radicalizada da forma genealógica de pensar, em termos de promessas não cumpridas e precursores incompletos, nos conduziria a uma perspectiva adequadamente “arqueológica”, segundo a qual a não continuidade é implícita ou pressuposta. As camadas arqueológicas reconhecem o passado como irrecuperavelmente “outro” e separado de nós, a ser apreendido apenas na espaço-temporalidade do “agora”, por meio do fragmento, das metonímias e de uma visão alegórica da totalidade (sempre já perdida) do fenômeno em questão – nesse caso, o cinema.

Assim, o projeto de uma “história do cinema como arqueologia das mídias” destina-se a libertar de sua camisa de força todos aqueles reposicionamentos da cronologia linear que atuam com binários rijos entre, por exemplo, primeiro cinema e cinema clássico, espetáculo *versus* narrativa, narrativa linear *versus* interatividade. Em vez disso, a história do cinema reconheceria seu *status* peculiar e tornar-se-ia uma questão de traçar caminhos, os quais levam do respectivo “agora” para “agoras” passados, em modalidades que acomodam continuidades e rupturas. Então, mapearíamos a convergência midiática e a autodiferenciação, não em termos de

teleologias ou de procura por origens, mas na forma de caminhos bifurcados de possibilidades, como uma pluralidade determinada e uma virtualidade permanentemente aberta, nas quais não só o futuro, mas também o passado devem ser inventados. Para tal plano, a incerteza corrente em relação às mídias digitais propicia uma oportunidade agradavelmente provocativa.⁵⁴

Arqueologia das mídias III: o que é o cinema? Onde está o cinema? Quando é o cinema?

Assim, dado o *status* problemático de todas as genealogias das mídias, devemos concluir que mesmo as iniciativas da Nova História do Cinema de repensar o cinema e sua história foram parciais e, de qualquer forma, apresentaram-nos com um projeto incompleto.⁵⁵ A natureza provisória e variável dos prazeres e das atrações pré-cinematográficas (os já mencionados dioramas e panoramas, *Hale's Tours* e *phantom rides*, imagens hápticas tangíveis e sensações corporais) evidencia o quanto o cinema, mesmo depois de mais de cem anos, ainda está em um fluxo permanente e em transformação. Ou, de novo, em outras palavras: dada a adaptação oportunista do cinema a todas as espécies de mídias adjacentes ou afins, sempre esteve plenamente “crescido” e completo em si mesmo. Ao mesmo tempo, ainda precisa ser inventado, se estamos procurando por um ancestral único, ou nos perguntando a respeito de seu propósito na evolução humana – como André Bazin sabia muito bem, deixando-nos com a pergunta “o que é o cinema?” e tendo ele mesmo especulado sobre sua ontologia.⁵⁶

Eis por que o exemplo do primeiro cinema sugere uma abordagem de autodiferenciação, juntamente com o surgimento e a complexidade, e não uma dinâmica linear (sem dúvida, o argumento com base em convergência deixa a história linear entrar pela porta dos fundos). A organização coletiva, o agenciamento das coisas e as redes sociais ou técnicas são as ferramentas conceituais mais promissoras para o entendimento da história do cinema, preferíveis até mesmo ao tipo de dialética de oposições binárias pelas quais o cinema de atrações é, às vezes, descrito tanto como um período historicamente específico quanto como uma fase ou um fenômeno recorrente. A natureza inacabada, tanto do cinema como das iniciativas de escrever suas histórias, ajuda a destacar um dos inconvenientes desse conceito seminal (sua interpretação como um tropo cíclico de retorno) que, na recente obra histórica do cinema, funcionou como um padrão predeterminando o objeto de estudo e também servindo como modelo explicativo. Por mais didaticamente estimulante que seja encontrar paralelos históricos para nossas preocupações e obsessões, o efeito esclarecedor pode ser decorrente de um raciocínio circular, pressupondo o que ele planeja demonstrar.

Para mencionar um exemplo: a noção de que o cinema de atrações pode explicar o cinema pós-clássico distorce tanto o primeiro cinema como o segundo. Existiram outras tentativas de explicar as características descritas como típicas do cinema de atrações do período inicial. Estou pensando nos argumentos de Charles Musser e Corinna Müller, segundo os quais o ciclo de vida dos filmes curtos e o princípio dos números (modelado conforme as cenas do espetáculo de variedades) como prática de programação e exibição do primeiro cinema podem ser mais bem entendidos em termos de um conjunto de parâmetros econômicos vigentes na parte final da primeira década do século xx.³⁷ O desaparecimento do controle editorial e da programação com cenas do espetáculo de variedades, entre os anos de 1909 e 1912, em favor de filmes mais longos, correlacionou-se diretamente com as condições necessárias para o estabelecimento do negócio cinematográfico como uma indústria, entre as quais a integração narrativa talvez fosse uma maneira de prover um equivalente funcional ao princípio dos números. A fórmula binária de Gunning, rigidamente aplicada, filtrou o contexto industrial-institucional que dá sua realidade e sua base histórica às suas distinções formais.³⁸

Da mesma forma, há outros modelos para explicar o cinema pós-clássico, assumindo que exista tal coisa: por exemplo, o ressurgimento de um princípio de números no moderno cinema de ação está mais relacionado ao fato de que, desde a década de 1970, os longas-metragens foram produzidos em vista de sua vida futura economicamente decisiva na televisão. A televisão, ao menos no contexto norte-americano (mas cada vez mais também no resto do mundo), pressupõe intervalos comerciais durante a transmissão de um longa-metragem. Assim, o “retorno do princípio dos números” é consequência direta do cinema adaptando-se aos seus usos pela televisão, em vez de sua afinidade inerente com o primeiro cinema. Em outras palavras, uma analogia muito fácil entre primeiro cinema e cinema pós-clássico sacrifica distinções históricas, em favor de intento polêmico, bastante propenso talvez a comprimir a hegemonia do cinema clássico em uma espécie de movimento de pinça em uma ou outra extremidade de um espectro de cem anos.

Da forma que é atualmente empregada, a noção de um cinema de atrações recorrente ou até dominante talvez seja bastante polêmica e, ainda assim, não radical o suficiente. O fato de, no novo século, as emissoras a cabo e por satélite, como Home Box Office (HBO) e Showtime, ou os serviços de *streaming*, como Netflix, produzirem longas-metragens e séries de televisão de qualidade e de muito sucesso indicaria não só uma mudança nas relações de poder entre provedores de conteúdo da internet, televisão e indústria cinematográfica, mas também que narrativas complexas (e a integração narrativa) têm redefinido o que entendemos por “cinema de atrações”, que atualmente deve incluir duração, interação, serialidade e complexidade. Um revisionismo mais profundo visaria uma vez mais reavaliar a relação do cinema – todo o cinema, incluindo o digital e as mídias eletrônicas – com mundos

diegéticos múltiplos, narrativas complexas e pontos de vista flutuantes, pois esses são os principais parâmetros que constituem o funcionamento textual e ideológico do cinema de hoje. Eles moldam a maneira como um espectador é abordado como sujeito (imaginário) e como presença física, corporalizada em determinado espaço. Isso está incluído naquilo que, em outro texto, referi-me como os parâmetros do “eu aqui e agora” (isto é, os parâmetros de espaço, tratamento do sujeito e tempo), para que o dispositivo em transformação e as mutações estilísticas possam ser convenientemente analisados num único arcabouço conceitual coerente.³⁹

Paradoxalmente, após o que acabamos de dizer acerca de obras e textos, essas diferentes tendências de prover imagens e sons com alguma base diegética – diferente no primeiro cinema, no cinema clássico e nos novos objetos midiáticos – podem ser mais bem estudadas, em suas coordenadas temporal e espacial, mediante toda a atenção aos filmes individuais ou a um *corpus* específico. O próprio Gunning fez isso e defendeu enfaticamente a análise textual atenta, e assim o fizeram outros estudiosos, incluindo Yuri Tsivian, Ben Brewster e Kristin Thompson. Eu também examinei filmes da década de 1910 e do início da década de 1920 de David Llewelyn Griffith, Franz Hofer, Joe May e Fritz Lang tendo em mente as perguntas “quando é o cinema?” e “onde está o cinema?”. Principalmente o período da década de 1910 tem apresentado uma riqueza de materiais para a ideia de uma diegese expandida em relação à narração e ao comentário, ao espaço da tela e ao espaço do auditório, mas também em relação à reflexividade e à autorreferência, à exibição e à *mise en abyme*. Estas últimas duas características do cinema de atrações foram até aqui construídas em oposição à narrativa, em parte – desconfio – pela falta de um conceito apropriado de diegese ou criação do mundo.⁴⁰ Em todos esses elementos da prática do primeiro cinema, a integração narrativa é um processo que ocorre entre o espaço da tela e o espaço do público. Os dois interagem o tempo todo e não podem ser separados ontologicamente um do outro, como seria o caso se o par conflitante de cinema de atrações *versus* cinema de integração narrativa fosse mantido. E, da mesma forma que os parâmetros mutáveis de espaço da tela e espaço do público ajudam a redefinir a “criação do mundo” do primeiro cinema, enquanto as relações de som diegético, extradiegético e “imaginado” (isto é, sugestões sonoras visualmente representadas) oferecem novos *insights* para os filmes, sobretudo os da era sonora inicial, parâmetros como espectador fixo/visão móvel, espectador móvel/visão fixa (e suas possíveis permutações) são indicadores importantes para a “realidade diegética” corporalizada ou específica do local das instalações de vídeo e da arte digital – que serão discutidos detalhadamente em vários dos capítulos subsequentes.

Então, a questão não é tanto o espetáculo, de um lado, e a narrativa, de outro. Em vez disso, precisamos formular a seguinte pergunta: como o cinema se estabeleceu como forma simbólica, até o ponto em que o caráter de evento de apresentação do filme (um significado do cinema de atrações) foi capaz de entrar

em uma união aparentemente natural com a narrativa linear, motivada de forma causal e centrada em personagens? Isso suscita uma pergunta contrária, a partir da perspectiva do cinema como evento e experiência: sob quais condições (sejam cultural-históricas, sejam tecnológico-industriais) é concebível que a imagem em movimento não exija mais como seu suporte principal a forma específica de tempo/espaço/agenciamento que conhecemos como narrativa clássica e ainda estabeleça um mundo coerente? Há outros tipos de diegeses concebíveis, que acomodam de modo semelhante o corpo espectral e dão a impressão de “presença”? Que formas de indexicalidade ou iconicidade são necessárias para aceitar outras combinações de sons e imagens, enquanto relacionadas com um “eu”: como sujeito, observador, espectador ou usuário? A resposta talvez seja “realidade virtual”, “interatividade”, “imersividade”. No entanto, essas não são meras tentativas de renomear a questão da diegese cinematográfica, com a possível desvantagem de estar focados unicamente no indivíduo e de privilegiar apenas um dos efeitos do cinema – o da “presença”, entendida como “tempo real”? Assim, é a questão da diegese (como conjugação combinada de lugar, espaço, tempo e sujeito), mais do que o assunto da digitalização, que exige a redefinição do próprio terreno da imagem em movimento em seus múltiplos locais. A arqueologia das mídias dá um primeiro passo nessa direção, já que tentaria identificar as condições de possibilidade do cinema (“quando é o cinema?”), ao lado de sua ontologia (“o que é o cinema?”) – um termo problemático, mas necessário, como indicado no início deste capítulo. O conceito de uma diegese expandida, com sua ênfase no “onde-aqui”, ajuda a indicar conectividade e relação mútua, e aponta para a materialidade do lugar e a localização de uma rede de relações ligando locais de produção aos de exibição, consciente de mobilidade, modos de transmissão e dos nós de interseção, que capacitam os espectadores a carregarem com eles (a ideia e a experiência de) o cinema internalizado por meio de diferentes telas e condições de visualização.

Embora inicialmente os estudiosos do primeiro cinema tivessem que se tornar arqueólogos por necessidade, tanto quanto por escolha, simplesmente em virtude da grande quantidade de incoerências, inconsistências e erros nos relatos tradicionais, que não podiam ser retificados simplesmente com a inclusão de mais fatos, os historiadores do cinema de outros períodos, movimentos e cinemas nacionais deveriam continuar a ser arqueólogos das mídias por diversos motivos. Consideremos, por exemplo, a política arquivística e a prática de preservação dos últimos vinte anos. Da mesma forma que na arqueologia histórica, na qual há uma divisão entre os que escavam um sítio em busca de obras de arte, tesouros e ouro, e aqueles que se dirigem para os depósitos de lixo e as lareiras das civilizações perdidas, também há uma divisão entre os arquivistas cinematográficos. Há aqueles interessados acima de tudo em restaurar obras-primas, que podem ser redescobertas em festivais, exibidas durante retrospectivas e celebradas em publicações elegantes, e

os arquivistas, que estão mais preocupados com a catalogação, a interpretação e, portanto, o resgate de fragmentos de suas coleções. Ao agregar valor chamando esses fragmentos de “órfãos do cinema”, estudam o que outrora foi considerado detrito da cultura do cinema e herança cinematográfica, a fim de, por exemplo, enfocar o que pode ser aprendido da programação e das práticas de exibição. Alguns estão interessados em datar a consolidação de normas históricas e identificar os estilos dos estúdios em relação a cenografias, colocação de câmeras e movimentação e posicionamento dos atores em cena, e outros ainda estão investigando filmes industriais, educacionais, médicos ou de propaganda em busca das informações e dos dados que fornecem.

A história como arqueologia agrega a isso um *insight* adicional: sabe e reconhece que somente a presunção de descontinuidade (em termos de Foucault, a postulação de rupturas epistêmicas) e do fragmento como lacuna (a qual pode corresponder à figura retórica de sinédoque ou de *pars pro toto*) podem dar o acesso presente ao passado, que é sempre *um passado* (entre diversos “agoras” históricos reais ou possíveis), já que, para o arqueólogo, o passado é tornado presente para o presente por meio de nada mais do que suas relíquias e vestígios. Finalmente, uma arqueologia respeita a distância inevitável que o passado tem de nossa perspectiva presente e até torna a diversidade a base de sua metodologia. Não obstante, ao se classificar muito apressadamente as rupturas como “epistêmicas” corre-se o risco de ser acusado de formalismo. Um ponto de vista mais rigoroso adotado pelos arqueólogos das mídias suporia que tais rupturas podem simplesmente apontar para lacunas em nosso conhecimento, entretimentos conscientes e cuidadosos de não meramente preencherem os vazios com novos fatos, sem considerar que um elo perdido pode ter seu próprio significado, mas como uma lacuna, uma omissão deliberada ou acidental.

Portanto, a arqueologia das mídias talvez seja nada mais do que o nome para o espaço do não lugar e para a suspensão dos fluxos temporais que os historiadores do cinema precisam ocupar ao tentarem articular, e não simplesmente acomodar, essas diversas histórias alternativas, contrafactuais ou em paralaxe, ao redor das quais qualquer estudo da cultura da imagem em movimento com cruzamento de mídias (*crossmedia*) se desenvolve hoje em dia. Perto de uma *estética* de assombro, a qual Tom Gunning uma vez pleiteou,⁴¹ também deve haver espaço para uma *hermenêutica* do assombro, em que, além da curiosidade e do ceticismo, também é a descrença absoluta que atua como o impulso por trás da investigação histórica com respeito ao passado e também ao presente. Quem sabe seja aconselhável, no caso do cinema e de seus encontros com a televisão e as mídias digitais, falar não só de um passado, um presente e um futuro, mas também investigar a arqueologia de possíveis futuros⁴² e a presença perpétua de diversos passados.

- 1 André Bazin introduziu o termo “ontologia” em seu ensaio “The Ontology of the Photographic Image”, em *What Is Cinema?*, Berkeley: University of California Press, 1967, v. 1, pp. 9-16. Trad. bras.: “Ontologia da imagem fotográfica”, em *O cinema*, São Paulo: Brasiliense, 1991. Peter Wollen escreveu o influente artigo “Ontology’ and ‘Materialism’ in Film” publicado na *Screen*, 1976, v. 17, n. 1, pp. 7-25, e, desde a década de 1990, os estudiosos deleuzianos restauraram o conceito a fim de dar um impulso filosófico à teoria do cinema. Entre muitos outros exemplos, podemos citar (de uma perspectiva de filosofia analítica) *A New/Old Ontology of Film* de Rafe McGregor, disponível em: <<http://www.film-philosophy.com/index.php/fp/article/viewFile/369/872>>, acesso em: 15 maio 2017, e Stephen Zepke, *Art as Abstract Machine: Ontology and Aesthetics in Deleuze and Guattari*, Londres: Routledge, 2005, sobretudo pp. 77-116.
- 2 Ver a discussão sobre memória cultural, memória coletiva e “memória protética”, associada com a redescoberta dos escritos de Maurice Halbwachs e com as posições assumidas por Pierre Nora e, mais recentemente, por Aledia Assmann. No campo dos estudos do cinema, Robert Burgoyne, Alison Landsberg, Marita Sturcken, Susannah Radstone e Laura U. Marks contribuíram significativamente para a discussão a respeito de mídias e memória. Voltarei ao assunto, embora de uma perspectiva distinta, na seção final deste livro.
- 3 Aquilo que pode ser chamado de “efeito de cinema” é um dos muitos motivos pelos quais não podemos pensar a história do cinema como a história dos filmes. Ver as frequentes referências ao cinema em peças teatrais, exposições e fotografias (de Cindy Sherman a Andreas Gursky), bem como os distintos gêneros cinematográficos invocados para descrever acidentes humanos (por exemplo,

a morte da princesa Diana) ou ataques terroristas (por exemplo, às Torres Gêmeas e ao Pentágono, em 11 de setembro de 2001).

- 4 Walter Benjamin estava bem ciente do impacto generalizado do cinema como modo de ser, quando citou o escritor francês George Duhamel, em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”: “Já não consigo pensar o que quero pensar. Meus pensamentos foram substituídos por imagens em movimento”. Walter Benjamin, *Illuminations*, Nova York: Schocken Books, 1978, p. 238. Trad. bras.: “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, em Walter Benjamin, *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*, São Paulo: Brasiliense, 1996.
- 5 Ver Hans Ulrich Gumbrecht, “After Learning from History”, em *In 1926: Living on the Edge of Time*, Cambridge: Harvard University Press, 1997, pp. 411-36. Trad. bras.: “Depois de aprender com a história” em *Em 1926: vivendo no limite do tempo*, Rio de Janeiro: Record, 1999.
- 6 Por “Nova história do cinema”, faço referência à intervenção de uma geração de estudiosos, começando com Noël Burch e Barry Salt, e continuando com Charles Musser, Tom Gunning, André Gaudreault, Robert Allen, Kristin Thompson, Steve Bottomore, entre muitos outros. Alguns dos termos da discussão são especificados em meu ensaio “The New Film History”, *Sight and Sound*, 1986, v. 55, n. 4, pp. 246-51, e, posteriormente, nas introduções de diversos artigos em Thomas Elsaesser (org.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, Londres: BFI, 1990.
- 7 Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment. Early Film and the Incredulous Spectator”, *Art & Text*, 1989, n. 34, pp. 31-45; e “The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde”, em Thomas Elsaesser (org.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, op. cit., pp. 56-62.
- 8 Ver Siegfried Zielinski, *Audiovisions*, Amsterdã: Amsterdam University Press, 1999.

- 9 Para a abordagem de efeitos especiais como “atrações”, ver Vivian Sobchack, *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New Brunswick: Rutgers University Press, 1987; Scott Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham/Londres: Duke University Press, 1993; Miriam Hansen, “Early Cinema, Late Cinema: Permutations of the Public Sphere”, *Screen*, 1993, v. 34, n. 3, pp. 197-210.
- 10 Para uma reconstrução detalhada de como o termo ingressou no discurso e ganhou aceitação universal, ver Wanda Strauven (org.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdã: Amsterdam University Press, 2008.
- 11 Embora, de acordo com Miriam Hansen (ver nota 9), o interlúdio histórico do cinema clássico também assinala a brevidade da predominância da cultura de massa nas mídias visuais, sua posição a respeito da dissolução do clássico é que ela abriu espaço para a diversificação e globalização típicas das mídias eletrônicas. Assim, o cinema tardio também significa uma mudança nas esferas públicas e na questão de gênero relativa ao espectador levantadas, em primeiro lugar, em relação ao primeiro cinema por Judith Mayne e pela própria Hansen em *Babel @ Babylon*, Cambridge: Harvard University Press, 1991. Minha própria posição é mais cautelosa com respeito a considerar o cinema clássico o interlúdio, certamente quando isso implica um “retorno” aos modos do primeiro cinema. Como exposto a seguir, estou mais preocupado com “mundos” do que com esferas públicas, e mais com diegese do que com tecnologias.
- 12 Para uma análise dos primeiros filmes-catastrofe, ver Michael Wedel, “Schiffbruch mit Zuschauer. Das Ereigniskino des Mimes Misu”, em Thomas Elsaesser e M. Wedel (orgs.), *Kino der Kaiserzeit*, Munique: Edition text + kritik, 2002, pp. 197-252.
- 13 Os festivais mais conhecidos e renomados do primeiro cinema são o *Giornate del cinema muto*, em Pordenone/Sacile, e o *Cinema ri-*

trovato, em Bolonha, realizados anualmente desde meados das décadas de 1980 e 1990, respectivamente, mas há outros espaços celebrando agora o primeiro cinema e o cinema mudo.

- 14 O termo “historiografia em paralaxe” foi cunhado por Catherine Russell, em “Parallax Historiography and the Flâneur: Intermediality in Pre- and Post-Classical Cinema”, *Scope*, 2000, disponível em: <<http://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2000/july-2000/russell.pdf>>, acesso em: 16 maio 2017. Originalmente em francês, em *Cinemas*, 2000, v. 10, n. 2-3, pp. 151-68.
- 15 “Prazer visual e cinema narrativo”, em Ismail Xavier (org.), *A experiência do cinema*, Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- 16 O matemático inglês Charles Babbage (1792-1871) tem seu nome ligado à invenção de máquinas de cálculo preciso para eliminar o erro humano presente nas tábuas matemáticas, ferramentas essenciais para o desenvolvimento das ciências e das técnicas. Muitos consideram a máquina de Babbage um precursor do computador. (N.E.)
- 17 Henry Fox-Talbot (1800-1877) está ligado às origens da fotografia, assim como Louis Daguerre (1787-1851), Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) e Hércule Florence (1804-1879). (N.E.)
- 18 Ver Warren Buckland, “Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg’s Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism”, *Screen*, 1999, v. 40, n. 2, pp. 177-92.
- 19 Essa é a tese que apresento em *The Persistence of Hollywood*, Nova York: Routledge, 2013, sobretudo nas pp. 219-340.
- 20 Numa conversa com o autor, se não me falha a memória. Caso contrário, eu mesmo terei de assumir a responsabilidade pela frase.
- 21 Técnica de ilusão de ótica utilizada em representações cênicas que se serve de fina placa de vidro e formas de iluminação para dar a ver objetos que aparecem, desaparecem e se transformam. Seu título se deve a John

- Henry Pepper (1821-1900), que popularizou a prática. (N.E.)
- 22 Michel Foucault, *Language, Counter-Memory, Practice*, Ithaca: Cornell University Press, 1977, p. 146.
- 23 Pode parecer que o cinema mudo tornou-se obsoleto com a chegada do som, mas, quando consideramos como o cinema mudo era raramente mudo, então, na realidade, isso também não é exceção à regra.
- 24 Lorenz Engell, historiador de mídias, referiu-se especificamente a Niklas Luhmann em seu livro *Sinn und Industrie: Einführung in die Filmgeschichte*, Frankfurt am Main: Campus, 1992.
- 25 A discussão a respeito das dificuldades metodológicas da teoria de sistemas e das possíveis alternativas, por exemplo, pensamento da complexidade e teoria de sistemas adaptativos, pode ser encontrada em Floris Paalman, *Cinematic Rotterdam*, Roterdã: nai010 publishers, 2011, pp. 81-4.
- 26 Para um excelente relato do respectivo impacto social das novas tecnologias, com destaque para o rádio, ver William Boddy, *New Media and Popular Imagination: Launching Radio, Television, and Digital Media in the United States*, Nova York: Oxford University Press, 2004.
- 27 O contra-argumento talvez seja que, desde a década de 1970, o ensino de cinema e televisão ocorre nas mesmas escolas de cinema e departamentos de cinema. Já nas décadas de 1950 e 1960, os técnicos trabalhavam tanto para o cinema como para a televisão, devido, em parte, às infraestruturas comuns (laboratórios de processamento de filmes 16 mm, usados na televisão para inserções e programas gravados com antecedência). Da mesma forma, empresas como General Electric, Westinghouse Electric Corporation e Philips produziam equipamentos tanto para o cinema como para a televisão e havia uma interação permanente com respeito a inovações técnicas em ambos os campos.
- 28 O desafio implícito nesse cenário genealógico foi brilhantemente aceito por Edwin Carls, em “The Plateau Effect – Correcting the Perspective on Joseph Plateau”, estudo apresentado em *Archaeologies of Media and Film Conference*, Bradford, Reino Unido, 4 set. 2014.
- 29 O argumento a favor da convergência é de Anne Friedberg, “The End of Cinema: Multimedia and Technological Change”, em Christine Gledhill e Linda Williams (orgs.), *Reconstructing Film Studies*, Londres: Edward Arnold, 2000, pp. 438-52.
- 30 A investigação de Anne Friedberg a respeito do conceito de “janela” é pertinente aqui. Começou em “A Properly Adjusted Window”, em *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, Londres: BFI, 1990, prosseguiu em *Window Shopping*, Berkeley: University of California Press, 1993, e culminou em *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge: MIT Press, 2006.
- 31 Laura Mulvey, “The Possessive Spectator” e “The Pensive Spectator”, em *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, Londres: Reaktion Books, 2006, pp. 161-96.
- 32 A máquina Enigma é um instrumento criptográfico utilizado pelos nazistas ao longo da Segunda Guerra Mundial até ser superada por Alan Turing, considerado um dos inventores do computador. (N.E.)
- 33 Ver Tim Lenoir e Henry Lowood, “The Military Entertainment Complex”, Stanford: Stanford University, 2002, disponível em: <http://web.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf>, acesso em: 24 maio 2017.
- 34 As oportunidades não são apenas um desafio para estudiosos e teóricos. “Todos os dias vemos que a economia da internet explodiu como uma bolha. Pode ser verdade, considerando as diversas falências. No entanto, o oposto é igualmente verdade. A internet, com sua prática econômica desordenada, penetrou em amplas áreas da vida cotidiana e trouxe uma mudança de regras, sempre

- que aparentou vantagem em relação ao ato de fazer compras e de consumir do público, que aprendeu bastante rapidamente a se tornar ainda mais exigente, instável e imprevisível, porque, subitamente, decidiu exercer controle direto sobre mais e mais aspectos da vida. [...] Em contraste com os políticos na televisão, o público não se mantém mais fiel às regras.” Disponível em: <www.perlentaucher.de>, acesso em: 14 set. 2002.
- 35 Utilizando o momento histórico do *fin de siècle* como modelo, é justo dizer que estamos no meio de um momento semelhante de turbulência e eferescência. A imagem digital foi um fenômeno cujo tempo chegou ou foi um desses acidentes da história? A famosa rejeição de Bill Gates à internet, considerando-a irrelevante, repete de forma impressionante a igualmente famosa predição de Antoine Lumiére a respeito do cinema como uma invenção sem futuro. Mais uma vez, há desenvolvimentos desiguais, configurações rapidamente abandonadas ou que ainda têm de demonstrar seu verdadeiro potencial. Consideremos o CD-ROM. Com a internet, o CD-ROM retrocedeu para a função de uma ferramenta técnica secundária, um tipo de objeto transicional em seu propósito, substituído pela página da *web*, em sua obsoleta capacidade de armazenamento. Por sua vez, o *status* da página da *web* é, ao mesmo tempo, muito instável e, mesmo assim, já se tornou um instrumento tão aparentemente permanente quanto qualquer coisa no campo das mídias digitais. No entanto, na realidade, o que é um *site* da internet? Uma biblioteca pessoal ou um cartão de visita? Um *outdoor* de propaganda ou um jardim secreto bem cuidado? Uma loja de conveniência 24 horas ou uma enciclopédia? Por outro lado, o DVD, o sucessor do CD-ROM, está destinado a um futuro ilustre, pois muda a cultura cinematográfica, nossos hábitos de assistir televisão e a produção/empacotamento de longas-metragens ao menos tão decisiva-
- mente quanto o fizeram o videocassete e o controle remoto.
- 36 André Bazin, após a leitura de *Histoire du cinéma*, de Georges Sadoul, ficou muito impressionado com a evidência de que o primeiro cinema muitas vezes combinou com o som, utilizou aparelhos estereoscópicos e quase sempre apresentou cores. “A nostalgia que alguns ainda sentem do cinema mudo não chega longe o suficiente na infância da sétima arte. [...] Todo novo desenvolvimento agregado ao cinema hoje em dia [isto é, na década de 1950: cor, tela panorâmica, tridimensional] deve, paradoxalmente, levá-lo cada vez mais próximo de suas origens. Em resumo, o cinema ainda não foi inventado!” “The Myth of Total Cinema”, em *What Is Cinema*, 2004, v. 1, p. 21. Trad. bras.: *O mito do cinema total*, em André Bazin, *O cinema – ensaios*, São Paulo: Brasiliense, 1991.
- 37 Em *The Nickelodeon Era Begins*, Berkeley: University of California Press, 1989, e também em seus outros textos, Charles Musser documentou a influência determinante da programação dirigida pela exibição sobre a produção. Uma argumentação similar relativa ao controle editorial mantido pelos exibidores, via combinação localmente personalizada de filmes curtos num programa de números, é feita para a Alemanha, de 1902 a 1912, em Corinna Müller, *Frühe deutsche Kinematographie*, Stuttgart: Metzler, 1994.
- 38 Procurei especificar alguns equivalentes funcionais distintos para a mesma transição, no caso do cinema alemão da década de 1910, em minha introdução para Thomas Elsaesser (org.), *A Second Life: German Cinema's First Decade*, Amsterdã: Amsterdam University Press, 1998.
- 39 Ver Thomas Elsaesser, “The Mind-Game Film”, em W. Buckland (org.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Oxford: Wiley-Blackwell, 2009, pp. 13-41.
- 40 Uma tentativa de repensar a diegese em relação ao primeiro cinema e à televisão pode ser encontrada em Noël Burch, “Narrative/

Diegesis – Thresholds, Limits”, *Screen*, 1982, v. 23, n. 2, pp. 16-33.

- 41 Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment. Early Film and the Incredulous Spectator”, *Art & Text*, *op. cit.*, pp. 31-45; e “The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde”, em Thomas Elsaesser (org.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, *op. cit.*, pp. 56-62.
- 42 A ideia de uma arqueologia de possíveis futuros foi enfatizada num projeto de pesquisa intitulado *Imagined Futures*, coordenado por mim, Wanda Strauven e Michael Wedel, de 2006 a 2010, na Amsterdam School of Cultural Analysis, na Universidade de Amsterdã.