

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMIMENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

Roberto Jorge Carneiro de Souza Leão

MATERIALIDADE E ESPECTADORIALIDADE DO DVD:

A Coleção Joaquim Pedro de Andrade

Niterói
Março 2014

Roberto Jorge Carneiro de Souza Leão

MATERIALIDADE E ESPECTADORIALIDADE DO DVD:

A Coleção Joaquim Pedro de Andrade

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense como requisito de obtenção do grau de Mestre. Linha de pesquisa: Estudos do Cinema e do Audiovisual

Orientador: Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis

Niterói
Março 2014

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

L437 Leão, Roberto Jorge Carneiro de Souza.
Materialidade e espetadorialidade do DVD : a coleção Joaquim Pedro de Andrade / Roberto Jorge Carneiro de Souza Leão. – 2014.
109 f. ; il.
Orientador: Felipe de Castro Muanis.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2014.
Bibliografia: f. 104-109.

1. Andrade, Joaquim Pedro de, 1932-1988. 2. Multimídia.
3. Multimídia (Arte). 4. Multimeio. 5. Cinema; história e crítica.
I. Muanis, F. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD 700.105

A Roberto de Souza Leão, mais do que um pai

In memoriam

AGRADECIMENTOS

Eles não serão muitos, mas serão sinceros. No decorrer desse percurso, algumas pessoas se fizeram presentes na quase sempre solitária tarefa de escrita. A elas, toda a minha gratidão.

A Felipe Muanis, pela orientação e pelo estímulo para que esta dissertação se concretizasse. Este trabalho não seria possível sem a interlocução sempre produtiva que mantivemos durante esse tempo.

A Maria Dolores Carneiro de Souza Leão, pelo exemplo de superação e perseverança que sempre me inspirou. À minha madrinha, Maria Alice Cappucci Frisoni, que partiu no início dessa jornada e por quem sempre nutri grande admiração.

A Mariana Sued, pelo amor, companheirismo e generosidade em todos os momentos.

A Simone Pereira de Sá e Fabián Nunes, pela leitura atenta e pelas contribuições preciosas na qualificação.

Aos amigos, que são inúmeros e sempre me abraçaram nas angústias naturais do processo. A Renata Corrêa, Nelson Gobbi Duque e Andrea de Freitas Machado, minha segunda família. A Cristiano Marinho e Diego Catta-Preta, que sabem fazer uma alma atormentada se divertir. A Aurélio Aragão e Roberto Robalinho, pela calma com que ouviram tantas horas de lamúrias. A Thiago Facina, que tira o Exu Tranca-Tese do corpo das pessoas. Ao casal Paula Sued e Glauco Xenofonte, que me deixaram desfrutar do apazível bairro do Grajaú, lugar onde foi escrita boa parte desta dissertação. Ao casal Felipe Barros e Nina Bittar, que ajudaram na formatação deste projeto quando ele era apenas um embrião. A Beatriz Kushnir, que me ofereceu o Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro como um oásis para fugir do senegalês calor de janeiro.

A tantos outros que não caberiam nesta lauda.

RESUMO

Do surgimento do cinema até os dias atuais, as formas pelas quais os filmes são assistidos passaram por grandes transformações. Antes fundado principalmente na ideia do dispositivo cinematográfico (Baudry) — representado pela materialidade da película e pelas salas de cinema —, com o surgimento da televisão na década de 1930 e do *home video* na década de 1970 surge um novo tipo de espectador. Em meados da década de 1990, ao mesmo tempo que ocorre a disseminação do microcomputador pessoal, o processo de digitalização da informação faz com que textos, sons, imagens e animações se interconectem em formas culturais mais híbridas. É nesse contexto que surge o *digital versatile disc*, o DVD, como exemplo de hipermídia que conjuga diversas formas discursivas (Manovich). Adotando como referencial metodológico a *arqueologia da mídia* (Elsaesser e Zielinski), esta dissertação toma como *corpus* de análise a coleção de filmes do cineasta Joaquim Pedro de Andrade para analisar, a partir de um exemplo brasileiro, como a tecnologia do DVD reconfigura o modelo de consumo do filme, tornando-o mais processual e, conseqüentemente, reatualizando concepções acerca da autenticidade e história do cinema.

Palavras-chave: Espectatorialidade. Materialidade. DVD. *Home video*. Restauração. Autenticidade.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Poemas de Tomás Antônio Gonzaga, Claudio Manuel da Costa e Alvarenga Peixoto encartados na edição de <i>Os inconfidentes</i>	77
FIGURA 2 – Poema de Carlos Drummond de Andrade encartado na edição de <i>O padre e a moça</i>	77
FIGURA 3 – Texto de Luciana Corrêa de Araújo encartado na edição de <i>O padre e a moça</i>	77
FIGURA 4 – <i>Manifesto antropofágico</i> , de Oswald de Andrade, encartado na edição de <i>O homem do pau-brasil</i>	77
FIGURA 5 – Encarte da edição de <i>O homem do pau-brasil</i> com o cartaz original do filme.....	82
FIGURA 6 – Encarte da edição de <i>Guerra conjugal</i> com o cartaz original do filme.....	82
FIGURA 7 – Duas versões do material para divulgação do filme com ilustrações de Jaguar. Encartado na edição de <i>Guerra conjugal</i>	83
FIGURA 8 – Cinebiografia de <i>Macunaíma</i> encartada na edição do mesmo filme.....	93
FIGURA 9 – <i>Still</i> de <i>O Aleijadinho</i> encartado na edição de <i>Os inconfidentes</i> . Foto de Pedro de Moraes.	93
FIGURA 10 – <i>Fac-símile</i> do tratamento do roteiro de <i>Guerra conjugal</i> encartada na edição do mesmo filme.	93
FIGURA 11 – <i>Fac-símile</i> do tratamento do roteiro de <i>Macunaíma</i> encartado na edição do mesmo filme.....	93

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 METODOLOGIA E A CONSTRUÇÃO DO ESPETÁCULO E DE UM ESPECTADOR CINEMATOGRAFICO.....	17
1.1 ARQUEOLOGIA DA MÍDIA: UM NOVO MODELO METODOLÓGICO.....	22
1.2 GENEALOGIAS POSSÍVEIS PARA UM ESPETÁCULO E UM ESPECTADOR CINEMATOGRAFICO.....	26
1.3 A NOÇÃO DE AUTENTICIDADE: EM BUSCA DA AURA PERDIDA.....	35
2 O ESPECTADOR DOMÉSTICO E AS NOVAS PRÁTICAS DE CONSUMO DO FILME.....	40
2.1 SOBRE AS DIFERENÇAS ENTRE CINEMA E TELEVISÃO.....	45
2.2 O <i>HOME VIDEO</i> E O FILME COMO PROCESSO.....	51
2.3 O COMPUTADOR E AS NOVAS DIMENSÕES DE INTERFACE NA ESPECTATORIALIDADE CONTEMPORÂNEA.....	61
3 ESTUDO DE CASO: EDIÇÕES DE COLECIONADOR EM DVD.....	68
3.1 O <i>DVD-LIVRO</i> : TRANSBORDANDO A FRUIÇÃO ESPECTATORIAL.....	73
3.2 ESTIMULANDO O COLECIONISMO.....	79
3.3 A RESTAURAÇÃO DA OBRA DE JOAQUIM PEDRO DE ANDRADE E O LANÇAMENTO DA COLEÇÃO EM DVD.....	88
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	97
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	104

INTRODUÇÃO

Durante o Festival de Cannes de 1982, o cineasta alemão Wim Wenders propôs a seus colegas um exercício de reflexão baseado em algumas inquietações que o assombravam à época. Para o diretor, era necessário que se figurasse na agenda um debate mais intenso sobre quais as implicações do surgimento de novas tecnologias eletrônicas de captação e reprodução, de imagem e som, para a arte cinematográfica. Naquele início da década de 1980, a tecnologia do vídeo se tornava cada vez mais popular, e a indústria do cinema ainda se acostumava gradativamente às implicações da popularização e da convergência tecnológica. Para os mais pessimistas, o panorama que se avizinhava não era muito promissor. Era o prenúncio da obsolescência do cinema baseado na captação em película cinematográfica e projetado em salas de exibição. Para os mais moderados, existia, sim, uma mudança em curso no paradigma do dispositivo cinematográfico, que não devia ser temida, contudo, mas entendida e, conseqüentemente, ressignificada pelos criadores. Dessa forma, a partir de uma provocação/indagação proposta pelo cineasta, o eclético grupo de diretores convidados por Wenders deveria gravar um depoimento em um quarto de hotel no qual responderiam a uma simples pergunta: qual o futuro do cinema?

A proposta culminou no documentário *Quarto 666*, uma compilação dos depoimentos dos diretores entrevistados por Wenders, um grupo que incluía Jean-Luc Godard, Steven Spielberg, seus colegas do *Novo Cinema Alemão* — Rainer Werner Fassbinder e Werner Herzog —, Michelangelo Antonioni e até mesmo a realizadora brasileira Ana Carolina. Quase todos os depoimentos versavam sobre as possíveis mudanças que a tecnologia eletrônica traria para a experiência de fazer e assistir a cinema. Cada vez mais, o avanço tecnológico conduzia o cinema para um consumo caseiro, tanto na produção quanto na recepção dos filmes. A trilha escolhida pelo cineasta para abrir o filme não poderia parecer mais sombria e, de certa forma, remetia à trilha apocalíptica composta por Vangelis para o filme que lhe era contemporâneo: *Blade Runner*.

A escolha estética de Wenders deixava nas entrelinhas um olhar pessimista sobre a questão, que também foi notado por Arlindo Machado em seu livro *Pré-cinemas & pós-*

cinemas. Para o autor, Wenders formula a questão de maneira anacrônica, apostando no maniqueísmo notório da tradição cristã,¹ o que faz com que seu filme soe datado e fatalista.

Quase três décadas depois do filme de Wenders, o ator Keanu Reeves, astro de *Matrix* — um dos filmes seminais na cinefilia dos jovens já ambientados no mundo digital —, apresenta um documentário no qual entrevista diretores e técnicos do cinema, de ontem e de hoje. Em *Lado a lado* (2012), o ator vai atrás de grandes nomes que construíram a história do cinema para desvendar o que mudou em nossa experiência de fazer e assistir a filmes com a chegada da tecnologia digital e se é possível decretar a morte da película cinematográfica. Nomes como o montador Walter Murch, o diretor Martin Scorsese, Steven Soderberg e os irmãos Warchowski são entrevistados e revelam suas visões pessoais sobre o que mudou no modo de fazer e experimentar o cinema. Assim como no filme de Wim Wenders, esse conjunto de entrevistas não permite um discurso uníssono sobre o assunto. No documentário, há espaço para a fala do diretor Christopher Nolan, ainda um entusiasta da película cinematográfica, assim como para os irmãos Warchowski, para quem a tecnologia fotoquímica parece algo superado no cinema em todas as áreas.

Para a presente dissertação, encontrar esses dois documentários, tão díspares em forma, mas muito próximos em conteúdo, constituiu-se em um achado e tornou-se um ponto de partida, uma provocação inicial para delimitar a questão. Afinal, como produzimos e consumimos o cinema nos dias de hoje e qual o lugar do espectador nesse processo?

Mais do que isso, considerando-se a vantagem concedida pelo distanciamento temporal, pode-se rerepresentar a pergunta inicial de Wenders de outra forma: quais modificações essas novas tecnologias introduziram no modo como as pessoas assistem aos filmes?

Ao longo do século XX, observamos uma mudança nos modelos de entretenimento de massa e de suas respectivas práticas de consumo. Gradativamente, houve uma migração da experiência coletiva e de apropriação do espaço público para um consumo privado dentro do ambiente doméstico. Essa mudança dos hábitos sociais permite a eclosão de novas formas culturais, como o rádio e a televisão, e culmina em práticas culturais contemporâneas, como os *games* ou a internet. Essas mutações também se refletiram nas práticas de consumo do cinema, reconfigurando as formas espetatoriais do filme. Se, anteriormente, falar em cinema se restringia fundamentalmente ao dispositivo cinematográfico (BAUDRY, 1983), em uma conjugação de elementos arquitetônicos, tecnológicos e discursivos, ao longo dos anos esses

¹ Arlindo Machado chama a atenção para a escolha do número 666, que na tradição cristã marca o surgimento da Besta do Apocalipse, que para o cineasta alemão parece ser a televisão e os meios eletrônicos.

domínios foram expandidos para dentro dos lares, multiplicando suas telas e monitores de exibição e rompendo com um compromisso estritamente narrativo.

Um momento-chave dessa transição é o surgimento da noção de *home video* em fins da década de 1970 e profundamente disseminada na década seguinte. O desenvolvimento dessas novas mídias reorganizou alguns padrões de produção, circulação e exibição de filmes. Se, em um primeiro momento, a indústria cinematográfica desconfiava dessa nova tecnologia, posteriormente ela passa a ser encarada como uma importante aliada na ampliação do mercado consumidor, diversificando as formas de escoamento da produção cinematográfica. Dessa forma, o advento do *video cassette recorder* (VCR) possibilitou um novo modelo de colecionismo de filmes. Se, no passado, essa atividade era um tanto restrita a intelectuais e pesquisadores que adquiriam as cópias dos filmes em 35 mm, 16 mm, 9,5 mm ou Super 8,² a partir da inserção do vídeo no mercado observa-se que o espectador comum também começa a colecionar seus filmes prediletos. Graças à possibilidade de gravação oferecida pelo VCR, uma nova legião de cinéfilos passou a assistir a, gravar e armazenar os filmes que viam na televisão. Nesse momento, o sistema de venda direta dos filmes em VHS não era uma prática difundida entre os usuários do vídeo.

Em meados dos anos 1990, as pesquisas em torno do fracionamento da imagem em código binário culminaram com o surgimento de *hipermídias* como o *CD-Rom*,³ *video laser*⁴ e o *digital versatile disc* (DVD). Esses novos suportes combinavam qualidade de imagem digital com uma maior capacidade de armazenamento de informação e uma forma de navegação dinâmica pelos conteúdos, que ficavam disponíveis ao usuário em formato de *menus de apresentação*. Essa experiência de fruição era muito semelhante ao tipo de navegação da internet. No entanto, o *video laser* e o *CD-Rom* não chegaram a impactar a indústria do cinema, conforme aconteceria posteriormente com o DVD.

Além de ser menor e mais prático que o *video laser* e com capacidade de armazenamento maior que um *CD-Rom*, o DVD se transformou em um formato de apelo popular, alavancando a venda de aparelhos de reprodução e o lançamento maciço de títulos

² Há de se considerar que esses colecionadores de filmes contribuíram para a preservação da história do cinema, posto que muitos títulos foram perdidos ao longo dos anos, seja por acidente, seja por deterioração, e só puderam ser recuperados graças às cópias que se encontravam em suas coleções.

³ CD-Rom é a abreviação de *compact disc-read only memory*. Nasceu como um subproduto da decisão da Philips e da Sony de utilizar discos compactos digitais para gravação e reprodução de áudio (CD-DA), culminando em um videodisco, ou disco compacto. No início, o CD-Rom foi colocado no mercado como sistema periférico de grande potencial de armazenamento de dados, podendo servir de memória auxiliar do computador e *softcopy* (imagem virtual que tem como “suporte” o disco ou a memória de um computador no qual a imagem não se confunde com o suporte físico), como base de dados e *softwares* (cf. PARENTE, 1993, p. 281).

⁴ Primeiro disco óptico de armazenamento de áudio e vídeo a ser lançado no mercado. Seu tamanho lembra o do de um LP de música.

dos catálogos das produtoras. A alta qualidade na reprodução de imagem e som, combinada aos menus de apresentação e às dimensões do DVD — que o faziam semelhante ao *compact disc* (CD) —, facilitou o hábito de colecionismo da imagem cinematográfica em moldes diferentes da do VHS, posto que agora o usuário procurava os filmes em versões originais, dispensando gravá-los da TV.

Sua tecnologia de acesso randômico e o alto poder de armazenamento de dados fizeram surgir um formato que, além do filme como o texto principal, passaria a incorporar conteúdos que ampliavam a experiência de fruição fílmica. É nesse contexto que surgem as *Edições Especiais* ou de *Colecionador*.

Hoje, tão ingênuo quanto falar em morte do cinema é desconsiderar o papel importante das ferramentas digitais em sua transformação. O advento de um novo modelo de construção da imagem estimula indagações sobre a forma que experimentamos o conteúdo audiovisual em outras plataformas. Ao mesmo tempo, também representa uma rearticulação do lugar que o dispositivo cinematográfico ocupa na experiência espectral contemporânea. Assim, tomando-se o DVD como uma mídia que se encontra na interseção de diferentes formas culturais — o cinema, a televisão e o microcomputador —, pode-se dizer que essas experiências seminais na digitalização da informação audiovisual representam uma nova configuração do espectador contemporâneo, permitindo inclusive a eclosão de formas de entretenimento mais atuais?

Para analisar essa questão, toma-se como *corpus* de análise a coleção de DVDs com a filmografia completa do cineasta Joaquim Pedro de Andrade. Essa reedição expõe uma tensão entre a materialidade fílmica e a digital, na medida em que os filmes do cineasta sofreram intervenções para o lançamento em formato *home video*, ao passarem por uma restauração digital. Percebe-se uma reconfiguração da referência do filme original para uma nova audiência, o que, de certa forma, altera a leitura que se tem dos filmes. Dessa maneira, essa caixa serve como um caso paradigmático dentro do contexto brasileiro sobre quais são as formas contemporâneas de se assistir a um filme e como cada uma delas reconstrói a noção de história do cinema, pondo em discussão as noções de autenticidade e originalidade.

Tendo como inspiração as edições em DVD lançadas pela distribuidora Criterion,⁵ a *Filmes do Serro* — produtora de Joaquim Pedro de Andrade que posteriormente passou a ser administrada por seus herdeiros — lançou em 2009 uma caixa com seis DVDs contendo os

⁵ A distribuidora Criterion nasceu em 1984 e seu objetivo era levar ao espectador edições com maior fidelidade de imagem e som de filmes de reconhecida importância artística e cultural pelo mundo. Seus lançamentos eram os mais bem cuidados de filmes que haviam sido lançados em VHS.

seis longas-metragens e mais oito curtas do diretor. Todos esses títulos foram feitos a partir de matrizes originais totalmente restauradas digitalmente. Além dos filmes, os DVDs continham materiais extras, como documentários sobre o processo de restauração, *trailers*, entrevistas de arquivo com o diretor, atores e críticos de cinema, faixas comentadas, além de encartes com textos sobre os filmes.

O lançamento desse conjunto de filmes em DVD revela uma tensão entre a materialidade original fílmica e a edição em disco óptico digital, com tendência à valorização da autenticidade e do respeito às matrizes originais. Apesar de as duas tecnologias ajudarem a contar a importância da obra de Joaquim Pedro de Andrade para a cultura nacional, trata-se de duas materialidades distintas e que promovem formas de fruição igualmente diferentes.

No caso das edições em DVD, percebe-se que o discurso subjacente aos extras da edição exalta a obra do realizador, que deve ser preservada em sua integridade original e cujo restauro representa um ato de defesa do patrimônio cultural brasileiro. Ao mesmo tempo, revela-se a política do autor como base de entendimento da obra cinematográfica.

No entanto, ainda que as edições contenham textos e encartes que reafirmam o *locus* histórico da obra de Joaquim Pedro de Andrade, o processo de restauração dos filmes não foi poupado de críticas por parte de profissionais da área de preservação e historiadores do cinema, todas elas em torno das escolhas técnicas, e que também são escolhas éticas, o que de certa forma comprometeu a intenção de fidelidade às matrizes preconizadas pelos restauradores. Conforme será debatido adiante, a autenticidade é um valor em eterna disputa. Seus sentidos serão reorganizados e reconfigurados de acordo com o contexto histórico e também os interesses políticos.

Os exemplos discutidos nesta dissertação de certa forma revelam como uma nova mídia pode recontar a história de determinado filme e reconfigurar a memória de seu espectador. Uma nova audiência pode ter contato com a obra de Joaquim Pedro de Andrade por meio dos DVDs com uma experiência distinta de sua forma original — a exibição em salas de cinema. Contudo, essa fruição pode ser reconfigurada com a inserção das metanarrativas presentes nos extras. Cada uma dessas edições engendra um discurso sobre a materialidade fílmica e reconstrói o entendimento sobre a história do cinema para o espectador/consumidor, bem como entendido pelo autor Thomas Elsaesser, para quem a tecnologia do DVD “remodela a noção de história do cinema, a partir da reconfiguração da

noção de originalidade, autenticidade e das relações entre o texto principal e o contexto em que é realizado” (ELSAESSER, 2004, p. 97).⁶

A hipótese aqui levantada é a de que o DVD é uma espécie de entreto, uma ponte na reorganização da forma como se experimentam os conteúdos audiovisuais. Incorporando-se os modelos da espetatorialidade clássica fundada no dispositivo cinematográfico, em conjunto com as formas de fruição disseminadas pela televisão e pela internet, essa nova tecnologia é paradigmática no surgimento de novas formas de se assistir a um filme, como nas plataformas de *video on demand* ou na *smart TV*. Desse modo, o DVD deve ser entendido, no atual momento, menos como uma tecnologia obsoleta ou datada e mais como um momento no qual essas transformações nas práticas de consumo do filme foram remapeadas.

Outra hipótese levantada aqui é de que, com a disseminação do DVD no mercado de *home video*, se potencializou um tipo de experiência de assistir a filmes que é mais processual. A digitalização de imagem, som e texto convergindo em uma mesma mídia digital é importante para que a fruição não se restrinja apenas à narrativa fílmica. Outros conteúdos podem ser agregados a essas edições, proporcionando um modo de visualização mais amplo. Assistir a um filme no DVD significa ter acesso a diversos conteúdos que são apresentados em forma de materiais extras ou faixas bônus. Como se verá posteriormente, essas metanarrativas auxiliam o espectador a desvendar o filme mais como uma obra em construção, fruto de uma série de processos, e menos como uma forma plena e acabada.

Essas duas hipóteses conduzem a uma discussão mais ampla sobre o lugar ocupado pelo cinema na cultura contemporânea, tendo em vista os modelos de convergência emoldurados pela tecnologia digital. Na medida em que diferentes formatos de exibição do produto audiovisual engendram novas formas espetatoriais, devem-se discutir as novas tecnologias de reprodução de áudio e vídeo como um campo de rupturas e resgates das práticas culturais disseminadas pelo surgimento do cinema, da televisão e do microcomputador. A questão primordial desta dissertação é de que forma as novas mídias estão transformando o dispositivo do cinema em seus alicerces, sejam as condições de projeção e recepção das imagens, sejam as tecnologias de produção e distribuição.

Existe uma lacuna nos estudos de cinema sobre qual o papel que diferentes materialidades do filme evocam nos espectadores. Nota-se que essa discussão está bem mais amadurecida nos estudos de som (*sound studies*). Nessas pesquisas, existe uma discussão

⁶ “Undeniably, the DVD (with its bonus packages and audio-commentary) is reshaping our film culture and thus our film history, while also initiating new debates about originality (the director’s cut), authenticity (digital remastering), and the relation between text and context (‘the making of ‘materials’)” (tradução nossa).

intensa sobre os diferentes regimes de audibilidade e de que forma eles podem ser orientados a partir da materialidade dos objetos. Nesse sentido, cabe ressaltar a importância desta última nas práticas de consumo do filme, mas sem incorrer em uma abordagem determinista da tecnologia. Para tanto, vale lembrar a contribuição dos estudos sobre materialidade de Hans Ulrich Gumbrecht, em *Produção de presença*.

Os estudos sobre o *Primeiro Cinema*⁷ representam uma profunda mudança na metodologia historiográfica, redirecionando-a de uma proposta positivista e teleológica para um pensamento mais complexo sobre seu surgimento como fenômeno social. Contudo, ainda que suas contribuições sejam de fundamental importância para o entendimento das chamadas origens da sétima arte, elas ainda se mostram bastante insuficientes, quando nos propomos analisar o contexto multimidiático da contemporaneidade.

Para dar conta da difícil tarefa de redimensionar o lugar do dispositivo cinematográfico nos dias de hoje, a presente dissertação encontra-se estruturada da seguinte forma. No primeiro capítulo, será feita uma discussão metodológica para o estudo do objeto. Os referenciais que serão utilizados nesta dissertação abrangem o estudo do dispositivo proposto por Jean-Louis Baudry, uma genealogia aplicada aos dispositivos de reprodução conforme trabalhados por Jonathan Crary e a arqueologia da mídia proposta por Sigfried Zielinski e Thomas Elsaesser.

Ainda no primeiro capítulo, analisa-se a emergência do cinema como um componente importante dentro do que se convencionou chamar de experiência moderna. Evitando uma abordagem evolutiva da tecnologia, parte-se de alguns conceitos que serão atualizados na reorganização espectral representada pelo DVD. O primeiro deles é a noção de autenticidade trabalhada por Walter Benjamin em seu clássico texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Nesse texto, Benjamin observa como o cinema é símbolo do surgimento de um capitalismo industrial ressaltando um novo modelo nas relações entre arte e política. Há uma perda do sentido ritual das artes, que surgem a partir da reprodutibilidade técnica, gerando uma nova dimensão da autenticidade e do valor de aura da obra artística.

Outro conceito importante para analisar as origens do cinema se refere ao surgimento do espectador cinematográfico. Para este debate, serão trabalhados principalmente os conceitos de Vanessa Schwartz em “O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema” (2001) e o trabalho de Mark Sandberg “Efígie e narrativa: examinando os museus do folclore do século XIX” (2001). No primeiro texto, Schwartz analisa o surgimento de um

⁷ Terreno de estudos cinematográficos que tratam do cinema nos primeiros tempos menos como um rascunho de uma forma narrativa que viria a seguir e mais como um modo de expressão com características específicas.

espectador do cinema antes do advento do aparato cinematográfico, a partir dos panoramas nos necrotérios e museus de cera na França do século XIX. No segundo, Sandberg reflete sobre o aparecimento de formas narrativas a partir dos museus do folclore na Escandinávia entre 1870 e 1905.

Em *O espectador doméstico e as novas práticas de consumo do filme*, analisa-se a emergência da televisão como forma de entretenimento privado — pedra fundamental na construção da espectralidade surgida mais tarde com o *home video* — e de que modo os formatos eletrônicos surgidos na década de 1970 são parte dessa nova configuração do espectador contemporâneo.

O surgimento de novas mídias de entretenimento caseiro reorganizará de maneira inequívoca os padrões de consumo do filme, construindo um novo regime espectral. Trabalha-se mais detidamente em como essas transformações estão presentes nas formas de fruição do VCR e no DVD. Aqui, apesar de entender que parte dessa narrativa encontra eco nas experiências de suporte mais atuais — por exemplo, no *blu-ray* —, esta dissertação não se ocupará em esmiuçar essas formas mais atuais por entender que o DVD constitui uma mudança paradigmática da relação espectador-filme.

Uma importante matriz teórica para esta discussão é a ideia de uma construção social da tecnologia, como proposta por Raymond Williams em *Television: technology and the cultural forms* (2003). Nesse livro, o autor procura analisar o papel preponderante da televisão na cultura do século XX, a partir da cristalização de práticas sociais que reorientam para o espaço doméstico o lugar de vivência do mundo. Nesse contexto, surgem os diversos aparelhos eletrodomésticos, que fazem do lar um lugar autossuficiente. Da mesma forma, destaca-se a importante contribuição de Sigfried Zielinski e de sua historiografia integrada das formas de reprodução de imagem e som em seu livro *Audiovisions: cinema and television as entr'actes in history* (1999). Para Zielinski, cada uma dessas práticas culturais relacionadas com o audiovisual tem origens, formas e usos bem delimitados historicamente.

A partir dessa discussão, toma-se o artigo de Derek Kompare, *Publishig flow: DVD box sets and the reconception of television* (2006), como um importante referencial para analisar de que modo o surgimento da noção de *home video* fez com que não só a indústria cinematográfica mas também a indústria da televisão tivesse de se reinventar. A entrada do DVD no mercado foi o momento crucial para que as relações entre televisão e *home video* se intensificassem.

Encerrando o segundo capítulo, discute-se o advento das novas tecnologias e como elas ajudam a reconfigurar a relação do consumidor com as formas culturais, a partir da noção de interface, da digitalização das imagens e da desmaterialização dos suportes. Desse modo, é importante tomar o surgimento de uma nova interface gráfica do usuário do microcomputador como um agente fundamental nesse processo e como essa dinâmica decorre da emergência de uma *cultura do comentário*, conforme percebida por Steven Johnson em *A cultura da interface* (2001). Essa mudança nas formas narrativas, que passam a ser cada vez mais metalinguísticas, culmina no surgimento de formas culturais cada vez mais apoiadas em *filtros de informação*. Essa noção é importante para entender como, na contemporaneidade, o filme deixa de ser consumido como um texto acabado para ser fruído como um espaço-informação que reorganiza a hegemonia do texto principal.

Destaca-se o papel fundamental dos extras, que constituem metanarrativas que ressignificam o filme e, de acordo com a autora Laura Mulvey, em *Death 24x a second* (2006), também revelam ao espectador os procedimentos diegéticos que constroem a linguagem cinematográfica. Destacam-se também como importantes autores para esta discussão sobre os efeitos do computador na cultura visual os trabalhos de Lev Manovich, em *The language of new media* (2000), e a noção de mídias digitais de interface de Pierre Lévy, em *Cibercultura* (1999).

Ainda de acordo com Mulvey (2006), é necessário que se observe o processo de rompimento da conexão material entre objeto e imagem, ocorrido graças à conversão da última em informação digital. No caso exemplar do DVD, o procedimento de indexação das imagens rompe também com a estrutura linear da narrativa. Essa discussão também é contemplada pela obra de autores como André Parente, em *Cinema em trânsito* (2007), e Arlindo Machado, em *Pré-cinemas & pós-cinemas* (2011). Nessas obras, investiga-se o momento de encontro entre as tecnologias analógica e digital, a desmaterialização do suporte de fixação de imagens e como estas transbordam as fronteiras do cinema, fazendo emergir formas específicas de fruição audiovisual.

Por fim, será realizado um estudo de caso a partir da análise da caixa de DVDs de Joaquim Pedro de Andrade. Examinando-se as decisões editoriais dessa reedição, pretende-se demonstrar como esses elementos paratextuais são importantes na construção de um discurso sobre o filme e também sobre sua materialidade original. Por ser um exemplo de mídia que está na transição de diferentes regimes espectatoriais, o DVD torna-se um objeto precursor da atual conjuntura, em que as formas de se ver o filme encontram-se multiplicadas. Constituem

importantes matrizes bibliográficas para essa discussão as reflexões propostas por Vera Lúcia Follain Figueiredo, em *Narrativas migrantes* (2010), e Roger Chartier, em *Os desafios da escrita* (2002), salientando-se que a fruição espectral do DVD pode estar intimamente ligada com a experiência do livro. Outra importante contribuição para a discussão é a noção de *remediação* trabalhada por Jay David Bolter e Richard Grusin (2000). Segundo os dois autores, é preciso considerar como uma mídia incorpora elementos gráficos de mídias anteriores e de que forma esses traços são deixados mais ou menos expostos ao espectador, conscientizando-o de que aquela mídia específica está inserida em um contexto amplo de práticas culturais.

Como forma de sistematizar a análise desse objeto, primeiramente discute-se o fato de essas edições lançadas em DVD serem fruto de uma restauração digital, o que tensiona as relações entre antigas e novas tecnologias. Um segundo tópico refere-se à cultura do colecionismo e como os paratextos dessa edição são importantes para singularizar o produto e torná-lo um objeto a ser desejado pelo colecionador. No terceiro tópico, a partir da premissa de que o *home video*, guardadas suas devidas proporções, tem seu modo de fruição próximo ao do livro, analisa-se de que forma esses deslocamentos estão presentes nessa edição, seja na forma de textos clássicos, que estão encartados na edição, seja na função pedagógica que essas reedições cumprem.

Ao final da dissertação, espera-se um entendimento mais amplo sobre como novas tecnologias de reprodução audiovisual reatualizam a percepção sobre a história do cinema. Isso se dá tanto pela conjunção de regimes espectralis distintos, pela interpenetração de diversas práticas de consumo do filme, quanto pela reorganização da noção de autenticidade e originalidade, a partir da tensão entre tecnologias digitais e analógicas. A recepção fílmica e o consumo de edições em DVD têm características distintivas que permitem repensar a atual conjuntura audiovisual caracterizada pela multiplicação das plataformas de exibição do filme. É necessário, porém, que se proponham novos modelos de análise, abandonando antigas dicotomias — velho *versus* novo — e apostando em um modelo mais horizontal, ampliando o entendimento sobre suas diferentes práticas de consumo.

1 METODOLOGIA E A CONSTRUÇÃO DO ESPETÁCULO E DE UM ESPECTADOR CINEMATOGRAFICO

A presente dissertação não pretende estabelecer uma linha evolutiva de análise das mídias, ou decretar o fim de determinadas práticas simbólicas em nome de uma crença no progresso tecnológico. Ao contrário, o objetivo deste trabalho é contribuir para um entendimento mais amplo sobre como diferentes mídias de reprodução audiovisual podem apresentar um entrecruzamento de variadas práticas de consumo. Assim, propõe-se um entendimento da história do cinema e das mídias audiovisuais como uma articulação mais horizontal, e não hierárquica.

Desse modo, um primeiro passo é a busca de modelos metodológicos que possibilitem o estudo das novas tecnologias de produção, distribuição e exibição do cinema, sem cair em um deslumbramento demasiado, que conduza a um determinismo tecnológico, nem incorrer em um pessimismo que nuble o entendimento sobre o lugar que as novas tecnologias de comunicação ocupam nas práticas sociais contemporâneas, sem percebê-las como meros sintomas. O desafio é grande, posto que esse campo mostra-se pouco explorado pelos estudos de cinema, ao mesmo tempo que tem grande inter-relação com os estudos de mídia.

Os modelos de pesquisa preconizados pela historiografia do cinema são de fundamental importância para a afirmação do cinema como uma matéria de relevância cultural, digna de estudos e, por conseguinte, para sua legitimação como arte. Durante o século XX, ao mesmo tempo que se observa uma mudança no lugar que o cinema ocupa nas práticas culturais, existe uma mudança na natureza das pesquisas históricas, reconfigurando e ampliando seu entendimento.

Em *Cine e história: problemas y métodos en la investigación cinematográfica* (1997), Michéle Lagny faz uma importante reflexão sobre a construção e as transformações acerca do saber histórico e como este se aplica às teorias historiográficas do cinema, debruçando-se, fundamentalmente, sobre as definições e exigências inerentes ao trabalho do historiador. Esse voo panorâmico ajuda a perceber as tensões no modo como se encara o ofício do historiador e como elas se manifestam nas pesquisas e estudos sobre o filme. Basicamente, Lagny propõe uma divisão entre duas correntes historiográficas, a história positivista, ou historiografia clássica, e a nova história, ou nova historiografia universitária.

Para a autora, ambas as correntes têm como base de estudo o tempo e uma aproximação da realidade pela análise de documentos. Contudo, é justamente como trabalhar esses dois elementos o ponto nevrálgico no qual se acirram as tensões entre essas duas correntes.

A historiografia clássica apresenta uma característica positivista, apoiada em uma crença na apreensão objetiva da realidade. Seu método se baseia na investigação e crítica rigorosa das fontes e documentos, que permitem ao historiador reconstituir os fatos. Essa metodologia se funda nas relações de causa e efeito, com uma trajetória de tempo linear, em um encadeamento cronológico dos fatos que garantiriam a objetividade do relato (LAGNY, 1997). Contudo, essa busca da objetividade se revela um tanto quanto frágil, na medida em que se observa que não há um conhecimento definitivo a ser alcançado. Um relato histórico pode ser legítimo em determinado momento e deixar de sê-lo posteriormente, uma vez que se alteram os métodos e os interesses dos pesquisadores.

As obras desse período têm caráter panorâmico, sempre evocando uma perspectiva evolucionista em sua periodização, desprezando o entrecruzamento dos saberes e das práticas sociais, não valorizando as diferenças e similitudes de cada época. Ao contrário, essa narrativa conduz a um entendimento da história do cinema de forma progressiva e teleológica.

Além desse aspecto, cabe lembrar que a historiografia clássica admite o papel central do documento fílmico como fonte primária da informação. Dessa forma, temos uma história do cinema muito voltada para o estudo dos grandes clássicos, fundamentalmente a partir de um viés interpretativo, deixando de lado um pouco a noção do cinema como fenômeno social. Tal metodologia resultou nos estudos muito arraigados a uma história estética do cinema, com a preocupação com suas obras-primas.

Em *Panorama da historiografia brasileira*, Arthur Autran afirma que é preciso observar que, desde a segunda metade do século XX, “a historiografia de forma geral passou por grandes modificações, marcadas, sobretudo, pela repercussão da *Nova História*” (2007, p. 17). Essa mudança no eixo dos estudos historiográficos produz uma diversificação dos temas pesquisados, a distensão de uma cronologia evolutiva, e passa a utilizar como fontes de pesquisa documentos não fílmicos. O surgimento dessa nova corrente historiográfica passa a examinar mais cuidadosamente as relações estruturais da sociedade em detrimento das grandes narrativas factuais.

Surgida no período entre guerras, a nova história se tornaria dominante principalmente no âmbito universitário ao longo do século XX. Nascida de uma violenta

reação à cristalização dos processos metodológicos dos historiadores tradicionais, os representantes dessa nova forma de pensar a história acusavam os representantes de escolas mais clássicas de se apegarem a narrativas cronológicas orgânicas, preocupados com os grandes acontecimentos e produzindo poucas reflexões sobre as estruturas sociais (LAGNY, 1997). De certa forma, a simples análise crítica dos fatos não parecia ser suficiente para garantir a veracidade e a confiabilidade do relato.

Essa inclinação por enfatizar descontinuidades e cortes epistemológicos é uma reação inspirada em Michel Foucault, da qual emergirá tanto os estudos de cunho genealógico como as teorias acerca do dispositivo (ELSAESSER, 2004). Esse novo indicativo pode ser percebido na ênfase dada aos estudos sobre temas e objetos até então poucos explorados pela historiografia clássica do cinema. A partir daí, passa-se a entender o cinema por uma cronologia menos bem-delimitada e mais alinhada a rupturas e continuidades dos fenômenos sociais.

No final da década de 1970, observa-se uma mudança significativa nos rumos da pesquisa em teoria e história do cinema, deixando um pouco de lado o foco na ontologia e nas estruturas textuais para dar mais atenção aos processos de recepção e espectadorialidade (HANSEN, 1993). Esse novo campo de estudos passa a ser remapeado, dispensando, por exemplo, maior atenção ao primeiro cinema (*early cinema*)⁸ sem caracterizá-lo como primitivo ou sem qualidades. A disseminação desses estudos transformou as narrativas sobre o cinema pré-1917, que até aquele momento era visto como um prólogo ou marco evolucionário para um cinema que estava por vir. Conforme observa Mirian Hansen (2001, p. 405), a migração no eixo dos estudos “permitiu uma investigação interdisciplinar da modernidade, buscando situar o cinema em um conjunto mais abrangente de transformações sociais, econômicas, políticas e culturais”. Esse momento foi fundamental para que se pensasse a imagem cinematográfica não apenas como objeto, mas como acontecimento, um campo de forças e sistemas de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas figurativas e perceptivas da imagem.

A nova historiografia se voltou muito para o primeiro cinema, com a finalidade de reafirmar sua alteridade, negando os pressupostos que o colocavam como algo de menor

⁸ O termo *early cinema* surge no contexto das pesquisas historiográficas do final da década de 1970, em que uma série de historiadores, como Noel Burch, Andre Gaudreault, Thomas Elsaesser, entre outros, passa a estudar os filmes surgidos no período de 1894 a 1915. São características comuns aos filmes desse período os modos de produção e exibição, a composição e o comportamento do público e as formas de representação. No Brasil, a expressão foi traduzida como *primeiro cinema*, afastando-se da definição determinista de Burch — *cinema primitivo* —, ou ainda da definição de cunho semiótico de Gaudreault — *cinema de origens*.

valor (ELSAESSER, 2004). De certa forma, a diferenciação nos primeiros tempos entre um *cinema de atrações*⁹ e o cinema clássico narrativo é um movimento recente, que coincide também com o momento de reabilitação do cinema americano em fins dos anos 1970, com filmes que lançavam mão dos efeitos especiais como forma de seduzir o espectador. Esse conjunto de filmes rompia com o paradigma narrativo-realista-ilusionista, ancorado na motivação dos personagens e na verossimilhança espaçotemporal, além de representar também uma resposta ao crescente espaço ocupado pela televisão como entretenimento de massa.

Nesse sentido, as teorias como a do *cinema de atrações* são importantes para o entendimento das transformações pelas quais passava a indústria cinematográfica norte-americana daqueles anos. Não necessariamente o filme deveria passar sempre por uma apreciação intelectual dos sentidos, centrando-se menos no *plot* narrativo e privilegiando a *performance* física do herói.¹⁰

As reflexões de Tom Gunning sobre o cinema da primeira década do século XX foram usadas como hipóteses mais amplas, estimulando um pensamento sobre a história do cinema como uma série de paralelos, organizada em torno de alguns parâmetros que estão sujeitos a mudanças e que se repetem periodicamente. Observe-se, por exemplo, a convivência dos primeiros filmes com outras formas de entretenimento, como o teatro de *vaudeville*, as feiras de atrações, os espetáculos de magia, os panoramas, o circo e as exposições mundiais. De certa forma, essa característica do cinema dos primeiros tempos, com o filme distante das suntuosas e silenciosas salas de exibição, remete ao *status* atual da imagem cinematográfica, em uma conjuntura multimidiática contemporânea em que o cinema disputa a atenção do espectador com outras formas de reprodução de imagem e som. A contribuição desses estudos para o entendimento da história do cinema é justamente evitar uma abordagem estritamente voltada aos grandes filmes, preferindo análises mais complexas sobre as práticas normativas, cortes epistemológicos e formas simbólicas.

⁹ O cinema de atrações, ou *Cinema of attractions*, é um conceito firmado por Tom Gunning para designar o aspecto característico às produções do primeiro cinema. Para o autor, a forma adotada pelo cinema em seus primeiros tempos tinha mais relação com espetáculos populares, como a lanterna mágica, o teatro burlesco e os *vaudevilles*, do que necessariamente com as formas narrativas do teatro e da literatura. Desse modo, o espetáculo cinematográfico constituía-se em uma sucessão de atos, interligados ou não, mas que não tinham uma função narrativa, mas sim promover uma adesão do espectador pela reação física.

¹⁰ É bastante sintomático que nesse período se observa o destacado papel desempenhado por diretores, como Steven Spielberg e George Lucas, no movimento de retomada de um público cativo nos cinemas, com produções repletas de efeitos especiais. Ainda mais quando se percebe que os referidos cineastas optaram por intervenções nas edições em DVD de suas obras mais conhecidas (*E.T.*, *Contatos imediatos do terceiro grau* e a saga *Guerra nas estrelas*).

Decerto, a nova história mostrou-se um terreno fértil para o entendimento das origens do cinema. No entanto, dada a conjuntura contemporânea, com a multiplicação dos espaços de exibição do filme, serviriam os modelos propostos pela nova história à análise do atual estatuto da espectralidade? A fim de ampliar o caminho trilhado pelos teóricos da nova historiografia, a presente dissertação traça um manancial teórico que inclui a arqueologia da mídia (ELSAESSER, 2004 ZIELINSKI, 2002), a teoria do dispositivo (BAUDRY, 1983), a teoria da materialidade (GUMBRECHT, 2004), a genealogia do espectador cinematográfico (CRARY, 2001; SCHAWRTZ, 2001) e a construção social da tecnologia (WILLIAMS, 2003).

No caso da arqueologia da mídia, procura-se perceber como cada uma das mídias de reprodução audiovisual pode apresentar características próximas umas das outras. Dessa forma, os suportes são importantes objetos para analisarmos as práticas de consumo de cada mídia. O objetivo do trabalho de Elsaesser e Zielinski é justamente observar essas interpenetrações, como cada tecnologia atualiza e dialoga com a anterior. Nesse aspecto, devem-se levar em conta a importância do trabalho de Gumbrecht e sua valorização da materialidade nos conceitos de *produção de sentido* e *produção de presença*. Para esta dissertação, são importantes o papel desempenhado pelos suportes e os efeitos que produzem no espectador. Dessa forma, quebra-se também com a orientação profundamente hermenêutica de análise dos fenômenos culturais.

Ao mesmo tempo, enfatizando-se a importância do método genealógico, procura-se inspiração nos trabalhos de Jonathan Crary e Vanessa Schwartz, na medida em que eles procuram estabelecer possíveis genealogias do espectador tendo como eixo a noção de uma visualidade moderna — no caso de Crary — e a formação de um espectador público, interessado em espetáculos de massa, como é o caso do trabalho de Schwartz em seu estudo sobre os museus de cera, panoramas e necrotérios na Paris do século XIX.

Acredita-se que a complexidade do objeto exige uma rede de teorias interdisciplinar, que poderá abarcar suas diversas nuances e oferecer uma análise mais precisa de como as mídias digitais surgidas no final do século passado atuam no processo de remodelagem de uma ou de várias espectralidades contemporâneas.

1.1 ARQUEOLOGIA DA MÍDIA: UM NOVO MODELO METODOLÓGICO

A arqueologia da mídia não constitui uma metodologia bem-delimitada, mas um conceito que agrupa um conjunto de estudos que tem como objetivo promover uma historiografia de diferentes modelos audiovisuais surgidos ao longo dos séculos. Buscam-se aqui um foco em diferentes materialidades e como elas engendram práticas de consumo distintas em alguns aspectos, mas, ao mesmo, semelhantes em outros. No entanto, apesar da valorização da materialidade dos objetos, deve-se procurar um entendimento amplo dessas diferentes mídias a partir da relação entre tecnologia e sociedade, para que não se incorra em um determinismo tecnológico.

De acordo com Thomas Elsaesser, em seu artigo “The new film history as a media archeology” (2004), apesar das profundas contribuições da nova história para a compreensão da história do cinema, esta ainda é insuficiente para a abordagem da conjuntura atual, simbolizada pela emergência do digital e pela convergência multimidiática. Dessa forma, o autor propõe um novo modelo metodológico para a análise da história do cinema que leve em consideração as transformações ocorridas a partir do advento da tecnologia digital. A fim de suplantar antigas dicotomias entre tecnologias novas e obsoletas e refletir sobre o estatuto da imagem cinematográfica na contemporaneidade, ele propõe um modelo metodológico, ao qual se refere como arqueologia da mídia (*media archeology*). Busca-se o entendimento de como a tecnologia digital impacta nossa relação com a imagem e, em um nível mais amplo, com a própria história do cinema. Segundo o autor:

O campo da experiência audiovisual precisa ser remapeado, renovando nosso entendimento sobre corporificação, interface, narrativa e diegese, fornecendo novos impulsos para o estudo do dispositivo audiovisual que extrapolem sua função de entretenimento.¹¹ (ELSAESSER, 2004, p. 2)

À medida que emergem novas tecnologias de captação e reprodução audiovisual, igualmente se faz necessário renovar o pensamento acerca do surgimento do cinema no século XIX. Em certa medida, essas pesquisas sobre os primórdios do cinema apontam para os mais diversos tipos de parentesco histórico do cinema, o que tornaria quase

¹¹ “*The field of audio-visual experience needs to be re-mapped, clarifying what is meant by embodiment, interface, narrative, diegesis, and providing new impulses also for the study of non-entertainment uses of the audio-visual dispositifs*” (tradução nossa).

impossível a tarefa de estabelecer uma única história, seja ela a partir de sua disseminação como prática cultural de massa, seja ela na forma de expressão subjetiva.

Comumente, admite-se a história da fotografia, a história da projeção e a descoberta da persistência da retina¹² como os pilares do surgimento da arte cinematográfica. Contudo, ao longo do século XX, o entendimento sobre o que é o cinema passou por inúmeras transformações, que acabaram, por fim, reconfigurando esses pilares. Em alguma medida, o advento das tecnologias digitais conduziu essas reatualizações a um paroxismo, mas ainda assim se recorre a uma periodização do cinema a partir de uma progressão tecnológica. Para Elsaesser, o modelo canônico de periodização da história do audiovisual tem como primeiro capítulo os primórdios dos experimentos, com a decomposição e a reprodução da imagem em movimento até o ano 1917, que marca o início do desenvolvimento de uma linguagem cinematográfica que configurará o formato narrativo como hegemônico.

Um segundo momento, entre os anos 1918 e 1927, é o que se pode chamar de maturidade do cinema silencioso, com a sedimentação da linguagem cinematográfica nos moldes griffithianos. O terceiro período compreende o surgimento do som no cinema até o término da Segunda Guerra Mundial, entre os anos 1928 e 1948. Posteriormente, o surgimento de dois polos distintos, representados pelo *neorrealismo*, de um lado, e o *widescreen/technicolor*, de outro.

Finalmente, a afirmação da televisão como veículo de comunicação de massas, que dura até meados da década de 1980, até a popularização do microcomputador pessoal e a invasão das mídias digitais (ELSAESSER, 2004, p. 86).

Nota-se que essa periodização guarda uma herança forte com as estratégias discursivas do modelo historiográfico clássico, dotados da lógica evolucionista. A sequência linear, acrescida de uma disposição causal, constitui alguns dos modelos pelos quais os historiadores tornam conhecidas as continuidades e rupturas de determinadas práticas culturais. Essa relação de causa e efeito pode ser incorporada ao argumento de que

¹² A persistência da retina, persistência da visão ou retenção retiniana é o fenômeno ou a ilusão provocada quando um objeto visto pelo olho humano persiste na retina por uma fração de segundos após sua percepção. Joseph Plateau relacionou a persistência da retina com a decomposição do movimento e tentou provar sua tese a partir do fenaquistocócio — disco dividido em segmentos iguais separados por fendas, no qual em cada raio do disco, do lado de dentro da circunferência, há um desenho mostrando determinada posição de uma sequência de movimentos. Olhando para esses desenhos através das fendas do disco em rotação, forma-se uma única imagem animada. No entanto, a persistência da retina não tem a ver com a síntese do movimento. A síntese do movimento se explica por um fenômeno psíquico, e não óptico ou fisiológico. Em 1912, Wertheimer descobriu um fenômeno ao qual deu o nome de *phi*: se dois estímulos são expostos aos olhos em diferentes posições, um após o outro e com pequenos intervalos de tempo, os observadores percebem um único estímulo, que se move da posição primeira à segunda.

mídias antigas e novas estão destinadas a convergir em uma hipermídia digital única, persistindo em uma visão teleológica, como se houvesse um lugar a ser atingido.

Para Elsaesser, menos do que estabelecer essa relação direta, é necessário um exame do impacto das tecnologias digitais no entendimento da história do cinema. A nova historiografia abandonou a metodologia estritamente voltada para a delimitação de marcos fundadores. Contudo, mesmo o método genealógico pode apresentar um problema na análise da história, pois também pode incorrer em uma periodização que ressalte as sucessivas descobertas tecnológicas. Segundo o autor, a genealogia consegue identificar, mas não consegue explicar as semelhanças que atravessam os diferentes modelos de mídias audiovisuais. Um exemplo disso é a persistência do formato longa-metragem de ficção, que é a *commodity* básica da indústria do cinema, mas que também serve à programação televisiva e seus usos domésticos.

Graças às transformações ocorridas nas práticas de consumo ao longo do século XX, a experiência de assistir a um filme tornou-se cada vez mais mediada. Assim, poder-se-ia retomar a pergunta elaborada por Wim Wenders em *Quarto 666*, mas com uma ligeira mudança de eixo: qual(is) o(s) lugar(es) do cinema na contemporaneidade? Se a cultura atual da convergência esgarça cada vez mais as fronteiras entre determinadas práticas, não seria o caso de se pensar um modelo de análise da história do cinema que leve em conta as semelhanças entre essas diferentes mídias de reprodução do audiovisual, bem como suas complementaridades? De modo geral, é o que propõe o trabalho de Zielinski, uma história integrada das mídias (cinema, televisão e mídias digitais), sem incorrer no determinismo tecnológico.

Os artefatos e sistemas tecnológicos da comunicação não são inventados aleatoriamente, para posteriormente usurparem a cultura e, no momento seguinte, trazer sua influência aos objetos (assuntos). Ou, inversamente: a tecnologia não é uma saída acidental aos determinantes culturais, que condiciona a existência e a consciência dos indivíduos de forma unilateral. Entre esses três elementos (tecnologia, cultura e indivíduo) existe uma relação recíproca que é influenciada por fatores individuais, em diferentes conjunturas históricas, em maior ou menor grau.¹³ (ZIELINSKI, 1999 p. 20)

¹³ “*It did not happen that the artefacts and technical systems (for communication) were invented first, then they usurped culture, and in a further step, they brought their influence to bear on the subjects. Or conversely: technology is not an accidental outflow of cultural determinants, which on their part condition the existence, consciousness of the subjects in a one-dimensional way. Between the three terms of reference there is, however, a constant reciprocal relation, which is influenced by individual factors in different historical constellations to a greater or lesser extent*” (tradução nossa).

Esse novo modelo metodológico para uma análise mais ampla da história do cinema proposto por Elsaesser e Zielinski, mais interessado nas inter-relações entre diferentes modalidades de reprodução de áudio e vídeo, tenta uma história integrada do cinema com outras mídias, analisando o contexto cultural e econômico. Contudo, ainda que inspirado pela obra de Raymond Williams sobre a televisão e suas formas culturais, evitando a tecnologia como força motriz dessas modificações, no cerne da análise de Zielinski reside uma crença na morte do cinema como entretenimento de massa, principalmente no final do século XX. Apesar de considerar o entrecruzamento dessas experiências espectatoriais promovidas pelo cinema, televisão e internet, Zielinski as toma como *intermezzo* em uma história maior, que seria a da *audiovisão (audiovisions)*. Para o autor, é preciso considerar a importância do cinema e da televisão como formas de reprodução de imagem e som ao longo do século XX até os dias de hoje, mas que suas respectivas significâncias são delimitadas historicamente, como configurações específicas na conjuntura mais ampla da práxis audiovisual.

A proposta de Thomas Elsaesser considera a história das tecnologias de imagem e som como uma teia de relações, que se interconectam sem, no entanto, estarem amparadas por uma lógica causal entre si. Assim, o desafio para esse estudo mais integrado da história do cinema com outras mídias de reprodução audiovisual consiste em estabelecer uma perspectiva mais abrangente, que seja capaz de perceber as possíveis interseções, mas também quais são suas lacunas. De acordo com Elsaesser:

Nenhuma mídia substitui outra, ou simplesmente supera a anterior. Hoje, cinema, televisão e mídias digitais coexistem lado a lado, alimentando-se mutuamente, mas também claramente distintos e até mesmo hierarquicamente locados nos termos de prestígio cultural, função econômica e prazer espetacular. A questão é: como podemos descrever ou analisar essas ligações enquanto marcamos os espaços que distinguem cada uma dessas mídias sem, novamente, retrocedermos a escrever cada uma dessas histórias separadamente?¹⁴ (ELSAESSER, 2004, p. 93)

Com isso, Elsaesser busca uma nova forma de olhar para a história do cinema que se afaste de uma abordagem única e exclusivamente a partir do dispositivo (BAUDRY, 1983), que de certa forma não compreende a natureza ubíqua no entretenimento contemporâneo, em telas e monitores multiplicados acompanhando a mobilidade do indivíduo. Da mesma

¹⁴ “No medium replaces another, or simply supersedes the previous one. Today, cinema, television and digital media exist side by side, feeding off each other and interdependent, to be sure, but also still clearly distinct and even hierarchically placed in terms of cultural prestige, economic function and spectatorial pleasures. The question is: how can we describe or analyse these mutual links, while also marking the spaces that distinguish the media, without falling back into writing their ‘separate’ histories?” (tradução nossa).

maneira, uma teoria que privilegie tratar do cinema a partir de seus elementos canônicos não enfatiza a dissolução da materialidade das diferentes mídias, que acaba por integrar os diferentes dispositivos. Uma arqueologia da mídia distende ainda mais a lógica engendrada pela nova historiografia sobre a noção de origens e começos, procurando descobrir onde se dão as interpenetrações do cinema, da televisão e das imagens eletrônicas no entretenimento de massa.

Desse modo, entende-se que esse é um modelo metodológico adequado à hipótese levantada por esta dissertação, na medida em que entende que diferentes tecnologias podem reconfigurar a relação do espectador com o filme, ressignificando o paradigma da autenticidade. A escolha de uma coleção cujo item distintivo é o fato de as matrizes terem passado por um processo de restauração antes de sua conversão para DVD significa trazer para o debate quais noções de autenticidade e originalidade estão em disputa. No caso específico dessas edições especiais direcionadas ao colecionador, qual produto é entregue ao espectador e qual noção de história do cinema é veiculada em cada uma dessas edições?

É importante delimitar que esta pesquisa foge de uma perspectiva adorniana, que acredita que a transformação da cultura em mercadoria de consumo massivo implica a consequente deterioração de seu conteúdo. É necessário que se estudem com mais cuidado formas mais complexas, convergentes, mediadas e massivas para que se tenha uma visão mais ampla das práticas culturais contemporâneas e como elas inserem o usuário nesse processo.

A seguir, discute-se a construção da noção de dispositivo cinematográfico, bem como algumas práticas culturais que resultaram no surgimento do cinema como a experiência de entretenimento de massa hegemônica até a metade do século XX, trabalhando o conceito de construção social da tecnologia. Nesse contexto, é fundamental perceber que o surgimento do cinema decorre da sedimentação de práticas culturais que já ocorriam ao longo do século XIX e que resultaram no nascimento do espectador moderno.

1.2 GENEALOGIAS POSSÍVEIS PARA UM ESPETÁCULO E UM ESPECTADOR CINEMATOGRAFICO

O DVD é uma mídia que conjuga diferentes práticas de consumo do filme, que transitam entre três modelos referenciais de reprodução de imagem e som: o cinema, a

televisão e a internet. Um dos objetivos deste trabalho é identificar como alguns aspectos dessa construção espectral são mantidos ou perdidos em diferentes mídias ao longo do tempo. Para tanto, entende-se que o DVD é uma tecnologia singular, que conjuga modelos consagrados e prefigura algumas novas formas de ver o audiovisual, unindo características técnicas de sua materialidade com a dimensão cultural, das trocas e práticas cotidianas que se adensam e moldam um novo espectador.

Se o *corpus* de análise desta pesquisa são filmes cujo relançamento em DVD reorganiza a noção de história do cinema, um passo importante deste trabalho é justamente estabelecer as bases nas quais se fundam essa mitologia do espetáculo cinematográfico e como elas forjam um tipo específico de espectador e consagram a materialidade da película.

Quando se pensa o cinema como uma forma cultural específica, é bastante comum que algumas imagens paradigmáticas venham à mente. Elas normalmente se referem a um espaço, a uma forma de projeção, a uma materialidade específica e a um formato narrativo. Esse modelo assumido pelo cinema produziu no espectador aquilo que Jean Louis Baudry, em seu artigo seminal “Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho base” (1970), chamou de “efeito cinema”.

Essa definição refere-se a um estado específico do espectador cinematográfico, que transita entre o sonho, a alucinação e a fantasmagoria, endossado também pela forte impressão de realidade da imagem. No artigo citado, o autor desenvolve também a premissa inicial de que o dispositivo cinematográfico é representado por esse aparelho de base, constituindo também um aparelho ideológico.

A teoria do dispositivo, tal qual proposta por Baudry, está intimamente ligada a um contexto histórico crítico ao cinema da representação e tem sua origem filosófica na obra dos grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular na de Louis Althusser e seu conceito de aparelhos ideológicos do estado; na de Michel Foucault, com os dispositivos de poder; na de Gilles Deleuze, com o dispositivo de produção de subjetividade; e na de Jean-François Lyotard e seus dispositivos pulsionais.

A teoria do dispositivo configura-se como um modelo teórico que funciona como estrutura teleológica, que dá sentido a um processo de evolução dos dispositivos imagéticos, que começaria com a perspectiva renascentista e evoluiria, passando pela emergência dos panoramas e da fotografia, até culminar na proposta bazaniana de um cinema total. Desse modo, o conceito de dispositivo emerge nos anos 1970 para definir a

disposição que caracteriza a condição do espectador de cinema, próximo do estado de sonho e da alucinação. Esse conjunto de características do espetáculo cinematográfico molda aquilo que se conhece como a “forma cinema”, que consiste em uma prática cultural que se tornou hegemônica culturalmente ao longo do século XX e foi determinada esteticamente por condições históricas e econômicas (PARENTE, 2007).

Contudo, ao se buscarem origens e mitos fundadores do cinema como prática simbólica canônica no século XX, confronta-se com a dificuldade de estipular uma origem cronológica bem-definida no tempo. Os textos historiográficos frequentemente são imprecisos na tarefa de estabelecer seu marco inicial. Se o cinema pode ser entendido como um sistema particular de recursos expressivos que conjuga, por um lado, a sintetização do movimento e, por outro, a projeção dessas imagens em um anteparo dentro de uma sala escura, naturalmente que muitos espetáculos devem ser incluídos nessa categoria, como os espetáculos de fantasmagoria do belga Étienne-Gaspard Robert, os desenhos animados de longa-metragem do teatro óptico do francês Émile Reynaud, mas também a tradição inteira da lanterna mágica (MACHADO, 2011, p. 23). Ao mesmo tempo, pode-se tomar a invenção do cinema a partir das invenções de diversos aparatos tecnológicos de reprodução de imagem, do qual o cinematógrafo dos irmãos Lumière é apenas o capítulo mais famoso e celebrado dessa história, mas que está em sintonia com outras formas de entretenimento, como os teatros de luz do século XVI, a lanterna mágica, os panoramas e a fotografia.

Para Arlindo Machado, o cinema foi inventado relativamente às cegas, na base do método empírico de tentativa e erro, pois, desde os suportes experimentais, ele esteve apoiado em um suporte teórico equivocado — a já discutida persistência da retina. Essa visão de Machado tende a valorizar o papel de outros atores no processo em detrimento dos homens de ciência, já que estes não necessariamente tinham interesse na criação de uma nova forma de entretenimento.

Arlindo Machado afirma que, “quanto mais os historiadores se aprofundam na história do cinema, mais eles são remetidos aos ritos e mitos dos primórdios” (MACHADO, 2011 p. 7). Partindo dessa premissa, o autor propõe a discussão sobre a origem do cinema a partir do mito da caverna, de Platão. As sedutoras imagens de pessoas na escuridão, sombras projetadas na parede, luzes fantasmagóricas vindas artificialmente de uma fonte por detrás, o conceito da *mise-en-scène* adulam a vontade de acreditar em um mito fundador para a arte cinematográfica. Ao mesmo tempo, revelam que seu nascimento é

egresso “de uma vontade milenar de intervir no imaginário”, calcado em uma ideologia burguesa de dominação.

Contudo, todos esses possíveis começos da prática cinematográfica revelam que não se trata de um invento repentino ou acidental. Ao contrário, a invenção do cinema está dentro de uma conjuntura política e cultural em que o desenvolvimento de sua tecnologia é o ápice de uma cultura tecnológica que caracteriza o sistema de industrialização capitalista, que por sua vez engendra uma nova percepção espaçotemporal (ZIELINSKI, 1999). É nesse contexto que Zielinski destaca como elemento importante da tecnologia cinematográfica a inclusão do mecanismo da grifa,¹⁵ demarcando uma temporalidade comprimida e abstrata.

O desafio aqui é justamente enfatizar essas experiências como sendo da ordem das demandas sociais sem cair na já conhecida narrativa evolucionista, ressaltando a positividade técnica e as teorias científicas da percepção, o que, de certa forma, reafirma o *nexus* causal tão caro a uma historiografia clássica.

As origens do cinema podem ser descritas de variadas formas, de acordo com a abordagem metodológica e de acordo com o ponto de observação. Essas escolhas orientam as pesquisas sobre as diversas narrativas possíveis sobre a história do cinema: uma história estética, interpretativa e hermenêutica; a história econômica; a história social; a história tecnológica.

A atividade cinematográfica tem tantos “parentes” e atividades gêmeas que seria impossível falar em uma história única de seu surgimento. A concepção sobre o que é cinema passou por muitas mudanças mesmo antes do surgimento do digital, ou da noção de digitalização da imagem em movimento. Esses entendimentos são debatidos tanto na perspectiva essencialista, que dá título ao clássico de André Bazin, *O que é o cinema?*, quanto no questionamento proposto por Wenders em *Quarto 666*. Estudar o cinema é ter em mente que este é um fenômeno cultural complexo, fruto de uma grande teia de relações, o que amplifica ainda mais as possibilidades de aproximação e pesquisa.

Mesmo se levando em conta esses pormenores, uma das perspectivas mais aceitas sobre a atividade cinematográfica é a de que ela seria a arte que melhor representa o que se

¹⁵ O princípio de captação de imagem no cinema é regido por um sistema mecânico presente nas câmeras de cinema conhecido como um mecanismo de tração e tem como elementos principais a grifa e o obturador. Por meio desse mecanismo duplo, o filme é puxado intermitentemente, mantendo-se estável por uma fração de segundos e sendo novamente puxado por outra fração, permitindo que a imagem seja registrada fotograficamente como uma sucessão de imagens estáveis, que ao serem projetadas para o mecanismo similar darão a ilusão do movimento. A grifa é esse elemento que executa o movimento de puxar o filme a 16, 18 ou 24 quadros por segundo (Fonte: Filipe Salles. Disponível em: <www.mnemocine.com.br>).

entende como espírito moderno. De certo modo, é como se o cinema viesse ao encontro de demandas geradas pela emergência de uma sociedade industrial. Muitos discursos procuram caracterizar a modernidade a partir das mudanças que afetaram a experiência subjetiva com o espaço e o tempo. Destacam-se, nesse contexto, algumas inovações tecnológicas, como o telégrafo, o telefone, a estrada de ferro, o automóvel, a fotografia e o cinema.

Em *O cinema e a invenção da vida moderna* (2001), os autores Vanessa Schwartz e Léo Charney apontam para a existência de alguns elementos centrais para a história cultural da modernidade e sua relação com o cinema: o surgimento de uma cultura urbana metropolitana; a centralidade do corpo como local de visão, atenção e estimulação; o reconhecimento de um público ou audiência de massa; o impulso em representar instantes isolados em face das distrações e sensações da modernidade; a indistinção da linha entre realidade e representação; e, por último, um salto na cultura comercial e nos desejos do consumidor, produzindo novas formas de diversão. Para os autores, a modernidade é o momento em que as massas “passam a ser reconhecidas como um eleitorado decisivo, imaginadas e descritas como um grupamento, quase sempre indiferenciado, com desejos e aspirações aparentemente comuns” (SCHWARTZ; CHARNEY, 2001, p. 24).

O cinema estudado por esses prismas abandona o protagonismo do progresso técnico e passa a encará-lo como uma arte cujas práticas de consumo estão ligadas intrinsecamente aos processos sociais. Note-se, por exemplo, como a construção de uma audiência de massa abre espaço para novas formas de entretenimento. Ao mesmo tempo, se a modernidade é concebida como o lugar do fugaz e do efêmero, e o cinema, como um símbolo da era da reprodutibilidade técnica e sua consequente perda da aura de grande arte, faz-se necessária uma revisão desses discursos que reivindicam a noção de autenticidade ao filme, resgatando, assim, um embate entre original e cópia — caso dos filmes restaurados de Joaquim Pedro de Andrade.

A fim de estabelecer um recorte mais preciso dessa genealogia plural do cinema, tomam-se como eixo a construção de um espectador de massa, atravessado pelas novas dinâmicas sociais, e a noção de originalidade a partir da materialidade fílmica, entendendo que essas premissas são reconfiguradas na relação do espectador com as obras relançadas em DVD.

Um dos agentes importantes na construção do cinema como arte hegemônica na primeira metade do século XX é a emergência da noção de entretenimento de massa. Com

ela, surge um espectador cinematográfico, bem antes do advento do dispositivo, que transformará seu comportamento ao longo do século XX, acompanhando também o surgimento de novas mídias de reprodução de áudio e vídeo. Nesse sentido, são importantes as genealogias propostas por Vanessa R. Schwartz e Jonathan Crary. Na medida em que estudam, por um lado, o surgimento de um observador moderno dotado de subjetividade (Crary) e, por outro, um espectador moderno que se encontra na multidão (Schwartz), tornam complementares as narrativas sociais e individuais.

Seguindo uma perspectiva mais centrada no sujeito, Jonathan Crary realiza, em *Técnicas do observador*, de 2012, um trabalho sobre a visão e sua construção histórica, a fim de entender de que modo a difusão de imagens por computador funda um novo estatuto do observador. Para o autor, se é possível falar sobre uma mutação em curso na natureza da visualidade a partir do advento das novas tecnologias, é necessário discutir quais seriam os modos de ver que estariam sendo deixados para trás. Ampliando ainda mais a discussão, quais elementos de continuidade ligam a produção contemporânea das imagens às antigas organizações do visual? Qual a relação entre as imagens desmaterializadas, ou digitais do presente, com a era da reprodutibilidade técnica? De que modo a subjetividade está se convertendo em uma precária interface em sistemas racionalizados de troca e redes de informação?

Jonathan Crary observa que a formalização e a difusão das imagens por computador anunciam a implantação de espaços visuais fabricados, radicalmente diferentes das capacidades miméticas do cinema da fotografia e da televisão. Contudo, essa reorganização da visão é percebida principalmente a partir das décadas de 1820 e 1830, quando se identifica a produção de um novo tipo de observador, ao mesmo tempo que se fundam as condições decisivas para a abstração da visão que experimentamos na contemporaneidade.

É preciso considerar que o argumento de Crary propõe uma importante distinção semântica, que para a presente dissertação é fundamental. Ele delimita uma clara diferenciação entre *observador* e *espectador*, definindo que seu escopo de análise se concentra no primeiro. Para o autor:

A maior parte dos dicionários faz pouca distinção semântica entre as palavras “observador” e “espectador”, e o uso comum em geral as converte em sinônimos. Escolhi o termo *observador* sobretudo por suas ressonâncias etimológicas. Diferente de *spectare*, raiz latina de “espectador”, a raiz de “observar” não significa literalmente “olhar para”. Espectador também carrega algumas conotações específicas, especialmente no contexto da cultura do século XIX [...] — concretamente, aquele que assiste passivamente a um espetáculo como em uma galeria de arte ou em um teatro [...]. “Observar” é “conformar as próprias ações,

obedecer a” [...]. O observador é aquele que vê, mas em determinado conjunto de possibilidades, estando inscrito em um sistema de convenções e restrições. (CRARY, 2012, p. 15)

Nessa passagem se explicita a inspiração foucaultiana de Crary, na medida em que seu interesse remonta a análises das estruturas que agem sobre o sujeito, na construção de um olhar moderno, refém dos discursos e de uma política capitalista. Ainda que se busque um olhar para as construções sociais que possibilitam a emergência de novas tecnologias, aqui não serão tratadas questões acerca das superestruturas que moldam a subjetividade. O interesse é justamente saber como se opera uma negociação entre o indivíduo e os interesses das instituições econômicas, podendo por vezes até mesmo subvertê-los.

Para Jonathan Crary, as pinturas nas décadas de 1870 e 1880 e o desenvolvimento da fotografia em 1839 são vistos como sintomas tardios de uma mudança crucial que estava em curso desde 1820. Crary busca uma genealogia da visão que avance na simples exposição das mudanças nas práticas da representação, exaltando o fenômeno do observador e dos aparatos tecnológicos. Ao mesmo tempo, tenta escapar de uma visão dialética que opõe as inovações dos artistas e escritores de vanguarda no final do século XIX ao realismo e ao positivismo, concorrentes da cultura científica e popular. Ao contrário, para o autor, esses dois fenômenos estão superpostos em uma mesma superfície social. Destaca-se aí a importância dos dispositivos ópticos, como a câmara escura, o estereoscópio¹⁶ e o fenacístoscópio¹⁷.

Dessa maneira, a visão e seus efeitos são inseparáveis das possibilidades de um sujeito observador, que é a um só tempo produto histórico e lugar de certas práticas técnicas, instituições e procedimentos de subjetivação. Assim, Crary dialoga com a premissa de Miriam Hansen em sua genealogia da modernidade a partir de Walter Benjamin e Sigfried Kracauer, na medida em que busca também “delimitar um sujeito observador que é a um só tempo causa e consequência da modernidade no século XIX” (HANSEN, 2001, p. 409).

Em seu artigo “Cinema em trânsito” (2007), André Parente aponta para o fato de que a arte moderna problematizou o lugar do espectador por meio de dois caminhos

¹⁶ O *estereoscópio* é um instrumento destinado ao exame de pares de fotografias ou imagens vistas de pontos diferentes, resultando em uma impressão de visão tridimensional. Em sua construção, são utilizados espelhos, lentes e primas.

¹⁷ O *fenacístoscópio* é um dispositivo inventado por Joseph Plateau, em 1832, para demonstrar sua teoria de *persistência da retina*. Consiste em vários desenhos de um mesmo objeto, em posições ligeiramente diferentes, distribuídos por uma placa circular. Quando essa placa gira em frente a um espelho, cria-se a ilusão de uma imagem em movimento.

distintos: o da estética da opacidade e o da estética da transparência. Como exemplo dessa opacidade, o autor destaca a temporalização da pintura, cada vez mais preocupada com a captação do instante, ao mesmo tempo que assume seu caráter artificial — note-se, por exemplo, a aparição da pincelada na pintura impressionista e abstrata.

Por outro lado, a pintura vai tentar trazer o espectador para dentro do quadro, o que torna o panorama o dispositivo privilegiado da estética da transparência, uma vez que seu objetivo é trazer o espectador para dentro da imagem, transformando-se em um ponto nodal do posterior desenvolvimento do cinema (PARENTE, 2007, p. 17).

As experiências estéticas produzidas no século XIX e início do século XX demonstram que o cinema está longe de se reduzir à forma canônica que o consagrou. Nesse sentido, os panoramas¹⁸ constituem um exemplo importante para a construção de um espectador e de um espetáculo cinematográfico.

Conforme mencionado no início do capítulo, é possível identificar as estratégias discursivas que compreendem as inovações tecnológicas como sintomas das mudanças provocadas pela modernidade. É forte a crença de que o cinema, conforme se desenvolveu no século XIX, representa a expressão mais completa dos atributos de uma sociedade moderna.

Ainda que essas premissas possam ser problematizadas — e o trabalho de Crary é importante nesse sentido —, a construção do cinema como prática simbólica dominante ao longo do século XX coincide com a emergência das massas como um eleitorado decisivo, abrindo as portas para novas formas de entretenimento. Aqui, analisa-se o surgimento da noção de uma audiência de massa e como ela ajuda a moldar um tipo de espectador cinematográfico, mesmo antes do advento do aparato cinematográfico (SCHWARTZ, 2001).

Na Paris de fim de século, o espetáculo e a narrativa estavam interligados. O realismo do espetáculo dependia do reconhecimento das narrativas supostamente realistas dos jornais como sendo também parte das histórias pessoais (SINGER, 2001). O gosto pelo real estava na indistinção entre vida e arte, o que promovia uma conexão entre o que se via nos espetáculos e nas narrativas familiares. Nesse contexto, surgem novas formas de

¹⁸ De acordo com André Parente, o panorama “é um gigantesco dispositivo imagético de comunicação de massa que dominou a Europa ao longo do século XIX. O panorama é um tipo de pintura mural (patenteada em 1787 por Robert Barker) construída em um espaço circular em torno de uma plataforma central, de forma a criar uma imersão dos espectadores no universo representado pela pintura, como se o espectador estivesse diante dos próprios acontecimentos”.

entretenimento e práticas culturais bastante específicas e que tinham como característica a exploração dessa dimensão da realidade e do choque.

A premissa básica de Schwartz é a de que o espectador de cinema levou para a experiência cinematográfica modos de ver cultivados em uma variedade de atividades do entretenimento popular no século XIX, como o necrotério de Paris, os museus de cera, os panoramas. De maneira análoga, Mark Sandberg examina a lógica visual do museu do folclore na Escandinávia, mas procurando enfatizar as relações entre corpo e narrativa. Essas e outras atrações visuais participam de uma conjuntura ampla sobre o entretenimento visual na virada do século XIX.

Para Schwartz, o cinema incorporou muitos elementos que já podiam ser encontrados em diversos aspectos da vida moderna. Em outras palavras, para entender o modo de recepção cinematográfica como prática histórica, é preciso localizá-lo no contexto das práticas culturais associadas à emergente cultura de massa do fim do século XIX. Desse modo, “é na multidão que se encontra o espectador cinematográfico” (SCHWARTZ, 2001, p. 357).

Contudo, é preciso considerar alguns aspectos levantados por François Albera no tocante à metodologia implementada por Schwartz:

Como o necrotério e as exposições de cadáveres no final do século XIX em Paris, relacionados com o Museu Grévin, são explicativos da emergência do cinema? Seria preciso ir além e definir, como fez Foucault ao distinguir os epistemas, eixos que cruzam tanto o necrotério quanto as histórias em quadrinhos ou o café-concerto, mas isso exigiria que não nos restringíssemos ao mundo cultural [...]. (ALBERA, 2012, p. 82)

Schwartz e Sandberg investigam a fascinação por fenômenos diversos, como os museus de cera, os museus de folclore, os parques de diversão e o cinema, no desenvolvimento de um público de massa. Cada um desses ensaios elabora, a partir de uma perspectiva diferente, uma possibilidade a respeito do nascimento de um espectador moderno. No caso específico do artigo de Sandberg, observam-se possíveis relações entre a espetatorialidade desenvolvida pelos museus do folclore em Estocolmo no final do século XIX e o sentido da espetatorialidade surgida com o cinema por meio de narrativas e *mise-en-scènes* construídas, inserindo o espectador como uma espécie de *voyeur* da cena.

Contar a história do cinema a partir da progressão tecnológica significa ratificar a tradição evolucionista, em que se priorizam os inventos técnicos que criam a ilusão de movimento e amplificam a apreensão do real. Conforme se discutiu no início do capítulo, a

partir dos anos 1970, com o surgimento da nova história, lentamente o foco das pesquisas se redireciona para perceber o cinema como uma forma cultural mais ampla, parte de um complexo de transformações sociais, podendo ser estudado das mais diferentes perspectivas.

No campo de estudos cinematográficos, a metodologia do dispositivo teve papel na construção de uma ideia de cinema baseada em suntuosas salas de exibição, na captação e projeção de imagens em películas cinematográficas e no realismo. Contudo, o atual momento de convergência tecnológica força uma reorientação acerca do que é o cinema, ou qual o lugar que o dispositivo cinematográfico ocupa nas práticas de consumo contemporâneas e de que modo elas contribuem também para o entendimento sobre sua história.

1.3 A NOÇÃO DE AUTENTICIDADE: EM BUSCA DA AURA PERDIDA

Um dos textos clássicos acerca da modernidade, “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (1994 [1936]), é uma referência quando se examinam algumas das questões que circundam a construção do cinema como arte da reprodução técnica, principalmente em relação a outras formas culturais, como as artes plásticas. Nesse texto, Walter Benjamin percebe que a emergência das novas formas do capitalismo industrial engendrou também transformações no campo da cultura, exigindo novas formulações a respeito da política artística. Nesse contexto, a arte cinematográfica ocupa um papel relevante, constituindo-se em uma forma artística que redimensiona nossa relação com o espaço, o tempo, a arte como ritual, seu valor de culto e a autenticidade.

Em seu entendimento, as formas artísticas que emergem com essa nova sociedade industrial têm como característica a possibilidade de reprodução em série, eliminando o instante — o aqui e agora da obra de arte —, no qual, na visão do autor, residiria sua autenticidade, enraizando-se uma tradição que identifica esse objeto como sendo “igual e idêntico a si mesmo”. Para ele, a autenticidade

é a quintessência de tudo que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico. Como este depende da materialidade da obra, quando ela se esquia do homem através da reprodução, também o testemunho se perde. Sem dúvida, só esse testemunho desaparece, mas o

que desaparece com ele é a autoridade da coisa, seu peso tradicional. (BENJAMIN, 1994 [1936], p. 168)

Para o autor, em essência a arte sempre foi reproduzível, seja quando os homens faziam algo que poderia ser imitado por outros homens, seja com o uso da xilogravura, em que pela primeira vez o desenho era tecnicamente reproduzível. No entanto, o reflexo do novo modelo de capitalismo industrial no campo das artes é justamente a substituição de uma existência única por uma existência serial, que engendra uma atrofia da aura. De maneira mais genérica, a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido, o que tem modificações sérias nas relações entre política e arte.

O que decorre dessas transformações ocorridas no seio do capitalismo é que a forma de percepção coletiva se transforma da mesma maneira que seu modo de existência. Assim, emergem circunstâncias específicas trazidas para o primeiro plano pelos movimentos de massa, que reivindicam um protagonismo até então negado e uma proximidade maior das coisas, superando o caráter único e um tanto sacralizado da obra de arte, retirando-a de seu invólucro e a aproximando das pessoas.

Essas noções trazidas por Benjamin sobre a perda aura na obra cinematográfica servem como contraponto ao surgimento das novas tecnologias de reprodução do filme. No cinema, a lógica serial está inserida no próprio modelo de produção, permitindo sua difusão em massa. Esta se torna fundamental, dados os custos de produção de um filme em relação a outras formas artísticas, transformando sua realização em uma forma de criação coletiva.

Se, em um primeiro momento, a ideia da reproduzibilidade técnica significa a destituição da aura da obra de arte, posteriormente essa aura será reconstruída graças, entre outros fatores, à diversificação dos modos de exibição do filme. Tem-se aí um retorno ao valor ritual, agora representado pelo ato de ir ao cinema, restituindo-se o valor de autêntico e original da obra cinematográfica, principalmente em relação às formas mais mediadas — como o *home video* —, surgidas ao longo do século XX.

É preciso considerar que existe um resgate dessa aura que Benjamin considera perdida. As pesquisas históricas mostram que o modo de funcionamento do cinema representativo-institucional, sobre o qual o conceito de dispositivo foi forjado, difere muito do cinema dos primeiros tempos. Aqui novamente se chama a atenção para os trabalhos historiográficos sobre o primeiro cinema, em que se observam filmes que privilegiavam o polo de atração em detrimento do polo narrativo. Desse modo, é interessante perceber o

quanto essas formas integravam um universo de experiências mais breves e ligeiras,¹⁹ fundamentadas no momento, criando um fluxo ininterrupto, de movimento, relativamente arbitrário e heterogêneo, sem pretensões artísticas ou eruditas. O interesse do público girava em torno da mágica do movimento, mais do que da mensagem dos filmes.

A mensagem só se tornou uma prioridade no processo comunicacional entre 1910 e 1920, após o cinema ser retirado das classes inferiores como mídia de diversão fugaz. Desse modo, o advento de uma linguagem cinematográfica entra em consonância com um ritmo capitalista de produção em massa e ganha aura pela inclusão na esfera da cultura erudita burguesa. A elitização ocorre no conteúdo e na apresentação, quando por meio de novas interações do discurso cinematográfico e inovações tecnológicas o cinema se transformou em uma mídia voltada à realização de grandes filmes, em vez de pequenos atos, e adquiriu um novo formato de exibição, saindo dos mercados e feiras públicas para auditórios e arquitetura teatral burguesa. O cinema revelava uma nova configuração de poder em seu *design*. Nesse momento, a indústria cinematográfica alcançava o ápice da concentração econômica e o mínimo de perspectiva emancipatória e entretenimento proletário. Conforme Arlindo Machado (2011) o capital financeiro de certa forma disciplina o cinema, tornando-o uma próspera indústria da cultura.

A partir daí, podemos entender de que forma a teoria do dispositivo, mais do que uma abstração, serve à legitimação do cinema ao *status* de arte, o que, de algum modo, resgata o valor aurático do espetáculo. É nesse contexto que podemos observar as tensões existentes quando falamos de um filme e suas inúmeras possibilidades de visualização, no cinema, na televisão, no videocassete, no DVD, no *blu-ray*, em um arquivo baixado na internet ou em uma plataforma de filmes em *streaming*²⁰. Essa reflexão torna-se importante na medida em que o *corpus* desta análise são objetos que esgarçam essas fronteiras, tornando complexo o entendimento da noção de história do cinema e confrontando as noções de original e cópia.

Essas disputas acontecem atualmente também em filmes que passaram por intervenções em sua materialidade original para o posterior relançamento em *home video*, seja para agregar novas imagens, seja para preservar e disseminar uma cinematografia ou a

¹⁹ Sobre essa relação de brevidade moderna na experiência cinematográfica, ver o texto de Léo Charney, “Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade” (2001), no qual se investiga como a modernidade é caracterizada por um número considerável de “sensações fugazes” e “distrações efêmeras”.

²⁰ Forma de transmissão de dados utilizada para distribuir conteúdo multimídia pela internet. Nesse sistema, as informações não são armazenadas pelo usuário em disco rígido. A transmissão ocorre à medida que os dados chegam ao usuário de acordo com a velocidade da rede. Isso permite que o usuário possa reproduzir conteúdos na internet sem violar os direitos autorais.

filmografia de cineasta. É neste último caso que se enquadra a coleção de filmes no boxe de DVDs de Joaquim Pedro de Andrade, objeto de análise deste trabalho.

As decisões editoriais na restauração e remasterização dos referidos filmes são parte de uma pedagogia que informam o espectador como cada uma dessas obras estão inseridas na história do cinema. Os extras que acompanham essas novas edições são elementos paratextuais narrativos que ajudam a construir essa nova narrativa.

Neste capítulo, procurou-se estabelecer algumas linhas de análise tendo como base os referenciais metodológicos da arqueologia midiática, da genealogia e da materialidade dos objetos. Essas três matrizes teóricas são os pilares pelos quais a presente dissertação procura transitar, a fim de promover um estudo sobre como novas tecnologias reconfiguram nosso entendimento da história do cinema.

Tendo em vista que uma história do progresso tecnológico tende a disseminar uma visão de natureza determinista tecnológica, optou-se aqui pela análise de dois elementos-chave na construção da ideia de cinema e que se relacionam intimamente com a emergência de uma sociedade moderna industrial.

O primeiro aspecto trabalhado é a construção de uma perspectiva de audiência de massa, que passa a ser uma das características desse espectador cinematográfico. Se a ideia de dispositivo está fundada na configuração na tríade arquitetura, materialidade e narrativa, conforme o conceito de Jean-Louis Baudry, deve-se considerar também o surgimento de um espectador que se faz presente na multidão frenética da modernidade.

Posteriormente, trabalhou-se a noção de perda da aura da obra de arte, uma característica que Benjamin aponta como fundamental na arte cinematográfica. A perda da aura é um aspecto importante, na medida em que reavalia a noção de autenticidade de uma obra de arte. O conceito benjaminiano precisa ser entendido de maneira dinâmica, podendo ser abandonado e recuperado de acordo com determinados contextos, como na transição entre um cinema de atrações menos fundado no conteúdo e na mensagem para um cinema clássico narrativo. Esse movimento faz o cinema migrar de uma diversão mais ligeira, praticado em feiras e mercados, para abrigar as suntuosas salas de cinema.

No entanto, se o espectador cinematográfico é um devoto da situação fantasmagórica e lúdica da sala escura e da projeção em película cinematográfica, uma pergunta pertinente é como o cinema se reinventa a partir do surgimento da televisão. Mais do que isso, de que forma esse novo espectador desenvolve práticas culturais e de consumo que reordenaram sua relação com o filme? Se o cinema tem sua hegemonia posta em xeque

com a chegada da televisão, quais modelos dessa espectralidade serão mantidos nessa passagem. Como o cinema incorpora a chegada da televisão e como a emergência dessa nova tecnologia será decisiva na construção desse novo espectador?

2 O ESPECTADOR DOMÉSTICO E AS NOVAS PRÁTICAS DE CONSUMO DO FILME

Conforme visto no capítulo anterior, a história do cinema pode ser contada a partir da invenção de uma série de aparatos tecnológicos que simbolizam o processo de transformação social em curso entre os séculos XIX e XX. Esse momento coincide com a sedimentação de um capitalismo industrial de modelo fordista, voltado para a linha de montagem e para uma nova dimensão da temporalidade. Ao mesmo tempo, constitui um momento de ascensão de uma audiência de massa que passa também a ser um público consumidor de bens e entretenimento.

No momento em que o cinema se afirma como a prática simbólica síntese da experiência moderna, observa-se também a eclosão de um conjunto de pesquisas científicas que estão em consonância com as transformações sociais que fizeram emergir uma sociedade industrial, em que a velocidade de comunicação e mobilidade eram valores fundamentais. Os primeiros modelos para a televisão, datados do período entreguerras, concorrem com o desenvolvimento tecnológico que ocorria no cinema.²¹ Esse período coincide com o avanço da produção industrial, em que era muito importante o desenvolvimento da eletricidade e da comunicação para atender às necessidades industriais.

O surgimento da televisão está intimamente ligado às invenções tecnológicas que facilitaram a mobilidade e a comunicação urbana. Contudo, é bastante difícil, em seus primeiros tempos, estabelecer as fronteiras que delimitam cada uma dessas invenções. De acordo com Raymond Williams (1990), assim como o nascimento do cinema transcende o discurso da evolução tecnológica, sendo atravessado por um conjunto de transformações nas práticas sociais, a invenção da televisão “não era apenas um evento isolado ou uma série deles. Ela é fruto de um complexo de invenções e descobertas no campo da eletricidade, do telégrafo, da fotografia, do cinema e do rádio”²² (WILLIAMS, 2003, p. 7). Todos esses inventos revelam um objetivo de superação da distância espacial e economia de tempo na transmissão de informação.

²¹ Além das transformações estéticas com a sedimentação de uma linguagem cinematográfica e o desenvolvimento das formas narrativas, distanciando-se de um cinema mais físico, refere-se também à transição do cinema silencioso para o falado.

²² “[...] was no single event or series of events. It depended on a complex of inventions and developments in electricity, telegraphy, photography and motion pictures and radio” (tradução nossa).

Seguir pelo caminho do desenvolvimento técnico-científico significa cair na armadilha de pesquisas que elegem a tecnologia como principal motivador das transformações sociais e culturais, esquecendo o papel da sociedade e do indivíduo como agentes do processo. É preciso entender que, se as tecnologias operam mutações nas práticas cotidianas, seu desenvolvimento está intrinsecamente conectado às manifestações dos anseios e das necessidades do corpo social. Este desafio é encarado por autores como Raymond Williams e Sigfried Zielinski: encontrar o equilíbrio exato nas relações entre tecnologia e sociedade.

A chave proposta por Williams procura analisar a emergência da televisão como fruto da pesquisa técnico-científica, sem com isso abstrair a sociedade do processo. A premissa corrente do senso comum admite que a televisão é um meio que modificou sobremaneira o mundo em que vivemos. No entanto, pouco se investiga que mudanças são essas. Essa afirmação tende a promover um tipo de entendimento que toma a tecnologia como a força motriz dessas mudanças. Essa corrente é considerada por Raymond Williams uma concepção de fundo determinista:

As novas tecnologias são descobertas por processos de desenvolvimento e pesquisa que posteriormente estabelecem as condições para o progresso e as mudanças sociais. O progresso é a história dessas invenções que “criam o mundo moderno”. Os efeitos dessas tecnologias, direta ou indiretamente, previstos ou não previstos, são, por assim dizer, o resto da história. A máquina a vapor, o automóvel, a televisão, a bomba atômica construíram o homem moderno e a condição moderna.²³ (WILLIAMS, 2003, p. 5)

Em outra chave, existe uma concepção que compreende a tecnologia como um acidente ocasionado pelas pesquisas científicas, como um efeito colateral, que casualmente encontram usos e efeitos dessa tecnologia para a sociedade. Essa perspectiva converge com o pensamento de Arlindo Machado, para quem a ascensão do cinema foi um evento ocasional, desprovido de intenções e cujos usos foram descobertos *a posteriori*. Para Williams, essa estrutura de raciocínio toma a tecnologia como sintomática:

Essa visão enfatiza outros fatores causais nas mudanças sociais. Considera-se determinada tecnologia, ou um complexo de tecnologias, como um sintoma das mudanças de outra natureza. Cada tecnologia é um subproduto de um processo

²³ “*New technologies are discovered, by an essentially internal process of research and development, which then sets the conditions for social change and progress. Progress in particular is the history of these inventions, which ‘created the modern world’. The effects of the technologies, weather direct or indirect, foreseen or unforeseen, are as it were the rest of history. The steam engine, the automobile, television, the atomic bomb, have made modern man and the modern condition*” (tradução nossa).

social que é de outra forma determinado. Só adquire um *status* efetivo quando usado para finalidades predeterminadas.²⁴ (WILLIAMS, 2003, p. 6)

Com o trabalho de Raymond Williams como referencial teórico e metodológico, em *Audiovisions* (1999), Sigfried Zielinski atua em outra chave, promovendo uma historiografia conjunta de alguns modelos audiovisuais a partir da caracterização integrada dos ambientes sociais e culturais. Esses modelos compreendem os aparatos de reprodução do movimento surgidos no século XIX, o cinema, a televisão e as tecnologias do audiovisual avançado, que podem ser entendidas como as mídias digitais surgidas em fins do século XX. Ainda que o autor exalte o papel da materialidade da mídia dentro da relação entre tecnologia, cultura e indivíduo, Zielinski defende que os dispositivos audiovisuais não se configuram como determinantes culturais.

Em ambos, observa-se o papel fundamental desempenhado pela televisão na construção de uma espetatorialidade contemporânea, o que, de certa forma, obrigou o cinema a transformar sua tecnologia, redefinindo também o campo de sua relevância cultural ao longo do século XX.

Ainda que a configuração da modernidade seja orientada por um modelo ocidental e patriarcal, deve-se considerar que esse modelo também promoveu uma real ampliação dos direitos políticos de alguns atores da sociedade — por exemplo, o direito ao voto conquistado pelas mulheres —, melhorias nas condições de vida, a possibilidade de uma produção em massa e, conseqüentemente, o acesso aos bens de consumo de massa (HANSEN, 2001).

Até o surgimento da televisão, o cinema era tido como o mais popular e expansivo veículo, em que se faziam notar os efeitos dessa modernidade. Contudo, é necessário ter em mente que essa experiência de massa também teve sua face traumática, como as duas grandes guerras. Em outras palavras, o advento do regime nazifascista na Europa vilipendiou a experiência de massa no início do século XX. Conforme aponta Sigfried Zielinski:

Depois da Segunda Guerra Mundial, a televisão se tornou um veículo de comunicação de massa da era moderna: depois da apropriação e perversão da experiência pública pelo fascismo, as pessoas se voltaram para dentro da intimidade de seus próprios lares e foram guarnecidas pela disseminação da mobilidade

²⁴ “*This view emphasises other causal factors in social change. It then considers particular technologies, or a complex of technologies, as symptoms of change of some other kind. Any particular technology is then as it were a by-product of a social process that is otherwise determined. It only acquires effective status when it is used for purposes which are already contained in the know social process*” (tradução nossa).

individual por meio do automóvel, que, juntamente com a televisão, se tornou máquinas com valor de uso e de propriedade.²⁵ (ZIELISNKI, 1999, p. 11-12)

Esse elemento é importante para a invasão da privacidade familiar pela televisão e pela indústria cultural após a Segunda Guerra Mundial. A estratégia capitalista no pós-guerra desenvolveu produtos a partir da perspectiva de que a felicidade não poderia ser atingida socialmente, mas conquistada individualmente na esfera privada. Nesse contexto, o automóvel e a televisão tornam-se *commodities*²⁶ símbolos de autossuficiência, concretizando o sonho da liberdade pela mobilidade pessoal e permitindo o acesso contínuo do mundo a partir do próprio lar.

Observa-se aí um dos pontos cruciais a respeito da televisão como veículo de comunicação de massas no século XX: o surgimento de formas de entretenimento caseiro que têm como característica principal trazer o mundo para dentro de casa. Conseqüentemente, surge um novo público, que agora poderia tomar conhecimento dos acontecimentos do mundo sem, necessariamente, testemunhá-los fisicamente. A partir desse momento, observa-se a ascensão das formas de entretenimento informativo, em que há valorização do espaço privado, ao mesmo tempo que se procurava uma conexão com o mundo.

Para Raymond Williams, a televisão, sob a égide do capitalismo, faz parte de um aparato tecnológico que, juntamente com as estradas de ferro, a iluminação pública, os jornais e o rádio, está a serviço de um modo de vida que supõe mobilidade, mas, ao mesmo tempo, está centrado no âmbito do privado, no interior dos lares. Trata-se de um processo em que a casa passa a ser o lugar para o qual convergem os meios tecnológicos, que ali atuam como aparelhos eletrodomésticos. Para uma sociedade que modificava a experiência do tempo e do espaço pela tecnologia, os artefatos de comunicação de massa se apresentavam como uma solução para compensar o *deficit* gerado pela crescente mecanização da vida cotidiana.

Contudo, definir o rádio e a televisão como práticas culturais pioneiras do processo de migração do entretenimento para a esfera privada é esquecer que, primeiramente, a própria modernidade é devedora da noção de subjetivação e privacidade. Com isso, perde-se

²⁵ “After World War II, the televisual living room medium of familial privateness became established rapidly as the (mass) communicative vanishing point of a considerably modern age: after the experience of a public sphere that had been appropriated and perverted by fascism, this was a concomitant and result of people’s retreat into the intimacy of their own four walls and was flanked by the spread of individual mobility through the automobile, both developments being directed at the individual as a machine-owner and a machine-user” (tradução nossa).

²⁶ Sobre a definição de *commodities*, ver APADURAI, 2008.

de vista o papel fundamental de tecnologias de reprodução anteriores, que também são parte desse processo, além de perpetuar uma lógica de que os aparatos tecnológicos são definidores das práticas sociais.

Nesse sentido, o trabalho de Jonathan Sterne, *The audible past* (2003), é uma obra fundamental para entendermos as condições sociais que estão em jogo na construção da noção de audibilidade moderna e como a partir delas se podem entender as práticas sociais que culminaram com a emergência do rádio e da televisão como veículos de comunicação de massa no século XX. O trabalho de Sterne dialoga com a obra de Crary, na medida em que também busca um entendimento da modernidade, mas a partir da reprodutibilidade sonora, abandonando as metáforas mais comuns, que colocavam a visão como central na história da percepção.

Para Sterne, o surgimento dos aparatos de reprodução sonora é resultado da transformação da relação entre som e corpo, e não o inverso. Desse modo, o autor descarta qualquer relação mecânica e determinista entre artefatos técnicos e a cultura, sublinhando como as tecnologias são cristalizações de processos culturais e relações sociais, que se tornam repetíveis a partir de certos mecanismos (SÁ, 2010).

Tendo como ponto de partida a invenção do fonógrafo,²⁷ o autor identifica nesse artefato a sedimentação de algumas práticas e princípios que vão se repetir em diferentes máquinas de escuta posteriores, caracterizando o que ele identifica como regime de escuta da modernidade. Assim, o trabalho de Jonathan Sterne torna-se um importante complemento para o debate em torno da privatização da vida cotidiana, na medida em que a genealogia das formas de escuta está intimamente ligada à emergência de formas culturais como o rádio e a televisão.

Jonathan Sterne, um dos representantes da chamada Escola de Toronto, é um dos artífices do desenvolvimento dos *estudos de som*. Esse conjunto de pesquisas observa justamente as diferentes materialidades dos aparatos de reprodução sonora e como eles engendram formas específicas de escuta. Dessa maneira, configura-se um campo de pesquisa com o qual dialoga este trabalho. Ainda que com diferenças cruciais, podem-se estabelecer alguns paralelos entre os padrões de consumo entre música e filme ao longo do século XX a partir da materialidade dos suportes. Ao mesmo tempo que a música caminhou para um processo de desmaterialização de seu consumo, observa-se algo similar com o

²⁷ Máquina desenvolvida por Leon Scott em 1857 para captar a inscrição das ondas sonoras, que se utilizava do modelo do ouvido humano como base.

mercado de filmes e as possibilidades de visualização do filme em *streaming* ou compartilhamento de arquivos.

O surgimento da televisão intensifica uma reconfiguração das práticas de consumo do filme, que as redirecionam para um modelo privado e doméstico. A noção de entretenimento privado, dentro dos limites do lar, se expande também para outras formas culturais surgidas ao longo dos séculos XX e XXI: o *video cassette recorder* (VCR); o *laser-disc*; o *digital versatile disc* (DVD); o *blu-ray*; o *video on demand*; a *smart TV*. Esses diferentes formatos de reprodução do conteúdo audiovisual seguem a prerrogativa de um lar autossuficiente, dotado de aparelhos que facilitam a vida do usuário, mas também trazem para dentro de casa a possibilidade de entretenimento, diversão e lazer.

Os usos sociais dos aparelhos mencionados desenham capítulos específicos na genealogia dos sistemas de reprodução de áudio e vídeo, emergindo uma espetatorialidade mais privada, contrariando a experiência anterior do cinema e sua íntima ligação com uma prática coletiva de apropriação do espaço público.

Com isso, evidencia-se uma narrativa da reprodução audiovisual menos calcada na evolução do cinema para as mídias contemporâneas e mais voltada para as práticas sociais que estão em jogo, colocando em crise a noção clássica do dispositivo cinematográfico.

2.1 SOBRE AS RELAÇÕES ENTRE CINEMA E TELEVISÃO

O cinema e a televisão são comumente reputados como mídias paradigmáticas do século XX e têm profundas semelhanças entre si. Conforme visto anteriormente, ambos emergem a partir da pesquisa técnico-científica, que visava a atender às demandas de uma sociedade industrial em um momento decisivo de afirmação do projeto capitalista, como o desenvolvimento de tecnologias de infraestrutura para o crescimento das indústrias, como a eletricidade, o telégrafo, as autoestradas e a fotografia. O cinema e a televisão são frequentemente vistos como tecnologias divergentes, seja em seus aspectos tecnológicos, seja no projeto estético e cultural (ELLIS, 1982). Nesse sentido, falar sobre a narrativa das formas de expressão audiovisual no século XX compreende tomá-las como eixos balizadores da discussão.

Até o surgimento da televisão, o cinema reivindicava para si o papel de espelho do mundo, como se pudesse refleti-lo em sua imagem e semelhança. Isso tem raízes históricas no projeto de um realismo total do cinema, presente na obra de André Bazin e de certa forma na defesa que fazia do plano sequência em detrimento da montagem, que, para o autor, significava uma intervenção que colocava em xeque o projeto realista do cinema.

A ascensão da televisão não promoveu o declínio do cinema como uma mídia de entretenimento, mas certamente o obrigou a se reinventar. A partir do momento em que surge uma nova forma de comunicação que também era baseada na veiculação de imagem e movimento, a indústria do cinema percebe que esse lugar não lhe era mais exclusivo. Decorre daí a ampliação das estratégias imersivas. Se o cinema já tinha essa dimensão nas características do dispositivo cinematográfico — a sala escura e a tela panorâmica —, a partir do advento da televisão observa-se uma constante disputa por sua singularização como espetáculo. Essa tentativa de demarcar uma diferença em relação à televisão promove o surgimento de novas tecnologias de exibição, que proporcionam experiências ainda mais imersivas, como o cinemascope, o cinerama, as exibições em 3D e, atualmente, o Imax e o cinema em 4D (MUANIS, 2013).

De maneira análoga, a televisão tentou se demarcar em relação ao cinema e a outras formas comunicativas que surgiram ao longo dos séculos XX e XXI. Na visão de Muanis, atualmente a televisão caminha para se tornar cada vez mais uma experiência imersiva, não só tecnologicamente como também pelo constante trânsito entre os conteúdos dispersos em várias telas, proporcionando ao autor identificá-la como um *zapping midiático*. Graças à televisão em 3D, à computação gráfica e à acessibilidade aos novos aparatos de som e imagem, a hipertelevisão se insere em um lugar diferenciado, como espaço de imersão de seu espectador (MUANIS, 2013).

Contudo, é necessário observar de que modo cinema e televisão se interconectam e como cada um desempenha um papel social específico nas formas de organização de suas indústrias e nos procedimentos estéticos. Mais do que isso, interessa como essa relação possibilita a ascensão de outros formatos e de que modo eles reconfiguram a relação do espectador com o cinema.

No princípio, a indústria cinematográfica via a ascensão da televisão como um perigo à sua hegemonia. Na medida em que o espectador poderia ter acesso à informação e ao entretenimento em sua sala de estar, diminuiria a necessidade desse mesmo público sair de suas casas para assistir a um filme. Contudo, posteriormente a indústria do filme percebe

na TV um veículo aliado na ampliação dos rendimentos, na medida em que abriria mais uma janela de exibições para os filmes cujas carreiras nas salas de cinema já se encontravam terminadas.

Raymond Williams observa que, com o surgimento da televisão, novos formatos narrativos passam a integrar a programação televisiva e, por conseguinte, a vida cotidiana das pessoas. Os noticiários, os programas de debates, os programas educativos, a ficção seriada, os programas de auditório, as propagandas e os formatos mais híbridos, como os documentários dramáticos e, contemporaneamente, os *reality shows*,²⁸ são alguns exemplos dos novos gêneros que passam a ocupar a grade de programação das emissoras de televisão. Além desses formatos, a televisão incorpora como conteúdo de sua programação a transmissão de eventos ao vivo — *shows*, peças de teatro, competições esportivas —, o que lhe confere um caráter de testemunha dos acontecimentos.

Nesse sentido, era previsível que o cinema também se tornasse uma fonte de conteúdo para a televisão. No entanto, é preciso observar algumas diferenças relevantes no tocante à transposição do filme de sua exibição em salas de cinema para a veiculação na TV, quer seja por seus parâmetros técnicos, quer seja pelos modelos de negócio na comercialização de produtos.

No que se refere aos aspectos técnicos, percebe-se que, na transição do formato de exibição das salas de cinema para os monitores de TV, o filme perde muito de seu impacto visual. Em primeiro lugar, deve-se considerar a mudança na relação de aspecto (*aspect ratio*) da imagem. Esta diz respeito à proporção bidimensional da imagem, que compreende a razão entre a largura e a altura desta. No cinema, existem várias relações de aspecto possíveis, e elas são definidas pela escolha do diretor e do fotógrafo no momento da captação das imagens. Na televisão, a televisão de sinal analógico operava como *standard* a imagem, na proporção 4×3. Com o advento do padrão digital, a imagem passou a ter uma dimensão de 16×9. Além desse aspecto mais visível no tamanho da imagem, devem-se considerar também a mudança na temporalidade do filme,²⁹ as alterações nos padrões de profundidade de campo, a saturação, a luminância, o contraste e a equalização sonora.

²⁸ Os *shows* de realidade, que se popularizaram no Brasil nos anos 2000, são um formato híbrido entre a ficção e o documentário no qual determinada situação se apresenta como real — no sentido de não ser roteirizada previamente —, a fim de gerar no espectador uma forte impressão de que as coisas estão acontecendo diante de seus olhos. No Brasil, as primeiras incursões das emissoras de TV datam do início dos anos 2000, com programas como *20 e Poucos Anos* (MTV Brasil), *No Limite* (TV Globo) e *Casa dos Artistas* (SBT).

²⁹ Essa mudança de temporalidade do filme pode ser explicada pela transição da imagem de 24 quadros por segundo para pulsos elétricos, a 30 quadros por segundo (no caso do Brasil), ou a 25 quadros por segundo (como é o caso da Alemanha). O número de quadros por segundo é definido pela corrente elétrica de cada localidade.

O filme, quando exibido na televisão, está sujeito também a cortes em sua duração original para se adequar à grade de programação da emissora e para a inserção de publicidade, adaptando-se ao modelo de negócios da televisão comercial — baseado na venda de horários para que anunciantes possam vender seus produtos para potenciais compradores —, interrompendo a fruição contínua do filme, tornando-a mais fragmentada.

Essa nova prática de consumo do filme em casa, por meio da televisão, acostuma o espectador a um modelo de visualização que coincide com aquele que será disseminado pelo *home video*, desacostumando-o de um fluxo contínuo e uma temporalidade mais contemplativa. A quebra desse modelo de fruição também rompe com a *diegese*, evidenciando-se o processo de enunciação fílmica.

Essas características revelam diferenças determinantes entre ver o filme em uma sala de cinema, com a atenção voltada exclusivamente para a tela, e a experiência de assisti-lo no conforto do lar, mas com a atenção distraída. No entanto, em face da convergência das formas de entretenimento, as produtoras passaram a fazer filmes voltados exclusivamente para a televisão.

Os filmes exibidos no cinema e na televisão são apenas superficialmente similares. Na composição básica, existem várias coincidências, mas na transmissão os resultados são bem diferentes. Em algumas situações, a diferença no tamanho da imagem altera radicalmente o efeito da imagem [...]. É claro que o filme visto na tela de cinema perde muito de sua qualidade visual quando exibido na tela da televisão. Ao mesmo tempo, muitas produções televisivas ganham muito quando exibidas em telas maiores disponíveis dentro das empresas de teledifusão.³⁰ (WILLIAMS, 2003, p. 58-60)

Contudo, é preciso considerar que uma das características distintivas do modelo de consumo da televisão diz respeito justamente à maneira como o telespectador assiste a determinada programação, seja ela de forma continuada, seja de maneira fragmentada.

Segundo Raymond Williams, a noção de fluxo (*flow*) aplicada à televisão refere-se à natureza sequencial da programação, o que implica um andamento, que se caracteriza pela sucessão de fragmentos oriundos de variadas formas — do factual ao ficcional —, que antes eram experiência isoladas, mas que na televisão assumem um caráter de fluxo planejado.

³⁰ “*But the media of filmscreen and television are only superficially similar. In basic composition there are many similarities but in transmission the results are radically different. The size of the screen is the most obvious factor. In certain situations this difference of size can radically alter the effect of the image, though in other situations the viewer adjusts proportions from himself [...]. Of course a film that we have seen on a cinema screen loses much of its visual quality when we see it on the average television screen. Yet, equally, most television productions gain enormously when they are seen in the larger viewing screens which are available within the broadcasting organizations*” (tradução nossa).

Esse modelo de fluxo inclui também os movimentos que os telespectadores fazem quando escolhem, por exemplo, trocar de canal durante os intervalos comerciais. Estes se configuram como a forma pela qual a televisão comercial se tornou viável, a partir da venda do tempo para anunciantes. Esse sistema caracteriza a teledifusão, simultaneamente, como tecnologia e forma cultural.

Contudo, autores como John Ellis e Arlindo Machado tendem a problematizar essa noção. Na medida em que substitui a noção de programa pela de fluxo, Williams produz um entendimento da televisão de forma homogênea, desprezando as especificidades de cada programa. É como se todos os programas, incluindo as inserções comerciais, fizessem parte de uma narrativa única e amorfa, que anestesia o espectador, cuja única ação é se deixar levar pela corrente de um fluxo pré-programado.

De certa maneira, a noção da grade em que são justapostas diversas formas discretas – peças, filmes, jogos esportivos, jornais – é importante para a percepção da televisão como um aglutinador de narrativas distintas. No entanto, um exame mais amplo da questão deve levar em conta que esse fluxo não é contínuo, nem necessariamente parte de uma grande narrativa.

Com o surgimento da noção de *home video* nos anos 1970 e sua conseqüente popularização da década seguinte, observa-se uma mudança na experiência que o espectador tinha com filmes e também com os programas de televisão. Uma das principais características do *video cassette recorder* (VCR) era a possibilidade que oferecia ao espectador de poder assistir ao filme ou ao programa de televisão na hora que melhor lhe aprouvesse. Em relação ao cinema, ainda que o consumidor tivesse de esperar seu posterior lançamento em *home video* para poder alugá-lo ou comprá-lo, as condições de exibição do filme podiam ser adaptadas ao cotidiano do usuário. Ver um filme não implicava mais seguir a programação dos exibidores de cinema ou a grade de programação da TV. O espectador tinha a possibilidade de montar sua grade de programação de acordo com sua necessidade. Conforme John Ellis:

Com o equipamento de *home video*, o consumidor pode assistir a um mesmo material mais de uma vez, ver fragmentos selecionados, pular ou repetir determinados seguimentos. Isso permitiu para a maioria da população uma atitude mais analítica dos materiais disponibilizados em vídeo, mais do que se observava no cinema ou na teledifusão. Podem-se notar um incremento e uma sofisticação nas

formas de leitura das imagens, como dotadas de significados e sentidos, mais do que uma mera reprodução da realidade externa.³¹ (ELLIS, 1982, p. 10)

Essa mudança na prática de consumo do filme é evidenciada não apenas nos usos feitos pelo espectador comum, mas também atingiu a forma como o filme passa a ser estudado e analisado por teóricos e historiadores do cinema. Essa “pequena virada epistemológica” (BELLOUR, 1989) faz com que a recepção de filmes em videocassetes se assemelhe à experiência de leitura de um livro, o que permite que:

[...] a visualização pass[e] a ser agora um ato solitário, o filme pode ser interrompido a qualquer momento, seja para repetir algum trecho, seja para continuar a leitura num outro momento, pequenas perversões que fazem do espectador cada vez mais um leitor. A imagem se oferece, portanto, como um texto para ser decifrado ou “lido” pelo espectador (os vídeos e filmes de Peter Greenaway são a própria evidência disso) e não mais como paisagem a ser contemplada. Isso não quer dizer que as imagens contemporâneas sejam indiferentes à realidade, como querem fazer crer certos profetas do apocalipse, mas que o acesso a esta última é agora mais mediado e menos “inocente”. (MACHADO, 2011, p. 191)

Em outras palavras, ver um filme em *home video* tende a se configurar mais como processo de descoberta e exploração do que como uma visualização contemplativa de uma narrativamente plenamente acabada, o que gera uma fruição mais descontínua e fragmentada. Conforme se discutirá mais adiante, as possíveis relações entre a fruição do filme no *home video* com as práticas do consumo do livro têm inspiração no trabalho de Roger Chartier (*Os desafios da escrita*, 2001), no modo como Lev Manovich (*The language of new media*, 2000) e Steven Johnson (*A cultura da interface*, 2001) trabalham a noção de interface como uma operação semântica e, por fim, no trabalho de Vera Lúcia Follain Figueiredo (*Narrativas migrantes*, 2010), que percebe como os produtos culturais contemporâneos manifestam interseções entre diversas modalidades de consumo, produzindo objetos complexos que conjugam uma gama de experiências de fruição que desafiam antigos modelos de análise.

Ainda que o surgimento de novos modos de escoamento da produção tenha sido internalizado pela indústria cinematográfica como forma de ampliação dos lucros, esta sempre tentou controlá-lo ao máximo, a fim de evitar a pirataria. Com o VCR, houve a

³¹ “With home video equipment it is possible for people to view material more than once, view select fragments, to skip or repeat pieces. This allows a much more analytic attitude to video representations, rather than the serial attitude that has been the only one available, in cinema or broadcast TV, to the vast majority of population. One possible development that can now begin to take place is the development of more sophisticated reading skills, and that habit of understanding images as combinations of meaning rather than as the imprint of an external reality” (tradução nossa).

intensa política de controle das videolocadoras e uma propaganda maciça para o consumo de fitas seladas — que atestavam a legitimidade e a procedência da fita. Com o DVD, a indústria dividiu os países em códigos de região específicos de acordo com os sistemas de distribuição e não comercializou aparelhos de gravação de DVD — o que acabou se tornando uma medida pouco eficaz, posto que essa tecnologia passou a ser incorporada aos microcomputadores. O avanço tecnológico sempre demandou da grande indústria um esforço para tentar inibir as estratégias de comercialização de seus produtos que fugissem a seu controle.

A possibilidade de gravar filmes ou programas da TV gerou problemas também para as emissoras. À medida que o espectador criava o hábito de gravar seus programas prediletos para assistir posteriormente, houve também uma quebra do sistema de negócios da TV, que vende seus horários para anunciantes venderem seus produtos a possíveis compradores em determinadas faixas de horário. Além disso, cresceu também a preocupação de que os conteúdos das emissoras pudessem ser comercializados sem o conhecimento delas.

Pode-se perceber que, ao mesmo tempo que a tecnologia avança no sentido de ampliar o acesso e a disseminação dos conteúdos culturais, a grande indústria tenta impedir que esse fato se consuma, orientada por uma retórica que prega o perigo que representa a violação dos direitos autorais. As mesmas empresas que atuam na pesquisa técnico-científica para a descoberta de novas formas de acesso aos conteúdos também são repressoras de seus usos quando estes prejudicam seus ganhos. Na medida em que o usuário se apodera das ferramentas tecnológicas para a duplicação de filmes, intensifica-se também o discurso dos grandes conglomerados do entretenimento em barrar a pirataria.

2.2 O *HOME VIDEO* E O FILME COMO PROCESSO

Nas últimas duas décadas, a televisão passou por significativas transformações, migrando, gradativamente, do paradigma da teledifusão analógica e de baixa definição para um padrão de alta definição digital e multimídia, incorporando centenas de canais, aumentando seu alcance audiovisual e sua capacidade de interatividade e favorecendo formas mais convergentes (KOMPARE, 2006).

Se, ao longo do século XX, o cinema teve de se reinventar tecnológica e narrativamente para competir com os fortes atrativos do entretenimento doméstico, pode-se observar que o mesmo processo ocorre com a televisão até os dias atuais, principalmente a partir do advento do computador pessoal como modo de comunicação dominante. Essa transformação é parte de uma larga mudança em todas as mídias, em que as fronteiras entre as mais variadas formas discretas — texto, filme, *broadcast*, vídeo e gravação sonora — estão cada vez mais borradas, demandando novos paradigmas de análise.

Se, no passado, o cinema disputou sua audiência com a televisão como as formas culturais hegemônicas no século XX, hoje ambos necessitam ser repensados a partir da popularização do microcomputador pessoal e das muitas formas de entretenimento de que se pode usufruir em sua tela. No entanto, é preciso atentar para o fato de que o surgimento da noção de *home video*³² é também um importante capítulo dessa narrativa, trazendo transformações significativas tanto para a indústria cinematográfica quanto para a televisão.

Normalmente, os aparelhos de *home video* são caracterizados como uma extensão doméstica da indústria cinematográfica ou um acessório dos aparelhos de TV, e pouco como uma forma cultural específica e autônoma. Para o autor Derek Kompare, mais do que esse lugar periférico, o surgimento do *home video* representa um momento de reconfiguração entre o usuário e as instituições midiáticas como um todo. Assim, espanta a escassez de estudos acadêmicos que tenham como objeto o *home video* em face de estudos dispensados ao cinema, à televisão e até mesmo às novas tecnologias.

A popularização do *home video* é resultado de uma articulação de variados fatores, entre eles a emergência de redes e artefatos multimídia decorrentes da reorganização mundial das indústrias de conteúdo e de *hardware*. O que, de certa forma, posiciona sua tecnologia ao lado de outros eletrodomésticos, que, juntamente com os *long plays*, os jogos eletrônicos e a difusão do computador pessoal, são parte da genealogia das formas de entretenimento doméstico. Sua entrada no mercado proporciona uma nova forma de relação do espectador com o filme, o que permite uma historiografia mais integrada das formas de consumo do filme, estabelecendo suas diferenças e similitudes.

³²Aqui, faz-se necessário estabelecer uma diferenciação no que se está conceituando como *home video*. Essa terminologia está ligada à tecnologia de reprodução de filmes, programas de TV, *shows* e outros conteúdos em ambiente doméstico a partir de suportes eletrônicos — fitas de vídeo magnéticas ou discos ópticos — e aparelhos de reprodução — aparelhos de videocassetes, DVDs ou *blu-rays*. Não faz parte do escopo deste trabalho trabalhar a ideia de vídeo a partir de suas imagens captadas ou reproduzidas, seja para os usos nos dispositivos de segurança, seja como formas de expressão da videoarte, ou videoinstalações, com uma linguagem específica. Para esta discussão, o trabalho de Fernanda Bruno, Marta Kanashiro e Rodrigo Firmino, *Vigilância e visibilidade* (2010), oferece um horizonte bastante amplo que contempla esses usos da imagem videográfica.

Assistir a um filme em casa é uma prática que antecede o surgimento do *VHS* e do *Betamax*, ou até mesmo da popularização da televisão entre os anos 1930 e 1940. As primeiras iniciativas nesse sentido datam da década de 1920, a partir das inovações trazidas ao mercado pela Pathé e, posteriormente, pela Kodak.

Por volta de 1922, a distribuidora de filmes francesa Pathé introduziu no mercado um tipo de filme cujo tamanho era cerca de um terço das dimensões da película de 35 mm, que era o formato padrão da indústria cinematográfica. O filme 9,5 mm — também conhecido como Pathé Baby — ganhou grande aceitação no mercado graças a seu baixo custo para aquisição de seu maquinário, que incluía câmera, rolos de filme e projetores. Além disso, o formato de captação e revelação da imagem de forma reversível dispensava a necessidade de revelação e cópia do filme. A Pathé também realizava cópias em 9,5 mm de filmes originalmente em 35 mm e os colocava para serem alugados pelo público, o que pode ser encarado como uma espécie de primórdios da atividade de locação de filmes.

Quase na mesma época, a Kodak lançou o formato que seria fundamental para o desenvolvimento de um cinema com características amadoras: a película cinematográfica em bitola 16 mm. Ainda que seu público-alvo fosse primordialmente o usuário comum, essa bitola acabou tendo uma longevidade na indústria cinematográfica graças aos usos que se fizeram dela para filmes educativos, filmes institucionais e até mesmo para os primeiros programas de TV. Em comum, ambas as bitolas substituíram o filme de nitrato de celulose pelo filme de segurança (*safety film*) em acetato de celulose, o que facilitou a manipulação pelo usuário caseiro sem riscos, pois a película em base de nitrato era inflamável.

Seguindo essa mesma linha, a Kodak intensificou suas pesquisas e acabou conseguindo uma bitola em menor tamanho, o que resultou no surgimento do 8 mm, que acabou substituindo o formato 16 mm como o formato preferido dos usuários para assistir a cópias de filmes em casa e para a realização de registros domésticos. Essa popularidade durou até meados da década de 1970, quando surgiram as primeiras *camcorders*,³³ introduzindo de vez a tecnologia do vídeo no cotidiano das pessoas (BARLOW, 2005).

Assim, a multiplicação das formas de captação e reprodução da imagem em movimento fomentou a prática de realização de filmes para um público amador, ao mesmo tempo que permitiu a circulação dos filmes em ambientes domésticos, configurando importantes mudanças nas práticas do consumo audiovisual.

³³ *Camcorder* é uma corruptela para a expressão *camera recorder*. Na prática, é um dispositivo de gravação de imagem e som combinados em suporte de vídeo ou digital, mas que combina as funções de gravação e reprodução audiovisual.

Evocando mais uma vez o filme de Wim Wenders, citado na introdução, pode-se estabelecer uma nova relação do espectador com o cinema a partir da dessacralização do fazer cinematográfico, do qual a popularização de câmeras e aparatos de reprodução é agente importante. No entanto, o que interessa para este trabalho é de que modo esses novos dispositivos ajudam a reconfigurar a relação que o espectador tem com o texto fílmico a partir da fruição. A diferenciação entre os usos da imagem videográfica também é feita por Kompare em seu artigo “Publishing flow”, publicado na revista *Television and New Media*. Para o autor canadense:

Uso a expressão *home video* para separar aplicações domésticas dominantes de tecnologia de vídeo de outras funções, principalmente as ferramentas de vigilância. Estas últimas de fato geraram a maior parte do pensamento crítico sobre a tecnologia de vídeo desde o início de 1990, enquanto os dispositivos de *home video*, como videocassete, filmadoras, leitor de disco óptico/gravadores e (cada vez mais) computadores domésticos, têm sido amplamente tidos como corriqueiros.³⁴ (KOMPARE, 2006, p. 355)

Em que pese a importância da natureza da imagem eletrônica e digital na construção desse novo espectador de maneira bastante ampla, procura-se delimitar as formas de circulação do filme. Aqui, toma-se a tecnologia do DVD como um capítulo importante dentro da genealogia das formas de se assistir a um filme.

De acordo com Kompare, a introdução do *home video* é um importante dado a ser considerado nas transformações ocorridas na indústria cinematográfica e televisiva, e está intimamente conectada com as mutações ocorridas em outros campos da mídia e da cultura, favorecendo cada vez mais uma rede convergente de interpenetrações das práticas de consumo dos produtos culturais.

Embora o *video cassette recorder* esteja conectado à televisão tecnologicamente³⁵ — o aparelho de vídeo necessita de um monitor para que possa reproduzir as imagens e sons pré-gravados —, a cultura do vídeo foi inicialmente percebida mais como uma extensão da indústria cinematográfica, que a encarou como uma nova possibilidade de distribuição e

³⁴ “I use the term *home video* to separate out dominant domestic applications of video technology from other functions, most notably as a surveillance tools. These latter forms have actually generated the bulk of critical thought on video technology since the early 1990s, while *home video* devices such as VCR, camcorders, optical disk player/recorders, and (increasingly) home computers have been largely taken for granted” (tradução nossa).

³⁵ Essa conexão permitia ao usuário acessar a programação no momento que melhor lhe aprouvesse, posto que os aparelhos de videocassete vinham com o recurso de gravação para o telespectador não ficar atrelado à grade de programação predeterminada pelas emissoras. No entanto, é preciso observar que a televisão, mesmo sendo um objeto eletrodoméstico símbolo de uma fruição privada, reconstrói, a partir da grade de programação, um sentido de sociabilidade, na medida em que condiciona diversos espectadores a assistirem a determinado programa em horários predefinidos, transformando o ato de ver televisão também em um gesto coletivo (MUANIS, 2013).

comercialização de seus filmes, ampliando rendimentos, conquistando novas audiências e redimensionando as estratégias de lançamento do filme.

Em um primeiro momento, a indústria do filme viu o *home video* com as mesmas ressalvas que havia olhado para a televisão no início da década de 1930, mas não tardou até que o VCR se tornasse uma tecnologia crucial na prospecção de novos mercados para seus produtos, configurando-se como uma de suas principais fontes de renda.

A descoberta do *home video* como uma alternativa de escoamento da produção amadureceu primeiramente na indústria cinematográfica. Para as emissoras e produtoras de TV, essa alternativa ainda representava um impasse, posto que a capacidade de armazenamento exíguo de uma fita de vídeo não favorecia o lançamento das produções seriadas de TV. Transformar um conteúdo extenso em um objeto colecionável na prateleira do espectador era um desafio que fazia com que os lançamentos em *home video* fossem geralmente uma compilação editada dessas produções.

O artigo de Kompare analisa justamente o momento crucial em que as relações entre a indústria do vídeo e a televisiva passam a operar em comunhão, principalmente a partir do advento do DVD, que, com sua capacidade de armazenamento de dados ampliada e melhor qualidade de som e imagem em se comparando com um VHS, permite lançamentos em boxe de toda uma série de TV, incluindo faixas bônus. Para o autor, o lançamento da caixa com a coleção da série *Arquivo X* pela Fox constitui um marco desse modelo de comercialização dos produtos televisivos.

As mudanças em curso em torno da televisão fazem parte de uma mudança conceitual maior em todos os meios de comunicação, conforme as fronteiras entre as formas distintas (texto, filme, transmissão, vídeo e gravações de som) ficam cada vez mais tênues — estética, técnica, industrial e culturalmente —, desafiando também paradigmas teóricos estabelecidos. Tecnologia, indústria e cultura não são domínios autônomos; cada uma dessas categorias é influenciada umas pelas outras de maneira particular, ajudando a construir determinadas formas e práticas midiáticas em contextos particulares.³⁶ (KOMPARE, 2006, p. 336)

Conforme o relato de Arlindo Machado, em seu livro *Pré-cinemas & pós-cinemas*, o modo de fruição espectral característico do vídeo de certa maneira se assemelha às condições que observamos no modo como nos acostumamos a assistir à televisão.

³⁶ “The current changes around television are part of a larger conceptual shift across all media, as the boundaries between previously discrete forms (text, film, broadcasting, video, and sound recordings) are increasingly blurred — aesthetically, technologically, industrially, and culturally — challenging established theoretical paradigms. Technology, industry and culture are not autonomous domains; each is shaped by the other in particular ways, helping construct particular media forms and practices in particular contexts” (tradução nossa).

Geralmente, o vídeo é exibido em espaços iluminados, onde o ambiente que circunda o espectador disputa sua atenção com a tela, menor em tamanho e definição, o que de certo modo favorece uma forma de fruição mais distraída, que precisa ser constantemente reafirmada. O cinema, ao contrário, funda-se “no paradigma da sala escura como condição para o ilusionismo e que, em consequência disso, dirige todos os olhares para um único ponto luminoso do espaço — a tela onde são projetadas as imagens” (2011, p. 181).

Nesse sentido, pode-se estabelecer uma conexão entre a espectralidade surgida a partir da disseminação de formatos eletrônicos e as grandes feiras de diversões e variedades, os teatros de *vaudevilles* e outras formas de espetáculo surgidas no século XIX, que moldaram o espectador e o espetáculo cinematográfico discutidos ao longo do primeiro capítulo. Assim, percebe-se que as formas de se assistir a um filme estão constantemente sendo revisitadas em uma teia de interpenetrações em que tecnologias anteriores reatualizam modos de ver e ouvir de mídias antecessoras.

Em “Anotações sobre a consolidação do mercado de videocassete no Brasil” (2009), Zuleika de Paula Bueno recupera o momento histórico importante no qual o vídeo assumiu papel de destaque na distribuição de filmes e programas de TV, procurando defini-lo, simultaneamente, como uma tecnologia e uma forma cultural específica. Do mesmo modo que Komapre, a autora entende que o videocassete redefiniu as formas de distribuição do cinema, reorganizando economicamente os processos de administração da indústria cinematográfica.

Nas últimas décadas do século XX, a indústria eletrônica foi o segmento produtivo responsável pelas principais inovações tecnológicas. O videocassete é um dos artefatos gerados nesse processo, e, como tal, seu lançamento no mercado consumidor foi acompanhado por uma intensa disputa econômica e política conduzida por duas das principais corporações detentoras de patentes do produto: a Sony e a Matsushita (BUENO, 2009).

Em 1975, a Sony lançou um modelo comercial de aparelhos e cassetes que empregava o sistema de acoplagem da fita em U, conhecido como *Betamax*. No ano seguinte, a Matsushita lançava pela marca JVC um sistema concorrente, conhecido como VHS (*video home system*), cuja disposição da fita na caixa se dava na forma de M, o que tornava os dois sistemas incompatíveis. Outros sistemas de reprodução e gravação em vídeo também surgiram, mas os modelos da Sony e da Matsushita foram os que conseguiram a maior fatia do mercado, dada sua maior portabilidade.

Esses dois sistemas partilharam o mercado até a década de 1980, quando o VHS se tornou mundialmente dominante. Líder no mercado norte-americano, principal produtor cinematográfico e consumidor do novo bem eletrônico, a Matsushita avançou na imposição de seu padrão, que curiosamente encontrou na indústria de filmes pornográficos uma aliada para a popularização do produto.³⁷

No Brasil, houve uma defasagem de tempo até que o VHS se tornasse popular. Em 1985, o videocassete já tinha chegado ao mercado brasileiro, porém seu preço ainda era muito elevado. As empresas alegavam que os custos finais eram altos em razão das obsoletas condições do parque industrial brasileiro, que não permitiam uma produção em larga escala de produtos de avançada tecnologia (BUENO, 2009).

O VHS tornou-se um objeto que despertou no consumidor o desejo pela aquisição. Um exemplo disso pode ser notado na estratégia da Warner em substituir as *chapeiras*³⁸ pelas caixas originais dos filmes nas videolocadoras, uma iniciativa que aproximou ainda mais o espectador do contato com o VHS como um produto cultural, dotado de aura, de uma personalidade.

Durante anos o VHS se tornou um objeto de ampliação dos lucros da indústria cinematográfica. Sua popularização constitui um momento-chave na transformação da experiência de ver e também de colecionar os filmes, na medida em que permitiu ao usuário comum possuí-lo em um formato mais compacto, sem a necessidade de ter de guardá-lo em sua forma original — em rolos de película cinematográfica —, o que demandava uma logística de espaço e ao mesmo tempo exigia habilidades arquivísticas ao usuário comum. Essas coleções, no momento de popularização do VHS, eram compostas de filmes gravados na televisão. O espaço dos filmes em formatos originais comercializados pelas distribuidoras ainda estava muito restrito às videolocadoras.

No entanto, suas especificidades técnicas — baixa definição, capacidade limitada de armazenamento — não o credenciaram como um objeto digno de ser colecionado por uma legião de cinéfilos, ou até mesmo teóricos do cinema, posto que ainda eram edições bem aquém daquilo que era a experiência do filme em seu formato de exibição original.

³⁷ Para uma discussão mais detalhada sobre como se deu a estratégia de popularização do VHS, ver a tese de doutoramento de Mauro Thury de Vieira Sá, *A indústria de bens eletrônicos de consumo frente a uma nova rodada de consumo* (Unicamp, 2004).

³⁸ No início das videolocadoras, os filmes não eram disponibilizados nas prateleiras com suas capas originais. A loja disponibilizava o filme com uma caixa genérica. Eles eram escolhidos pelas chapeiras, que eram fichas que ficavam organizadas e traziam o título do filme ou uma versão reduzida do cartaz. Isso acontecia para evitar com que as capas fossem roubadas e pirateadas.

Contudo, o surgimento do DVD adicionou novos matizes a essa genealogia das formas de reprodução do filme.

A reconfiguração das práticas de consumo do filme a partir do DVD acompanha um processo que se observou em outras formas discretas, principalmente a partir da digitalização da informação. Desse modo, analisar as diferentes formas de se assistir a um filme passa por observar quais modificações estão em jogo na maneira que lemos um livro ou escutamos um álbum.

Processo semelhante ocorreu, por exemplo, na indústria da música, com o *compact disc* (CD). Lançado no mercado em 1983 pela Sony, o CD é um suporte digital de reprodução com a capacidade para comportar aproximadamente 70 minutos de música sobre a mesma superfície. Apesar de terem a mesma finalidade, o CD proporcionava uma forma de escuta da música diferente de seu antecessor, o *long play* (LP). A compressão sonora no CD achatou as altas e baixas frequências, privilegiando a região média do som, o que para muitos puristas significava uma perda de informação sonora em relação ao vinil. No entanto, seu sistema de leitura digital propiciava um som mais limpo, sem o chiado que era comum na escuta dos discos.

A tecnologia de gravação do CD se dá por um raio *laser* projetado em um ângulo não perpendicular ao suporte. Essa superfície é recoberta por uma camada refletiva, que tem sua trajetória desviada até um sensor. As pequenas variações nessa superfície alteram a direção de reflexão do raio ou fazem com que ele não seja refletido, impedindo-o de atingir o sensor. Com isso, reproduz-se uma sequência de estados com/sem luz no sensor, que irá compor um código binário de 0 e 1 do sinal digital.³⁹

Essa facilidade de manipulação vai determinar a reorganização das práticas de produção, circulação e consumo da música, fazendo com que o CD se torne uma tecnologia para armazenamento de informação muito mais do que um símbolo cultural em si, conforme ocorrera com o LP (MARCHI, 2005). A materialidade do LP, com suas capas elaboradas, oferecia um valor agregado ao produto que o CD não foi capaz de reproduzir. O CD tornou-se um suporte de armazenamento, transferência e compartilhamento de dados, o que se intensificou com o surgimento do CD regravável (STRAW, 2009). Dessa forma, ele torna-se um elo entre a cultura do álbum, mais orientado narrativamente para a cultura mais fragmentária do consumo de música, mais calcado nas faixas e nas canções.

³⁹ Ver <www.fazendovideo.com.br>.

Em meados da década de 1980, começando um projeto conjunto entre a Philips Eletronics e a Sony Corporation, o CD foi adaptado para a indústria da informática com o CD-Rom, aumentando ainda mais sua capacidade de armazenamento de informação e aglutinando, além da música, imagens e textos.

A chegada do *digital versatile disc* (DVD) ao mercado deve ser entendida como uma conjugação entre a indústria do entretenimento e a indústria da informática. É nessa zona de interseção entre esses variados modelos que devemos situar as mudanças na experiência de ver um filme, em que o DVD é parte importante do processo.

No início da década de 1990, os grandes conglomerados da indústria do entretenimento, juntamente com as empresas de informática, desenvolviam pesquisas para uma nova tecnologia de compressão de dados que culminariam na criação de discos ópticos de alta capacidade de armazenamento de informação, o *digital versatile disc* (DVD).

Essas empresas estavam divididas em dois blocos, que, em paralelo desenvolviam pesquisas com os mesmos objetivos, mas com tecnologias diferentes, em uma narrativa próxima à que ocorrera anos antes com o *video cassette recorder*. O primeiro bloco era formado pela Philips e pela Sony, que desenvolviam o *multi media compact disc* (MMCD). O outro era um consórcio formado por Toshiba, Time Warner, Panasonic, Mitsubishi, Hitachi, Pioneer, Thomson e JVC, que desenvolviam o *super density disc* (SD).

Se, em um primeiro momento, essas iniciativas caminhavam em separado, a partir da iniciativa de Lou Gestener, na época presidente da IBM, ocorreu a convergência entre as pesquisas. Em plena década de 1990, dada a quantidade de grandes empresas envolvidas no projeto, um possível fracasso de uma tecnologia representaria um prejuízo inestimável à indústria do entretenimento. Dessa forma, a Phillips e a Sony abandonaram o MMCD, concordando em adotar o formato desenvolvido pela Toshiba, mas exigindo algumas modificações, entre elas a adoção do sistema Phillips EFMPlus, menos eficiente na quantidade de informação armazenada, mas de maior resistência a danos físicos e intempéries climáticas. A outra seria o sistema de *push pull*.⁴⁰

Em poucos anos, o DVD tornou-se um braço importante da indústria cinematográfica, garantindo rendimento aos grandes estúdios e ampliando as alternativas de venda de produtos feitos para a televisão. No livro *Cinema: desenvolvimento e mercado* (2003), de Paulo Sérgio Almeida e Pedro Butcher, pode-se ter uma medida desse sucesso. Os autores apresentam dados de uma pesquisa realizada pela Associação Nacional de

⁴⁰ O sistema de *push pull* é o que permite que o usuário possa pular de faixa — no caso do DVD, capítulos —, assim como no CD, proporcionando um tipo de navegação mais dinâmica e aleatória.

Fabricantes de Produtos Eletroeletrônicos (Eletros), em que se observa que, em junho de 2002, enquanto todas as vendas de eletrodomésticos apresentaram quedas em relação a maio do mesmo ano, a venda de aparelhos de DVD cresceu 10,7%. Ainda de acordo com a mesma pesquisa, em um intervalo de um ano, a venda de aparelhos de DVD subiu impressionantes 145,5%. Acompanhando essa tendência, uma pesquisa feita pela União Brasileira de Vídeo (UBV) demonstra que 2,9 milhões de discos foram vendidos em 2001, contra 1,5 vendido no ano anterior.

Essa expansão refletiu modificações no mercado, que passou a operar no sistema de *sell-thru*.⁴¹ Essa estratégia foi realizada principalmente porque garantia lucros substanciais aos estúdios, ao contrário do sistema de aluguel. Isso acarretou redução no preço dos discos e o conseqüente estímulo à aquisição do DVD, tornando-o peça importante na estratégia de lançamento de um filme e uma nova configuração para filmes que já haviam saído do circuito exibidor.

A aposta do mercado na estratégia de aquisição do filme está intimamente ligada à ideia de estimular no espectador um desejo pelo colecionismo. Para isso, a estratégia de incluir nas edições materiais extras ou bônus significava tornar o objeto um item de valor singular. Tornou-se comum a comercialização de versões de colecionador, ou *definitivas*, de obras do cinema. Se antes alugar ou comprar uma fita de VHS compreendia tão somente ter acesso ao filme, agora o DVD permitia ao consumidor acesso aos mais diversos conteúdos, que ampliariam a experiência fílmica.

Conforme será discutido no Capítulo 3, segundo a dissertação de mestrado de Soraia Nunes Nogueira (2004), estimular a cultura do fã pela comercialização de itens colecionáveis sempre foi uma estratégia da indústria cinematográfica. O DVD surge como um tipo de mídia que consegue aglutinar, em edições bem-cuidadas, toda uma série de itens que se encontravam nos arquivos das produtoras, subutilizados comercialmente.

A chegada do DVD ao mercado ofereceu ao espectador algumas vantagens em relação ao VHS: maior capacidade de armazenamento de imagem e som em altíssima qualidade, fracionamento do filme em capítulos, inserção de menus de apresentação e faixas bônus, repletas de extras que conjugavam sons, textos, imagens que poderiam ser assistidas pelo espectador e ampliavam sua relação com o filme.

Contudo, para entender essas modificações na dinâmica espectral, é preciso considerar a emergência de um tipo de espectador que estava aos poucos se ambientando a

⁴¹ Sistema de venda direta ao consumidor.

um novo tipo de acesso à informação e que cada vez mais usava o microcomputador como meio de comunicação e expressão.

As numerosas potencialidades dessa nova tecnologia tornavam a experiência de assistir a um filme cada vez mais dinâmica, randômica e processual. O acesso a inúmeros conteúdos extras tornava o filme menos misterioso, mais acessível, desmistificando sua mecânica e até mesmo sua linguagem, revelando sua diegese.

O DVD, conforme seu próprio nome diz, é um disco versátil que pode armazenar elevada quantidade de dados. Nele, combinam-se imagens, sons, textos e animações. Conforme Lev Manovich (2000), a narrativa das novas mídias posiciona lado a lado a história dos meios de comunicação e a história do processamento de dados. Assim, se, por um lado, podemos tomar o DVD a partir da narrativa dos dispositivos de reprodução de imagem e som, por outro ele também é parte de uma longa história das formas de armazenamento e processamento de informação. Trata-se de uma genealogia complexa e que interconecta formas midiáticas e comunicativas bem diversas.

A seguir, propõe-se uma discussão sobre como a digitalização da informação ajudou a internalizar algumas das práticas sociais que resultaram no surgimento das chamadas novas mídias.

2.3 O COMPUTADOR E AS NOVAS DIMENSÕES DE INTERFACE NA ESPECTATORIALIDADE CONTEMPORÂNEA

O *digital vesatile disc* (DVD) é uma mídia que figura na interseção de formas culturais paradigmáticas do século XX: o cinema, a televisão e o microcomputador. Sua genealogia deve ser estudada conjugando-se os diversos sistemas de reprodução de imagem e som surgidos ao longo dos séculos XX e XXI. Seu exemplo é de suma importância para dar pistas sobre o estatuto do espectador cinematográfico na contemporaneidade.

Até aqui, discutiu-se como esses padrões de consumo do filme foram disseminados de seu dispositivo original — a sala de cinema — e transformados a partir do surgimento de formas privadas de entretenimento — a televisão e, posteriormente, o *home video*.

Neste momento, faz-se necessário analisar de que modo o microcomputador pessoal configura-se como um agente importante desse processo e como as formas culturais

surgidas a partir de sua disseminação criaram uma linguagem própria que culminou no surgimento das chamadas *hipermídias*, que convergem formas culturais variadas, possibilitando uma nova maneira de fruição.

Dentro dessas transformações, deve-se posicionar o DVD como uma mídia que insere alguns novos padrões de consumo do filme, ao mesmo tempo que representa uma nova tecnologia de armazenamento e transmissão de dados. A compreensão mais ampla de seus efeitos em uma nova audiência deve levar em conta a conjuntura cultural, que elevou a importância do microcomputador como forma cultural a partir da segunda metade do século XX. Assim, a genealogia das formas espectatoriais do DVD não pode ser plenamente entendida se não incluir o surgimento de uma linguagem específica das mídias digitais como um dado decisivo desse processo.

O que comumente se conhece como *revolução digital* é o processo pelo qual a informação analógica é convertida em código binário. Esse processo se estende para vários campos da comunicação e é fundamentalmente importante para as práticas culturais cuja característica é a reprodutibilidade técnica. Desse modo, diferentes práticas culturais podem ser traduzidas em informação numérica acessível para o computador, transformando-as em informação digital.

A expressão *novas mídias* tem uma definição muito vaga. Lev Manovich abre o primeiro capítulo de seu livro, *The language of new media* (2000), perguntando justamente seu significado. Para o senso comum, trata-se de tudo aquilo que é distribuído e exibido com o auxílio do microcomputador. Para o autor, essa perspectiva é um tanto limitadora, posto que, para a compreensão dos efeitos do microcomputador na vida cotidiana, deve-se percebê-lo como uma máquina capaz de produzir, distribuir, exibir e armazenar conteúdos. Considerar sua inserção na cadeia produtiva audiovisual torna-se tarefa ainda mais complexa.

Dentro dessa perspectiva, o microcomputador faz parte de uma revolução comparável à proporcionada pela imprensa escrita no século XIV e pela fotografia no século XIX. No entanto, a introdução da imprensa afetou apenas um estágio da comunicação — a distribuição de informação. Da mesma forma que a fotografia afetou apenas a produção de imagens estáticas, ou o cinema, o regime de imagens em movimento. Já o microcomputador afetou vários estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição, bem como reconfigurou os vários tipos diferentes de mídias — textos, imagens estáticas, imagens em movimento, som e construções espaciais (MANOVICH, 2000).

As categorias distintivas esboçadas apontadas por Manovich não devem ser tomadas como axiomáticas e imutáveis, mas como aspectos mais gerais da cultura digital, demarcando algumas importantes diferenças entre as mídias novas e antigas. De maneira sumária, elas se referem à representação numérica da informação, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação.

A natureza variável e modular das *novas tecnologias* pode ser observada no contexto de formas culturais contemporâneas, como *websites*, jogos eletrônicos, instalações multimídia e dispositivos de reprodução de imagem e som. O processo de digitalização do registro audiovisual, com o conseqüente fracionamento da informação em códigos binários, permitiu ao espectador uma possibilidade de manipulação e controle da imagem, rompendo com a fruição mais linear do filme, característica espetatorial de seu dispositivo clássico. Para uma forma cultural que foi criada para ser experimentada coletiva e linearmente, tais potencialidades revelam novas formas de fruição até então escondidos, ou sequer imaginados (MULVEY, 2006).

Conforme discutido anteriormente, pode-se perceber que o processo de digitalização da informação provoca uma mudança na relação com outras formas culturais, como foi o caso da música. As narrativas sobre o que ocorre com a indústria fonográfica e cinematográfica, a partir da digitalização da informação e da desmaterialização dos suportes, revelam caminhos sobre as práticas de consumo do filme e da música.

Do mesmo modo, é possível estabelecer essas relações com o que se passa nas formas de leitura e escrita. Essa é a preocupação de Roger Chartier em *Os desafios da escrita* (2002). O trabalho de Chartier oferece alguns pontos de reflexão sobre os dilemas concernentes à experiência de leitura e como eles também se manifestam nas formas de se assistir a um filme.

A partir de uma série de conferências, o autor examina quais as principais mutações que a entrada do texto na era digital impõe às relações que mantemos com a cultura escrita, considerando-se a multiplicação da oferta textual na era atual em relação ao período de invenção da imprensa. Chartier procura analisar de que maneira é possível pensar a língua desse novo congresso do mundo tal como é construído pela comunicação eletrônica. Esses questionamentos são acompanhados de uma percepção arguta do autor, que dialoga intimamente com as premissas desta pesquisa: “as novas técnicas não apagam, nem brutal nem totalmente, os antigos usos” (2002, p. 8).

Pensar a linguagem escrita no mundo digital não significa abandonar o livro como objeto cultural relevante, condenando-o a um discurso da obsolescência. Ao mesmo tempo, pensar as novas formas de ver o filme, em DVD, *blu-ray*, plataformas de *streaming* ou locadoras virtuais (*video on demand*), não deve vir acompanhado de um discurso fatalista com relação ao espetáculo cinematográfico. O desafio é justamente considerar a importância dos suportes nos quais estão fixados os textos e como eles afetam o espectador.

Para além dessa discussão, Chartier também analisa as tensões existentes entre a intenção original do autor e aquilo que na verdade é fruto de uma decisão editorial. Com alguns exemplos tirados da obra de Miguel de Cervantes, Chartier examina de que maneira a leitura de determinado texto sempre será um terreno de incertezas, deixando as concepções acerca da autenticidade cada vez mais nubladas.

Assim, ocorre uma lógica análoga a esta discussão, no momento em que se investiga quais são os limites no processo de editoração de um filme em formato *home video*, principalmente quando sua matriz original sofreu alguma espécie de intervenção — no caso, a restauração do filme. Especificamente com relação ao *corpus* de análise desta pesquisa, quais as escolhas editoriais estão em jogo quando temos o processo de restauração ou remasterização de um filme para seu formato em *home video* e de que forma essas escolhas influem no modo como o filme será apreendido pelas novas audiências?

A popularização do microcomputador pessoal e o processo de digitalização da informação são agentes importantes nas formas de criação e comunicação do mundo contemporâneo. A emergência de novos produtos culturais mais convergentes reorientou o cinema e a televisão tecnológica e narrativamente, posto que formas mais híbridas deram lugar a um tipo de consumidor/espectador cada vez mais ávido por informação, em outras palavras um usuário com uma postura mais ativa na forma de experimentar esses conteúdos.

Nesse contexto, observa-se a quebra da prevalência de um texto principal, único, fechado, dando lugar a uma experiência mais fluida, processual de imagens, sons e textos, que se combinam em um espaço informacional mais amplo. Reside aí uma alteração no paradigma da tecnologia, que passa a não mais ser entendida como um objeto, mas como um espaço a ser explorado, vivido, experimentado (PARENTE, 2003). De certo modo, a relação que o usuário tem com a obra sempre foi a de uma negociação com as intenções do criador. A ideia de uma obra fechada e de uma fruição seguramente orientada é uma idealização centrada na figura do autor como a peça principal da criação artística. Nas obras

concebidas digitalmente, sua forma final da criação artística depende muito da ação do usuário, com sempre dependeu, mas talvez na cultura digital essas marcas da intervenção de um leitor/espectador/usuário se tornem mais explícitas.

Evidencia-se, assim, que em algumas formas de entretenimento contemporâneas o usuário pode ser encarado como coautor de uma obra digital, por contribuir efetivamente para sua formação. Hoje, as interfaces interativas oferecem amplitude às obras, permitindo que o espectador as explore, transformando-as com sua ação (PARENTE, 2003).

Essa nova tendência de desmaterialização dos suportes, que, de certo modo, é uma característica do mundo digital, repercute em uma dissolução dos limites físicos, permitindo que as diferentes mídias possam se cruzar, em uma integração dos dispositivos. Esse atributo engendra formas de entretenimento que acompanham a mobilidade do indivíduo, culminando na profusão de aparatos tecnológicos capazes de reproduzir o filme em diferentes espaços, de acordo com os valores de flexibilidade e ubiquidade da cultura contemporânea (ZIELINSKI, 1999).

Do mesmo modo, Steven Johnson, em seu livro *A cultura da interface* (2001), destaca a emergência do que se chama de *espaço-informação*, um ambiente no qual o usuário cada vez mais desenvolverá uma relação mais direta com os conteúdos. A experiência de exploração desse espaço informacional se torna possível por um processo de simulação sensorial do espaço, por meio da interface, que responde aos movimentos e intenções do usuário.

O desenvolvimento da interface é um elemento-chave para entender a popularização do microcomputador pessoal ao longo das duas últimas décadas do século XX. Douglas Engelbart, Alan Kay e os demais integrantes da equipe do Palo Alto Research Center da Xerox, nas décadas de 1960 e 1970, criaram a noção de espaço-informação, com janelas que abririam caminho a um novo modelo de acessar conteúdos, que seria, posteriormente, aperfeiçoado pelo Macintosh, da Apple, e pelo Windows, da Microsoft.

Esse conceito partia da premissa de que o microcomputador, em sua linguagem mais elementar, era bastante complexo, quase que indecifrável para aqueles que não eram analistas de sistema. Surge, então, a necessidade de transformar o computador em uma máquina que se representasse ao usuário, por mediadores que o colocassem em contato com sua linguagem altamente codificada. Nesse contexto, surgem os filtros de informação, que justamente atuam em um campo entre o usuário e a linguagem codificada do computador.

No entanto, a noção de interface não se resume a essa afirmação. Para Steven Johnson, a interface “se refere a *softwares* que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível à outra” (JOHNSON, 2001, p. 17). De certo modo, o autor percebe que o que está em jogo é, fundamentalmente, uma relação semântica, baseando-se na representação icônica de elementos presentes no mundo real.

Em outra vertente, para Pierre Lévy (1999, p. 37) o termo interface se refere a “todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo digital e o mundo ordinário”, ou seja, a interface estaria mais ligada a uma ideia de ferramenta, de prótese, que permitirá ao usuário interagir com o espaço virtual. O que de certa forma o aproxima dos teóricos do século XIX, que encaravam as novas tecnologias como extensões do corpo humano.

De certo modo, a conjugação dessas duas concepções parece refletir uma tensão entre a tradição hermenêutica, calcada na relação entre signos e significados, e uma proposição material e tátil, apelando à relação física dos elementos. Se, por um lado, a interface remonta a um processo em que duas partes devem tornar-se sensíveis uma em relação à outra, por outro deve-se considerar também que essa relação pode ser física — um exemplo é o uso de *mouses* e *touch pads*. Privilegiar o sentido semântico de interface significa corroborar com uma relação hierárquica da tradição hermenêutica em relação à materialidade (GUMBRECHT, 2010). Assim, é importante tomar essas duas visões como complementares para uma discussão ampla acerca da interface e seus transbordamentos para as demais experiências da vida.

A fruição espectral do DVD é devedora de uma série de práticas sociais que vão valorizar o comentário e a experiência metalinguística, quebrando a prevalência de um texto principal, conforme se observa nas formas culturais contemporâneas.⁴² Nesse sentido, é possível estabelecer uma relação entre os extras das edições em DVD — com suas faixas comentadas, documentários, textos encartados na edição ou disponíveis nos menus de

⁴² Para Steven Johnson, esses efeitos podem ser observados, principalmente, na programação autorreferente da televisão dos anos 1990. Ainda segundo o autor, existia nessa época uma importante inversão entre programas baseados no relato (*sitcoms*, novelas, séries) e programas calcados no comentário. Essa inversão faz ascender um novo tipo de programa parasitário de outros programas, já que sua matéria-prima não são mais as histórias, mas a própria inosfera. A essas formas contemporâneas o autor chamará “metaprogramas”. Contudo, deve-se observar que essa relação parasitária não se resume a essa programação mais contemporânea. Ela já se manifestava no início da rádio e da teledifusão. Como o desenvolvimento de conteúdos próprios era muito caro, os primeiros programas exibidos por essas duas mídias sempre se referiam a um terceiro evento que estivesse acontecendo na cidade, um jogo ou festividade (WILLIAMS, 2003).

apresentação — e o papel desempenhado por essas interfaces no sentido em que atuam também como filtros de informação.

Essas faixas bônus dispersas na edição do DVD atuam como guias de informação e conscientizam o espectador de que a obra a que ele assiste no conforto de seu lar tem determinada história, uma materialidade original, passou por inúmeros processos, é pertencente a um autor e pode estar inserida em um contexto cultural mais amplo. Desse modo, o espectador ganha outros espaços de exploração, criando relações possíveis entre esses e outros filmes e também com outras mídias.

A partir da inserção de materiais especiais nas edições de filmes em DVD, assistir a um filme deixou de ser um mero entretenimento fugidivo. Passou também a ser uma atividade que envolve o acesso a diversos conteúdos que dialogam com o filme e ampliam sua experiência.

A popularização do microcomputador pessoal e o surgimento de formas mais híbridas de comunicação fizeram emergir um novo tipo de espectador, menos ingênuo e mais ávido por informação. Seu interesse em determinado filme precisa ser continuamente reafirmado, fazendo com que dado produto possa ser continuamente consumido em suas diversas edições, e, no caso específico do DVD, os materiais extras são componentes discursivos essenciais a esse processo. No próximo capítulo, a partir do estudo de caso dos filmes relançados da coleção Joaquim Pedro de Andrade, analisa-se como essas novas edições do filme reconfiguram a relação do espectador com a história do cinema.

3 ESTUDO DE CASO: EDIÇÕES DE COLECIONADOR EM DVD

O DVD, dentro de uma genealogia das formas espectatoriais do filme, é um tipo de mídia que representa uma interseção entre alguns modelos de prática de consumo que o filme assumiu ao longo do século XX e início do século XXI. Conforme os capítulos anteriores, o DVD é uma mídia versátil e que, para um melhor entendimento sobre seus aspectos técnicos, exige uma historiografia integrada, que conjugue o cinema, as formas de entretenimento caseiro e as novas tecnologias de armazenamento de dados.

Assim, se, por um lado, a genealogia do DVD pode ser entendida a partir de sua relação com as formas de se assistir a um filme (Williams, Ellis, Barlow, Kompare), por outro ela também tem de ser percebida como parte das novas formas de criação surgidas com o computador e decorrente de seu processo de digitalização da informação (Manovich, Johnson, Levy). Independentemente do caminho a ser trilhado, é importante que se tenha em mente que essas formas culturais são construídas a partir da sedimentação de práticas sociais que moldam e direcionam as pesquisas tecnológicas.

Ao mesmo tempo, a hipótese aqui levantada aponta o DVD como um capítulo importante de algumas das grandes transformações que serão observadas daqui por diante no modo como o filme será assistido. Em outras palavras, é uma mídia que oferece importantes reflexões sobre os novos padrões de consumo que estão em jogo na construção de um espectador contemporâneo. O DVD permite a eclosão de edições que transbordam a percepção do filme dentro da história do cinema, esgarçando a noção de autenticidade, ampliando a relação com o conteúdo, a partir dos extras, e redefinindo a noção do dispositivo cinematográfico.

No presente capítulo, para dar corpo às discussões trazidas à tona, analisa-se como estudo de caso a coleção de filmes do cineasta Joaquim Pedro de Andrade editada em DVD em 2009 pela produtora *Filmes do Serro* e distribuída pela produtora *Vídeo Filmes*. Essa coleção contém os seis longas-metragens da carreira do diretor — *Garrincha, a alegria do povo* (1963), *O padre e a moça* (1965), *Macunaíma* (1969), *Os inconfidentes* (1972), *Guerra conjugal* (1975) e *O homem do pau-brasil* (1981) —, além de oito curtas dirigidos por Joaquim e conteúdos extras, que incluíam materiais de arquivo, entrevistas e documentários exclusivos.

Essa reflexão poderia ser realizada a partir de uma série de outros filmes e edições de colecionador que são anualmente lançados por produtoras e distribuidoras, desde os grandes relançamentos de filmes clássicos da história do cinema até os lançamentos mais contemporâneos, que acabaram de sair das salas de exibição. No entanto, o exemplo dessa caixa de DVDs — lançada a partir da restauração das matrizes originais em película — permite algumas considerações sobre a noção de autenticidade. Ao projeto de restauração dos filmes de Joaquim Pedro de Andrade seguiu-se um plano de difusão de sua obra, que contemplava, além da exibição comercial dos filmes em salas de cinema, o lançamento de uma coleção especial em DVD. Trata-se de um exemplo singular no contexto brasileiro, em que iniciativa privada e instituições públicas atuaram conjuntamente para perpetuar a obra do diretor para futuras gerações.

Na edição lançada em DVD, além de encartes com os cartazes originais, fotos e textos clássicos, chamam a atenção os documentários sobre o processo de restauração, que evidenciam uma tensão entre a materialidade original dos filmes — a película em 35 mm — e a nova materialidade em disco óptico digital. Além disso, a presença de uma série de outros conteúdos — entrevistas, documentários, *making-ofs*, fichas técnicas, filmografias do diretor — favorece, nas palavras dos próprios proponentes do projeto, “uma contextualização dos filmes, permitindo ao público desenvolver uma visão mais crítica e aprofundada dos aspectos históricos e sociais, literários, políticos e estéticos nessas obras”.⁴³

Desse modo, pode-se entender uma edição especial em DVD como um novo instrumento pedagógico para o conhecimento da história do cinema? Como essas edições especiais inscrevem essa noção para o espectador? Percebe-se que o DVD, para além de sua função recreativa, tem vocação para a formação de novos públicos, podendo ser utilizado por cursos escolares e universitários. Essas características distinguem a coleção Joaquim Pedro de Andrade entre outras tantas que também são comercializadas como *edições especiais*.

A coleção da saga *Guerra nas estrelas*, um dos maiores exemplares de uma cultura da convergência, é sintomática nesse sentido. Nesse caso, revela-se uma distensão sobre a noção de autenticidade em relação aos três primeiros filmes da franquia, que foram lançados no cinema entre as décadas de 1970 e 1980. O conjunto completo, contemplando os seis longas-metragens, foi lançado no mercado em DVD logo após o relançamento dos

⁴³ Trecho do Relatório do Fórum sobre Preservação e Restauração de Filmes no Brasil e na América Latina, realizado na Cinemateca Brasileira entre 14 e 16 de outubro de 2006.

filmes da trilogia original e da exibição comercial dos três filmes da trilogia complementar.⁴⁴ Essa edição de colecionador lançada por George Lucas é um exemplo de como algumas coleções em DVD podem reconstruir uma memória dos filmes, colocando em xeque noções de original e autenticidade.

Para esse relançamento, reivindicando sua autoridade como criador, Lucas aproveitou as potencialidades de manipulação digital e acrescentou cenas — uma prática bastante comum nas primeiras remasterizações para DVD — e, em alguns momentos, chegou até mesmo a mudar a decupagem original do filme.⁴⁵ Essas intervenções geraram um grande desconforto entre os fãs e motivou a realização de um documentário, *People vs. George Lucas*,⁴⁶ em que fãs da série falam sobre suas frustrações com as novas versões do diretor e reivindicam a fidelidade aos filmes lançados no cinema.

No documentário *Lado a lado* (2012), de Christopher Kenneally, mencionado na introdução do trabalho, George Lucas é apresentado como um dos diretores importantes dessa fase de transição entre a utilização da tecnologia analógica e digital na indústria cinematográfica. Apesar de ser um diretor egresso da geração dos anos 1970, que ainda trabalhava com a película, George Lucas não tardou em propagandear que a grande revolução do cinema viria por intermédio dos computadores e suas infinitas possibilidades de criar e recriar mundos.

Em meados da década de 1990, a aposta do diretor culminou na escolha das câmeras digitais da Sony para realizar os filmes dessa nova trilogia. De certo modo, George Lucas, em sua defesa da utilização da tecnologia digital, representa um discurso triunfalista de uma tecnologia sobre a outra, o que está perfeitamente em sintonia com suas

⁴⁴ A saga *Guerra nas estrelas* é composta por um conjunto de seis filmes que foram lançados no mercado com um hiato de 15 anos entre os três primeiros, das décadas de 1970 e 1980 — *Guerra nas estrelas*, *O império contra-ataca* e *O retorno de jedi* —, e os lançados a partir de 1999 — *A ameaça fantasma*, *O ataque dos clones* e *A vingança dos sith*. Como forma de gerar uma expectativa na imensa legião de fãs da saga, George Lucas relançou os filmes originais da saga em versões para as salas de cinema. Quando finalmente os três filmes da nova trilogia foram exibidos, comercializou-se a caixa contendo os seis filmes em versões remasterizadas.

⁴⁵ Em *O retorno de jedi*, George Lucas incluiu cenas em que o personagem Jaba, The Hutt, aparece de corpo inteiro, que não havia nos filmes originais. No mesmo filme, o diretor alterou a sequência na qual os personagens Han Solo (Harrison Ford) e Greedo se encontram. Nessa cena, originalmente, Greedo interpela Han Solo sobre a dívida que tem junto a Jaba. Han Solo então saca sua arma e atira no personagem, escapando da cobrança. Na versão remasterizada, com o objetivo de justificar a ação de Han Solo, Lucas inverte a decupagem, inserindo uma cena na qual Greedo atira no personagem de Ford. Essa mudança faz parte de uma tendência que se observa nesses primeiros anos do DVD, que era alterar alguns aspectos dos filmes para diminuir o apelo à violência e ampliar o mercado consumidor dos filmes. Nesse aspecto, vale lembrar um exemplo parecido na versão remasterizada de *E.T., o extraterrestre*, de Steven Spielberg. Na cena da fuga de bicicleta, Spielberg apagou digitalmente as armas empunhadas por policiais, substituindo-as por *walk talkies*.

⁴⁶ *People vs. George Lucas*, de Alexandre O. Phillippe. Exhibit A Pictures e Quark Films, 2010.

escolhas em tentar aperfeiçoar seus filmes de acordo com os critérios atuais a partir da incorporação de cenas recriadas por computação gráfica.

No entanto, a inserção de cenas digitalmente manipuladas no filme original põe em xeque o pacto entre os fãs e a obra, e, mais do que isso, expõe uma questão sobre qual versão passará para a história do cinema. O lançamento dessas versões negou aos admiradores dos filmes o acesso à memória dos filmes assistidos no cinema, ou em *home video*. Aqui, estão em disputa quais os limites que o autor tem na remasterização de sua obra e qual a noção de originalidade.

Ainda que dotado da possibilidade técnica, e mesmo diante da viabilidade jurídica, é possível discutir quais as fronteiras éticas da ação de George Lucas, mesmo considerando seu papel de criador de todo aquele universo ficcional. É uma discussão análoga ao procedimento adotado por Arnaldo Jabor, cujo relançamento de suas obras em DVD — pela distribuidora *Versátil Home Vídeo* — contou com a remontagem de seus filmes feita pelo próprio cineasta.

Esses dois exemplos expõem um debate pertinente: de um lado, está o cinema como um valor cultural que se realiza junto à plateia; de outro, a possibilidade de que o filme não seja mais uma versão acabada e possa ser continuamente editado e transformado. De fundo, uma questão mais geral sobre como essas versões vão recontar a história do cinema.

Outro exemplo é o caso da edição da trilogia de *O poderoso chefão*, que é comercializada como *The Coppola Restoration*. Essa caixa segue o mesmo padrão das coleções bem-cuidadas em uma caixa em capa dura. É possível ver em alto-relevo uma assinatura do diretor, algo que de certa maneira revela uma marca autoral do filme e, mais do que isso, respalda a legitimidade de sua restauração, posto que é uma intervenção com o aval do diretor.

No entanto, essa edição não tem nenhum esclarecimento sobre o que significa a inscrição *The Coppola Restoration*, posto que as edições contêm somente os filmes e uma versão dos longas-metragens comentados pelo diretor, sem nenhum esclarecimento se aqueles filmes passaram por algum processo de intervenção. Assim, revela-se certo aspecto da publicidade dessas versões que veda ao espectador o conhecimento sobre o que se passou com aquela materialidade.

O mesmo Coppola, por ocasião do lançamento em DVD de *Apocalypse now*, não o fez em uma caixa que continha sua assinatura; no entanto, ao disponibilizar somente a

versão *Apocalypse now redux*,⁴⁷ deixa claro ao espectador que aquela era sua versão do filme e que ela deveria passar para o futuro como a definitiva. Somente com a versão em *blu-ray* — no qual, graças ao aumento da capacidade de armazenamento em relação ao DVD, é possível inserir mais conteúdo — houve o resgate da versão original. A disponibilização das duas versões encartadas em um mesmo objeto estando disponível para a escolha do espectador revela como essas novas tecnologias de reprodução do filme embaralham os conceitos de originalidade.

A abordagem da caixa com os filmes de Joaquim Pedro de Andrade parte, primeiramente, das aproximações entre as práticas de consumo do livro e do filme. Além da possibilidade de inserção de textos clássicos nos encartes e também nos conteúdos oferecidos em forma de bônus, o DVD cumpre uma função pedagógica, que nessa edição é ressaltada. Existe uma intenção clara de colocar a obra de Joaquim Pedro de Andrade em companhia de outros cânones da cultura brasileira, principalmente os escritores que também serviram de inspiração para seus filmes. A aproximação da obra do diretor é amplificada pelo conjunto de textos que medeiam essa relação, conscientizando o espectador de que Joaquim Pedro de Andrade é um patrimônio da cultura brasileira tanto quanto os escritores que acompanham a coleção.

Para que o espectador escolha esse produto como um item digno de ser colecionado, a incorporação de materiais extras é importante, a fim de que esse objeto se transforme em algo único. Essas pequenas alterações nas práticas de consumo são fundamentais para se entender qual lugar o cinema ocupa no imaginário do espectador contemporâneo e como hipermídias como o DVD reorganizam esses conteúdos, reconfigurando também os modelos espetatoriais. Os materiais exclusivos aguçam em admiradores e estudiosos da obra de Joaquim Pedro de Andrade o desejo de possuírem esse objeto. Nesse sentido, graças ao aumento da capacidade de armazenamento do DVD em relação ao VHS, é possível aglutinar esses itens e oferecê-los ao espectador em edições mais bem cuidadas.

No caso do objeto aqui analisado, destaca-se a presença de documentários sobre a restauração dos filmes desvelando ao espectador/colecionador que aquela obra sofreu uma intervenção e que sua comercialização em um formato doméstico é tributário desse processo. De certo modo, a incorporação desses documentários, seja sobre o diretor, seja pelo processo pelo qual passou sua obra, serve como metadados que auxiliam o espectador

⁴⁷ Em 2003, Francis Ford Coppola lançou no cinema *Apocalypse now redux*, que continha cenas que não haviam entrado na montagem final do filme.

a entender os processos que conduziram à chegada daquela edição até o monitor de sua casa.

A análise desse objeto será aqui tomada como um estudo de caso sobre como as novas tecnologias de reprodução do cinema podem engendrar uma reorganização da memória coletiva sobre determinado filme, autor ou movimento cultural. Mais do que apenas um resgate das imagens, podemos analisar nessa edição uma reordenação da memória do cineasta e do próprio *Cinema Novo*, a partir de decisões editoriais que acabam gerando discursos sobre eles, por meio das metanarrativas que se encontram distribuídas nos extras do DVD, bem como nos elementos paratextuais encartados na edição.

3.1 O DVD-LIVRO: TRANSBORDANDO A FRUIÇÃO ESPECTATORIAL

Pensar a obra de Joaquim Pedro de Andrade e o Cinema Novo significa, de forma mais ampla, refletir sobre um projeto político-cultural para o país. Esse projeto passa sobremedida pelo uso das referências literárias, principalmente a de escritores modernistas, na construção de um projeto estético a partir do e para o cinema. A filmografia de Joaquim Pedro de Andrade revela o legado que a literatura exerce em seu processo criativo. Desde seus primeiros curtas-metragens — *O poeta do castelo* e *Mestre de Apipucos*, ambos do ano 1959, tendo como personagens principais escritores, respectivamente Manuel Bandeira e Gilberto Freyre — até os longas-metragens — à exceção de *Garrincha, a alegria do povo* —, todos os filmes têm como matriz uma obra literária.

Partindo da inspiração literária que norteou a obra de Joaquim Pedro de Andrade, torna-se necessário discutir como essa coleção se presta a uma função pedagógica, proporcionando um conhecimento amplo sobre a obra do cineasta, ao mesmo tempo que dinamiza o repertório cultural do colecionador ao incluir nas edições trechos de obras literárias. Desse modo, procura-se compreender que o DVD agrega uma nova função: a de fonte de pesquisa e conhecimento não só do filme, mas de outros aspectos culturais.

O Cinema Novo manteve um importante diálogo com a literatura. Empenhado em buscar uma linguagem identitária própria, assim como em repensar o país, tomou a literatura modernista como um de seus principais interlocutores. Do mesmo modo, na obra

de Joaquim Pedro de Andrade esse diálogo entre cinema e literatura está presente muito pela influência de seu pai, Rodrigo de Mello Franco, que também foi escritor modernista.

Conforme esboçado no Capítulo 2, existem pontos de interseção nas práticas de fruição do filme no *home video* com modos de leitura (MACHADO, 2011), principalmente quando se observa o momento contemporâneo com a entrada da linguagem escrita no mundo digital, reconfigurando processos de leitura e de escrita (CHARTIER, 2001).

As hipermídias, como o DVD, passaram a incorporar traços de diversas formas culturais em sua linguagem, o que de certo modo ratifica a característica flexível das novas tecnologias da informação. Esse processo, conforme discutido no segundo capítulo, recebe o nome de *remediação* (BOTLER; GRUSIN, 2000). Assim, os filmes que tenham como matriz um personagem em quadrinhos, ou que sejam baseados em jogos eletrônicos, podem incorporar traços dessas respectivas formas culturais em sua linguagem, orientando quais os bônus e conteúdos extras serão incorporados e qual a leitura final do espectador, bem como a orientação de seu uso prático — mais colecionista ou mais informativa.

Em *Narrativas migrantes* (2010), Vera Lúcia Follain Figueiredo analisa o lugar de indeterminação do escritor na contemporaneidade, observando quais os locais que esse novo ator passa a ocupar na vida cultural do país, ora atuando como roteirista, escritor ou cronista. Para a autora, essa zona de indeterminação também transborda para pensar os produtos culturais, que cada vez se constituem em transmidiáticos, nublando cada vez mais os limites entre as formas culturais clássicas, colocando em xeque o papel preponderante do texto principal na experimentação dos conteúdos.

Essa reflexão encontra-se desenhada na análise que a autora faz da publicação de roteiros:

O livro serve de suporte para narrativas relacionadas à fase pré-filme, cumprindo, em certa medida, função semelhante à do extra do DVD, que apresenta o *making-of* da obra cinematográfica: com a diferença de que sua associação com a cultura elevada agrega valor ao conteúdo. (FIGUEIREDO, 2010, p. 40)

Desse modo, reforça-se a ideia de que a noção de uma obra acabada cede espaço para um texto que será continuamente reelaborado. Tomam-se novamente as características que Manovich, em *The language of new media* (2000), reputa às novas mídias como sendo de natureza flexível e modular. A tendência à desmaterialização dos suportes, tal qual identificada por Zielinski (1999), facilita o deslizamento por diferentes meios e suportes.

Existe nesse contexto uma tendência de ênfase à obra em processo, que tem efeito no acesso que é disponibilizado ao usuário do modo como determinada obra foi feita. As obras nascidas no contexto digital tendem a explicitar seus processos. Novamente, convém lembrar como essa cultura do comentário é ao mesmo tempo causa e sintoma do desenvolvimento das interfaces gráficas do usuário (JOHNSON, 2001). As instâncias intermediárias do processo de construção dão origem a produtos que se equiparam à obra final sucessivamente, em um constante movimento de remissão. Desse modo, reafirma-se a vocação para o comentário, para a metalinguagem, que é característica distintiva das formas culturais contemporâneas (FIGUEIREDO, 2010).

Esses aspectos foram debatidos a partir de como a edição dos filmes de Joaquim Pedro de Andrade apresentou os *making-ofs* da restauração do filme, entrevistas com colaboradores, cineastas, críticos e familiares. Esses componentes servem a uma espécie de pedagogia da obra do autor e permitem o surgimento de um espectador cada vez mais consciente.

Contudo, um aspecto levantado pelo trabalho de Vera Lúcia Follain Figueiredo merece especial atenção. Ele diz respeito à intensa relação entre o cinema e a literatura. A autora aponta que as novas tecnologias de comunicação auxiliam o intercâmbio, abalando as estruturas das formas culturais mais clássicas, permitindo esses deslocamentos entre formas culturais. Assim:

Textos deslizam para as telas ameaçando a centralidade do suporte impresso, filmes são finalizados no computador e distribuídos em DVD ou pela internet. Enfim, toda a produção midiática moderna converge para o computador, que, funcionando como um metameio, a armazena e distribui [...]. Como o sentido de uma obra depende de seus aspectos materiais, formais e de conteúdos, que são indissociáveis, ao serem liberados dos suportes físicos tradicionais, como, por exemplo, o papel e a película, as formas culturais pré-digitais passam por transformações que as reconfiguram. O computador é, então, algo mais que um simples atravessador ou operador de passagens, é o ponto de partida para a constituição de uma cultura eletrônica com características próprias. (FIGUEIREDO, 2010, p. 18)

Na edição do filme *O leopardo* (1963), de Luchino Visconti, lançado pela distribuidora *Versátil Home Video*, além das conhecidas narrativas paratextuais, existe um elemento que chama a atenção: um texto explicativo sobre o ressurgimento na Itália. Essa decisão editorial toma determinado conteúdo que aparentemente deveria constar em um livro e o reposiciona em uma edição de DVD, vinculando-o ao filme e servindo como texto de apoio para que o espectador possa entender o contexto sociopolítico em que se passa a trama.

Assistir ao filme de Visconti é mais do que ver a trajetória do príncipe Siciliano Fabrizio Salina (Burt Lancaster) observando o declínio da aristocracia e o surgimento de uma nova burguesia no ano 1860. É entender que essa obra — inspirada no romance de Guiseppe Tomase di Lampedusa — é também uma fonte de entendimento de um período importante da história italiana.

Observem-se, por exemplo, as escolhas editoriais mencionadas no início do capítulo para a reedição do filme *Os inconfidentes*, de Joaquim Pedro de Andrade. Inspirado pelos *Autos da devassa*, de Cecília Meireles, o filme constitui-se em uma crítica alegórica bastante incisiva aos anos da ditadura militar. A complexidade da armação dramática tecida por Joaquim Pedro de Andrade cruza um texto encenado em planos de sequência longos, mas que na verdade se revela, diegeticamente, como uma peça encenada em um feriado de Tiradentes. Ao final, um cinejornal fala sobre as comemorações do feriado, fazendo uma ponte entre a Conjuração Mineira e o momento político que o Brasil vivia na década de 1970.

Nessa edição, além dos já mencionados filmes *Os inconfidentes* e *O Aleijadinho*, é possível ter acesso no livreto que encarta a edição a textos literários clássicos da poesia brasileira, como Tomás Antônio Gonzaga, Alvarenga Peixoto e Cláudio Manuel da Costa. O colecionador que compra essa edição de filmes em DVD está adquirindo alguns dos mais importantes poemas da história da literatura no Brasil.

Existe uma intenção em amplificar a experiência da obra de Joaquim Pedro de Andrade com a inclusão desses poemas, moldando um discurso no qual seu filme, os poemas da Inconfidência e a obra de Aleijadinho encontram-se aglutinados em uma mesma edição, criando um repertório cultural vastíssimo da cultura brasileira e que pode ser apreciado pelo colecionador, no conforto de seu lar. Mais uma vez, mais do que ter contato com o filme em si, essa edição proporciona um contato com referenciais literários que estão intimamente ligados com o momento histórico em que se passa o filme.

A mesma estratégia pode se observar na edição do filme *O homem do pau-brasil*, ou em *O padre e a moça*. No primeiro caso, o livreto de apresentação da edição incorpora o *Manifesto antropofágico*, de Oswald de Andrade, que é o personagem principal da alegoria do cineasta. No segundo caso, o poema de Carlos Drummond de Andrade que encarta a edição é a inspiração livre que o diretor usou para contar a história de amor proibido entre um padre e uma jovem moça do interior.

Figura 1

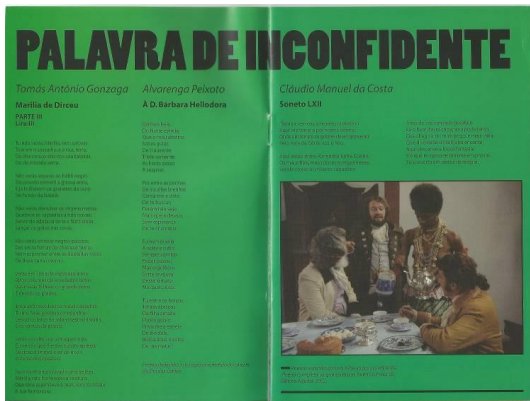


Figura 2



Figura 3



Figura 4



A edição de *O padre e a moça* ainda contempla um texto de Luciana Corrêa de Araújo, composto pela edição de artigos publicados na revista virtual *Contracampo*, n. 42, e para o livro *Estudos de cinema: Socine II e III*.⁴⁸ Não por acaso o título do texto, *Joaquim Pedro de Andrade: primeiros tempos*, é homônimo ao livro lançado pela mesma autora em 2013 pela editora *Alameda*. Sua inclusão no encarte que acompanha o filme reforça a vocação pedagógica dessa coleção, fornecendo ao espectador alguns elementos para que possa se aproximar da obra de Joaquim Pedro de Andrade.

Na edição de *Macunaíma*, um dos extras tem o título *Paulo José, à maneira de Mário de Andrade*. Esse conteúdo não é um curta-metragem, nem tampouco uma entrevista com o ator. Trata-se de um depoimento no qual Paulo José narra o encontro e o convite que recebera de Joaquim Pedro para que encarnasse o personagem que dá título ao livro. O aspecto interessante é que, nesse depoimento, Paulo José tenta recriar uma prosódia própria do autor. Sua fala, mais do que narrar o encontro com o diretor, é um exercício estético que

⁴⁸ Conforme consta na nota de rodapé do livreto.

revela ao espectador a influência que a literatura de Mário de Andrade exerce na obra do diretor, ao mesmo tempo que tenta sensibilizá-lo para os aspectos de uma linguagem modernista.

Desse modo, mais do que meros fetiches consumistas, o processo de editoração dessa coleção revela uma intenção em emitir um discurso que coloca Joaquim Pedro de Andrade como um intelectual brasileiro cujas referências são parte do projeto estético de se pensar a cultura nacional. Com isso, reafirma-se um lugar do cineasta na história do cinema brasileiro e, em maior escala, na história cultural do país.

A iniciativa de se restaurar a obra encontra-se plenamente legitimada pelos elementos discursivos presentes nos paratextos de cada edição, posto que se trata de uma obra de inegável “valor artístico e cultural”. Ao mesmo tempo, serve para que novas audiências travem contato com elementos mais diversos da cultura brasileira. Com isso, a edição dos filmes serve como um objeto de conhecimento da história cultural do país e reafirma mitos, periodizações e contextos já disseminados como canônicos na história do cinema brasileiro.

No *Relatório do Fórum de Preservação e Restauração* — que serviu como contrapartida para a disseminação da experiência de restauração dos filmes de Joaquim Pedro de Andrade —, um dos aspectos abordados era justamente a formação de públicos relacionados com a história do cinema brasileiro. Ressaltava-se a importância de uma colaboração entre os Ministérios da Cultura e da Educação no sentido de estabelecer um programa de divulgação do cinema brasileiro que envolvesse difusão dos filmes restaurados, lançamentos em DVD e projetos de educação pelo cinema. Ali, poderiam ser exibidos filmes do passado e filmes atuais, utilizando-se as novas tecnologias de difusão: a projeção eletrônica e a projeção em DVD.

É interessante notar que, para os produtores dessa coleção, existe um discurso que coloca o DVD menos como mera janela de exibição do filme, porém mais como um instrumento pedagógico que garantirá a futuras gerações o aprendizado com os filmes e com os extras, uma compreensão mais ampla da relevância cultural do diretor. Ter uma edição de um filme repleto de conteúdos extras em mãos equivale a ter um livro de história do cinema brasileiro, conjugando, ao mesmo tempo, diversão e aprendizado.

Desse modo, essa caixa adquire um novo valor de uso. Comprar uma coleção em DVD significa adquirir um objeto que pode ser colocado na prateleira de casa, juntamente com clássicos da literatura. A própria edição torna-se um clássico, incorporando textos

clássicos e obras de referência para desvendar a filmografia do cineasta, configurando o DVD como uma nova fonte de pesquisa.

É possível observar que esses itens distintivos também se encontram distribuídos nos extras que acompanham os filmes. A seguir, discute-se quais as estratégias de editoração que tornam esse objeto singular, próprio para ser consumido e colecionado pelo espectador, que agora pode visitar a obra de Joaquim Pedro de Andrade continuamente.

3.2 ESTIMULANDO O COLECIONISMO

A dissertação de mestrado de Soraia Nunes Nogueira (2004) explora o fenômeno do colecionismo em seus três aspectos principais: o colecionador, a coleção e o objeto colecionável. Para a autora, o colecionador de imagens em movimento já existia desde o início do cinema. O que há de novo no contexto contemporâneo das novas tecnologias é que esse gesto se massificou e se pulverizou em narrativas transmidiáticas, o que tornou complexo delimitar as formas culturais específicas dessas coleções. Um fã de *Guerra nas estrelas* que deseja colecionar itens da série terá de se dividir entre tudo que se lançou como *memorabilia* na indústria do cinema, jogos eletrônicos, roupas, desenhos animados, revistas em quadrinhos, brinquedos, ou seja, um número quase infinito de formas culturais, gerando um mercado massificado alimentado pela indústria do entretenimento.

É importante a discussão acerca do colecionismo, pois ela auxilia a entender o surgimento das chamadas *edições de colecionador* desde que o DVD se popularizou na indústria cinematográfica. Conforme discutido no capítulo anterior, assim que o VHS saiu de cena como objeto de circulação de filmes, o DVD passa a ganhar espaço em razão de seu alto poder de armazenamento, o que acabou se transformando em um grande veículo para o escoamento de conteúdos e materiais que até então não tinham outras formas de ser comercializados, como as cenas descartadas na montagem final dos filmes.

Com o surgimento da tecnologia do DVD, as edições passaram a ser cuidadosamente editoradas, envolvendo uma extensa rede de profissionais produzindo e coletando materiais para incrementar as edições, tornando-as objetos de desejo a ser consumido e colecionado. Desse modo, o DVD se constitui em uma tecnologia que reorganiza e aglutina vários dos objetos colecionáveis do cinema, como cartazes, *trailers*, *teasers*, *stills* (NOGUEIRA, 2004).

O colecionador está sempre em constante procura do objeto especial e desenvolve uma relação com as coisas, relegando a segundo plano seu valor funcional, em uma espécie de relação enigmática com a propriedade (BENJAMIM, 2009). Ele pesquisa, descobre, busca e conquista de forma lenta, gradual e consciente aquilo que julga importante para sua coleção, explorando a originalidade e a singularidade de cada objeto. Sua origem, sua data, se ele pertenceu a algum personagem histórico importante e, sobretudo, sua exclusividade; em suma, sua biografia (KOPYTOFF, 2008). A partir desses dados, o colecionador é capaz de discernir entre o que é autêntico e o que não é. O objeto colecionado torna-se sagrado, na medida em que é arrancado de seu contexto original. Integrado a uma coleção, o objeto passa a ser imortal, o que lhe confere um valor de importância e um discurso social de riqueza e prestígio (NOGUEIRA, 2004).

No mundo contemporâneo, a coleção passou a integrar a vida das pessoas mais comuns. O mercado tornou-se uma fonte que ao mesmo tempo instiga e sacia o desejo pelos objetos, convidando o consumidor a usufruir de suas paixões por meio de edições especiais, oferecendo constantes novidades e raridades para aquisição.⁴⁹

Em coluna publicada na edição de *O Globo* do dia 8 de outubro de 2004, o jornalista Arthur Dapieve fala sobre como a indústria fonográfica se alimenta de certo furor fetichista para garantir que determinado produto seja continuamente consumido das mais variadas formas. Para ele, sempre existirá alguém em busca de uma versão definitiva do *Álbum branco* dos Beatles, estimulando um interesse perpétuo dos produtos culturais. Esse consumo contínuo de um mesmo conteúdo em diferentes tecnologias da informação Dapieve denominou a *angústia do formato*.

No caso da indústria cinematográfica, a partir do surgimento do DVD, cada vez que determinado filme completa uma data comemorativa, que uma produtora descobre um novo corte ou que o filme passa por uma intervenção em sua materialidade — seja ela uma restauração ou uma simples remasterização —, é uma oportunidade de relançar essas obras, renovando o interesse do espectador. De certa forma, fazer com que os filmes sejam relançados em versões repletas de conteúdos exclusivos ou inéditos é perpetuar a memória do filme, fazendo com que sua relevância cultural seja continuamente reafirmada. Além

⁴⁹ Uma observação feita pela autora é sobre o papel importante que os colecionadores tiveram, voluntária ou involuntariamente, na preservação da história do cinema, apesar das dificuldades de relacionamento entre cinéfilos, estúdios, cinematecas e produtoras. Muitas vezes, um filme cuja sobrevivência está ameaçada porque não foi devidamente preservado, quer seja pelas cinematecas, quer seja pelas grandes produtoras, acaba sendo salvo graças à iniciativa de um colecionador que guarda películas ou informações sobre ele. O colecionador é, em grande medida, um arquivista. Talvez o mais conhecido colecionador de filmes cuja iniciativa ajudou a salvar inúmeros filmes do desaparecimento seja o fundador da Cinemateca Francesa, Henri Langlois.

disso, na medida em que se diversificam as edições de determinado filme, discute-se a existência ou não de uma versão mais completa ou definitiva, ou se simplesmente esse valor passa a ser inexistente, operando-se uma nova lógica, em que o repertório de versões são disponibilizadas aos espectadores, que as escolherão de acordo com os interesses de cada um.

No caso do objeto de análise aqui apresentado, é possível ver como Alice de Andrade recorre ao discurso da memória em muitos dos documentários presentes na coleção, repetindo-o à exaustão para garantir que Joaquim Pedro de Andrade sobreviva para ela e para uma legião de espectadores do cinema. Só o relançamento em salas de cinema não garantiria que sua obra passasse à eternidade, posto que nessa forma de circulação o filme ficaria pouco tempo em cartaz, restrito a uma exígua janela de exibição.⁵⁰ Por outro lado, o DVD está em catálogo e pode ser adquirido e visto a qualquer momento. Os filmes de Joaquim Pedro de Andrade não são exibidos com frequência na televisão — nem mesmo nos canais especializados em filmes brasileiros. Desse modo, o DVD acaba se tornando o formato preferencial para a divulgação e acessibilidade de sua obra. Assim, seus herdeiros entendem que, para que determinado artista não seja esquecido, é preciso dispor das novas tecnologias, aumentando os canais de difusão.

Ainda sobre as estratégias de disseminação cultural do colecionismo, é preciso ressaltar a importância do sistema de estúdios na indústria de filmes norte-americanos como balizador da criação de um mercado de coleção dos mais diversos objetos do filme. Conforme Soraia Nunes Nogueira:

A criação do sistema de estúdios estabeleceu um parâmetro inicial para os colecionadores de cinema, principalmente na definição dos gêneros desenvolvidos em cada estúdio. A produção cinematográfica diferenciava-se em todo mundo tendo consciente, ou inconscientemente, como modelo o *star system* da indústria do cinema americano, cujos estúdios manipulavam a imagem e criavam sistemas de identidade visual para gerar produtos — das estrelas de cinema aos cartazes cinematográficos, dos personagens Disney aos monstros da Universal —, os quais por sua vez geravam colecionadores. (NOGUEIRA, 2004, p. 2)

Com o incremento do interesse pelos objetos colecionáveis, a indústria cinematográfica percebeu um potencial lucrativo que existia nos armários, gavetas e arquivos de suas grandes produtoras. Fotos de bastidores, roteiros, cartazes e produtos

⁵⁰ Destaca-se o papel desempenhado por festivais, como o *Cinema Ritrovato*, que ocorre na Cineteca de Bologna, sempre no mês de julho, ou a *Le Giornate del Cinema Muto*, de Pordenone, em outubro, mais voltado ao cinema silencioso. Ao lado dos grandes festivais mundiais — Veneza, Berlim, Cannes —, acabam constituindo-se as janelas para a exibição dos filmes restaurados.

orientados diretamente para serem comercializados como bonecos, ou produtos customizados, toda uma sorte de itens que estimulavam o desejo do consumidor e poderiam ser licenciados pelos estúdios, ampliando ainda mais a lucratividade de um filme. Novas indústrias, associadas à indústria do filme, passaram a fabricar produtos específicos para cada tipo de coleção.

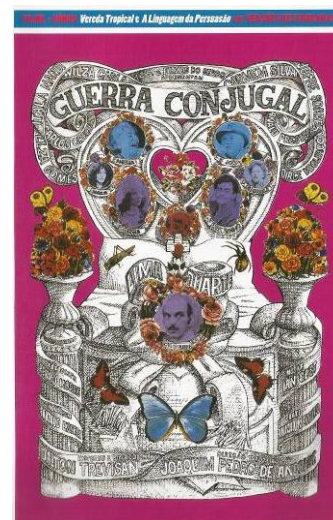
Em uma mesma chave, Laura Mulvey, em *Death 24x a second* (2006), fala sobre o sentido de permanência de imagem em movimento. Para a autora, a imagem cinematográfica nasce sob a égide da efemeridade. Guardar a imagem de seus filmes prediletos e, sobretudo, de seus ídolos constituiu-se em uma árdua tarefa para o espectador. Em resposta a essa necessidade, a indústria do cinema colocou à disposição um acervo de imagens estáticas, que incluíam *stills* e cartazes do filme.

Todas essas imagens secundárias geradas a partir do filme deram ao fã a ilusão de posse, o que, nas palavras da autora, gerou um espectador possessivo⁵¹ (MULVEY, 2006). Com a chegada do *home video*, o usuário poderia ver repetidas vezes o filme de que mais gostava — no caso do VHS — e, a partir da digitalização e fragmentação do filme em capítulos, esse desejo pela imagem cinematográfica se atomizava no nível da cena — como foi o caso do DVD.

Figura 5



Figura 6



⁵¹ No original, *possessive spectator*.

Figura 7



Conforme esboçado no primeiro capítulo, os *blockbusters*, surgidos em fins da década de 1970 — cujos exemplos centrais seriam os filmes de Steven Spielberg e George Lucas —, apresentam um novo momento de ascensão de um cinema que deixa de lado a complexidade narrativa, privilegiando o espetáculo e a estetização. Para alguns autores, essas são características de um pós-classicismo hollywoodiano. No entanto, não cabe aqui alongar uma discussão sobre a validade ou não desse conceito. O que é relevante para a discussão refere-se, fundamentalmente, ao aspecto que torna *Guerra nas Estrelas* um excelente exemplo para a discussão em torno do conceito de filme *high concept*. Decorrente da incorporação dos grandes estúdios aos conglomerados multimidiáticos, os filmes *high concept* têm sua forma determinada pelos aspectos mercadológicos e industriais.

Cada vez mais esses filmes voltam-se para os mercados secundários, como a TV a cabo, o *home video*, o licenciamento de produtos para jogos eletrônicos, brinquedos, roupas e outros tipos de comercialização. Graças à sua adaptação aos imperativos econômicos, esses filmes tendem a ser lucrativos para a indústria hollywoodiana. No entanto, conforme aponta Frenando Mascarello, vale observar que nem todos os *blockbusters* seguem a fórmula do *high concept*, assim como a recíproca também é verdadeira: um filme *high concept* não é obrigatoriamente um sucesso de bilheteria. Sua análise a partir do exemplo do filme *Dick Tracy* (1990), de Warren Beatty, deixa claro que, apesar de possíveis interseções, trata-se de dois conceitos diferentes (MASCARELLO, 2005).

Segundo Soraia Nunes Nogueira, nas últimas décadas o colecionismo cresceu com a explosão de informações e imagens no cinema, na TV, no vídeo, no DVD e na internet. Os meios de comunicação passaram a estimular o consumo de imagens, criando um canal de diálogo individualizado, fazendo com que o material colocado à disposição do mercado fosse visto sob o prisma da coleção. Esse imaginário será, novamente, desenvolvido, principalmente pelos estúdios de Hollywood.

A grande indústria percebeu que manter seus arquivos significava efetivamente ampliar não só a vida útil de um filme, como também seus rendimentos. Até mesmo na concepção de novos projetos, a multiplicação de formatos de exibição significa elaborar um roteiro de olho em possíveis desdobramentos em outras mídias, explorando as características distintivas de cada uma delas.⁵²

A partir da popularização do DVD, encontramos cada vez mais produtos voltados a colecionadores, com interfaces, encartes e capas sedutoras, caixas contendo várias coletâneas de filmes, sobretudo os antigos. Na década de 1950, quando surgiu a televisão, os estúdios descobriram o valor de seus filmes, revendendo-os para essa nova mídia; com o VHS, esses filmes foram relançados em massa; agora, com o DVD, esses relançamentos são tratados como nunca (NOGUEIRA, 2005).

O exemplo da coleção Joaquim Pedro de Andrade não tem os atrativos multimidiáticos de outros lançamentos, repletos de recursos de interface, *easter eggs*,⁵³ mudanças de posição de câmera ou jogos que podem ser acessados na internet. Existe uma concepção editorial para essa coleção que passa por certa solenidade, posto que se trata de um produto que tem a aura de um cânone da cultura nacional. Nesse sentido, é importante atentar que o colecionador que se dispõe a comprar essa caixa está em busca de outros tipos de informação ou de aspectos que lhe são igualmente valorosos. Por exemplo, saber que aqueles filmes passaram por um processo de restauração é uma dessas características distintivas. Como se esse processo — e o fato de ele ter sido avalizado por uma cinemateca — resgatasse um valor de originalidade.

⁵² Aqui, não será tratado com mais detalhes como a configuração contemporânea engendrou a criação de conteúdos e narrativas transmidiáticas. No entanto, vale lembrar a contribuição de Henry Jenkins para o debate com seu livro *Cultura da convergência*.

⁵³ *Easter egg* é a tradução de ovo de páscoa, do inglês. Essa denominação é utilizada para caracterizar algo que está oculto e que precisa ser encontrado pelo usuário em um sistema virtual qualquer. A analogia com os ovos de páscoa é fruto da tradição norte-americana de escondê-los na comemoração da data. Com a chegada do DVD ao mercado, popularizou-se esse tipo de bônus, em que determinado conteúdo surpresa precisa ser descoberto pelo usuário.

A caixa de Joaquim Pedro de Andrade assume uma linha editorial que determina uma forma híbrida de consumo. Por um lado, trata-se de uma obra que tem inserção de destaque dentro da cinematografia brasileira, determinando um valor de uso diferente para esse produto. Por outro, existe uma série de itens colecionáveis que o singularizam como objeto. No entanto, comprar uma caixa de DVDs com a filmografia completa de uma das principais figuras do Cinema Novo não tem o mesmo sentido que a compra da caixa com a saga *Guerra nas estrelas*, ainda que em ambos os exemplos as estratégias mercadológicas possam parecer similares. A aquisição da obra de um cineasta com características autorais leva a certa solenidade no ato de colecionar, como quem adquire uma versão comentada de *Ulysses*, de James Joyce, ou *Crime e castigo*, de Dostoiévski.

No entanto, mesmo não sendo um exemplo que exponha todas as potencialidades transmidiáticas no que se refere ao uso da tecnologia digital — ainda assim ela é uma importante aliada do próprio processo ao qual os filmes foram submetidos —, podemos encontrar uma série de elementos que são um fetiche para o colecionador.

As capas das edições constituem um ótimo exemplo. Ao contrário de outras distribuidoras que também têm os mesmos objetivos de lançar no mercado títulos até então inexistentes em formato *home video*, mas optaram por criar capas exclusivas, seguindo um *design* próprio,⁵⁴ essa coleção optou por elaborar o *layout* de apresentação a partir dos cartazes originais dos filmes. Certamente, essa decisão revela uma intenção de fazer dessas edições mais do que um mero produto de consumo, mas um item de valor dentro de uma coleção.

Para além de sua função de apresentação do produto, a capa dos filmes dessa edição são livretos, nos quais há uma série de outros conteúdos agrupados. Na edição do filme *Macunaíma*, por exemplo, o encarte com 16 páginas contém uma versão reduzida do cartaz original do filme, um *fac-símile* do segundo tratamento do roteiro, uma cinebiografia do filme com sua trajetória desde a concepção até a restauração, um texto do próprio Joaquim Pedro de Andrade publicado em 1969 no *press book* do filme, uma compilação de depoimentos sobre a obra e um texto de Jean Claude Bernardet sobre o curta-metragem *Brasília, contradições de uma cidade nova* (1967).

Percebe-se um cuidado dos produtores da caixa ao fazer com que os elementos encartados na edição dialoguem com o filme e com a obra de Joaquim Pedro como um

⁵⁴ A coleção da distribuidora Lume Filmes, por exemplo, se especializou em lançar no mercado filmes que até então não estavam disponíveis, mas suas capas não seguem um padrão específico, com *layout* próprio, o que de certa forma demarca uma identidade da distribuidora.

todo, ratificando seu lugar de importância para a cultura brasileira. O *design* das embalagens evocam uma junção entre um traço modernista das fontes e o abuso de cores saturadas, criando um arco-íris tropicalista nas lombadas dos DVDs. Não por acaso. De certa forma, chama-se a atenção do espectador que comprará a coleção para o fato de que essas referências estéticas fazem parte do conjunto da obra do diretor. Além disso, que a própria filmografia de Joaquim Pedro de Andrade é parte de um projeto cultural brasileiro que tem no modernismo suas raízes históricas.

Nos materiais extras que estão vinculados ao filme também se encontram itens interessantes a colecionadores e amantes do cinema. *Trailers* de filmes — como é o caso da edição de *Os inconfidentes* —, trechos de entrevistas com o diretor, os curtas-metragens e outros filmes, que até então eram desconhecidos do grande público. Esse é o caso do documentário de George Ulman, *O arco e a flecha* (1987), no qual Joaquim Pedro é entrevistado por Sylvie Pierre. Em *Histórias cruzadas* (2007), documentário dirigido por Alice de Andrade, temos alguns depoimentos e imagens da preparação do projeto que Joaquim Pedro de Andrade não conseguiu levar à frente em razão de seu falecimento. O filme *Casa-grande, senzala & cia.* tinha como inspiração a obra de Gilberto Freyre e contava com uma rede de colaboradores, que incluía nomes como Chico Buarque e Tom Jobim como compositores da trilha sonora.

As edições em DVD popularizaram o comentário de diretores e atores durante o filme. Enquanto se assiste ao desenrolar da narrativa, pode-se selecionar uma faixa de áudio na qual surge uma voz — por vezes do diretor, outras vezes do ator e técnicos do filme e até mesmo de críticos de cinema — que corporifica uma sensação de presença. Como se em sua casa, sentado a seu lado no sofá, especialistas e autores estivessem comentando o filme com você, tornando-o íntimo daquele universo.

Na coleção de Joaquim Pedro de Andrade, sendo essa uma edição póstuma, os depoimentos do diretor, colhidos em diversas entrevistas concedidas ao longo dos anos, acabam por servir como essas faixas comentadas. O diretor, falecido em 1988, ganha uma nova presença em imagem e som e serve como guia na viagem que o espectador faz por sua obra.

Sua presença em quase todos os materiais extras das edições exalta sua *persona* tanto quanto seus filmes individualmente. De certo modo, ainda que a tecnologia digital do DVD ocupe um lugar no qual o valor da experiência reside na capacidade de interação do usuário com a obra, relativizando a noção de autoria, aqui se observa um retorno do culto

ao valor da assinatura. Retoma-se, por exemplo, a questão levantada a partir dos exemplos da caixa de *O poderoso chefão*, com a assinatura em alto-relevo de Francis Ford Coppola. A noção de autoria aqui é retomada como um valor de uso, um *commodity*. Nesse contexto, sua obra necessita de uma visão em conjunto. É preciso sempre afirmar que o que se está celebrando é a obra do cineasta, e ela deve sobreviver à ação do tempo para que futuras gerações o tenham como referência cultural. Nesse sentido, lançar toda a sua obra em conjunto é afirmá-lo como autor.

Além disso, deve-se considerar a forma como esse relançamento se dá. Ao disponibilizar essa coleção a partir de versões que foram restauradas digitalmente e com o aval de uma cinemateca, existe um discurso subjacente, que é o de que essa coleção representa uma edição mais autêntica e fidedigna da obra do cineasta. Existe uma intenção dessa coleção em tornar-se um objeto de referência, que proporciona, em um ambiente de exibição diferente da forma canônica do filme, a experiência mais próxima daquilo que era a intenção do autor. Essa coleção em DVD exalta a obra do cineasta e também o valor da experiência fílmica ao reafirmar constantemente que foi submetida a um processo único de restauro, restituindo-o a suas origens.

Um importante aspecto presente na edição de *O homem do pau-brasil* é a entrevista concedida por Joaquim Pedro, juntamente com a atriz Cristina Aché, ao *TV Mulher*, programa apresentado por Marília Gabriela na década de 1980 na Rede Globo. Para além de ser um item de colecionador, revelando imagens pouco difundidas do cineasta, a incorporação desse registro à edição do filme revela como outras mídias também são importantes como repositórios da memória audiovisual. Desse modo, podemos perceber que, no DVD, todos esses registros passam a vigorar em um mesmo plano de importância para contar determinada história. Em outras palavras, seus filmes são fontes tão preciosas para o acesso à obra do diretor quanto outros formatos narrativos, como os programas de TV.

No entanto, nota-se que as imagens televisivas não passaram por um tratamento de recuperação da qualidade da imagem. Assim, deixar os registros eletrônicos da televisão sem o mesmo tratamento dispensado aos filmes do cineasta revela que a materialidade fílmica é uma materialidade ainda hierarquicamente mais importante, possuidora de uma aura e de uma nobreza, ganhando um *status* de cânone. As imagens de TV cumprem um papel informativo no DVD, não uma função estética. Em um movimento inverso ao da imagem cinematográfica, quanto maior a precariedade das imagens televisivas nos extras

do DVD, mais elas assumem um caráter de documento histórico, conferindo-lhe, graças à ação do tempo, autenticidade. Ironicamente, contrapondo-se ao tratamento das imagens dos filmes da coleção, estes, sim, restaurados.

Cabe lembrar que todos esses materiais estão de certo modo criando um repertório no espectador que o ajuda a desvendar Joaquim Pedro de Andrade, sua obra e sua vida. Esses aspectos devem ser distendidos também para o movimento cinemanovista. É o caso, por exemplo, do curta-metragem *Cinema Novo* (1967), que Joaquim Pedro de Andrade dirigiu para a televisão alemã. Esse documentário, narrado pelo ator Paulo José, conta uma parte da trajetória do grupo de realizadores que representavam o Cinema Novo em busca da afirmação de um cinema nacional, com características próprias. Esse curta-metragem acaba dialogando com os registros domésticos da infância de Alice de Andrade em super-8 e que estão inseridos no filme *Histórias cruzadas* (2007). Nesses fragmentos, é possível notar a presença de quase todos os cineastas personagens do curta-metragem de 1967, em outro momento, mais caseiro e descontraído, brincando em um quintal, em ambiente familiar. De certa maneira, esses dois filmes demarcam uma questão geracional e legitimam a obra do diretor como representante dessa herança cultural.

Joaquim Pedro de Andrade, como legítimo representante do movimento cinemanovista, faz parte do seleto grupo de cineastas que tiveram suas obras restauradas e, posteriormente, disponibilizadas em *home video*. O surgimento do DVD no mercado intensificou as reedições de obras clássicas, incluindo materiais exclusivos e tornando-os peças de colecionador, conforme se discutiu até aqui. Um dado importante dessas reedições são os processos aos quais a materialidade fílmica é submetida para que seja comercializada em outro formato. A seguir, discute-se como o processo de restauração do filme é apresentado nessa edição e como suas decisões técnicas influem no produto final, reorganizando para o espectador o sentido de originalidade do filme.

3.3 A RESTAURAÇÃO DA OBRA DE JOAQUIM PEDRO DE ANDRADE E O LANÇAMENTO DA COLEÇÃO EM DVD

O projeto *Restauração Digital dos Filmes de Joaquim Pedro de Andrade* foi pioneiro no Brasil. Entre os anos 2003 a 2005, por meio de um financiamento da Petrobras,

toda a filmografia do cineasta foi restaurada digitalmente em alta definição, em 2K.⁵⁵ Ao todo, foram 14 títulos restaurados (oito longas-metragens e seis curtas-metragens), entre ficções e documentários, realizados no período entre 1959 e 1981.

Esse projeto foi capitaneado pela produtora de seus herdeiros, a *Filmes do Serro*, mas contou com uma rede internacional de instituições — a Cinemateca Brasileira, os Ministérios da Cultura e Relações Exteriores, o Consulado da França, a União Latina, o Programa Ibermídia e a Teleimage. Uma empreitada que envolveu profissionais da área de preservação, restauração e documentação em um trabalho que durou aproximadamente cinco anos, entre o inventário inicial da localização dos materiais até o escaneamento e a reimpressão das novas matrizes fílmicas em formato 35 mm.

A motivação para a restauração da obra de Joaquim Pedro advém do fato de que algumas de suas matrizes estavam dispersas em países e instituições pelo mundo e outras em vias de se perderem, o que seria um prejuízo grande para a cultura nacional e representaria uma lacuna na cinematografia brasileira. Esse caso, contudo, não representa um exemplo único na filmografia nacional. Resultado de um processo que relegou a preservação audiovisual à porta dos fundos da política cultural, vários títulos importantes da filmografia brasileira encontram-se em vias de desaparecimento. Além dos grandes clássicos, um conjunto significativo de películas cinematográficas que ajudam a contar a história do cinema e, em maior escala, a história do próprio país está em péssimas condições de preservação. Grande parte da memória cinematográfica brasileira está bastante ameaçada, dada a falta de condições de trabalho que boa parte dos acervos audiovisuais enfrentam. Esse é um panorama preocupante e que se estende para outras cinematografias.

Decerto que a política de preservação audiovisual de cada país segue os caminhos e descaminhos de suas políticas culturais. Para cada cinematografia, os desafios a serem enfrentados mudam. Contudo, não é intento desta dissertação entrar no debate mais aprofundado sobre essas condições de preservação da herança audiovisual.

Essa dimensão política é apenas esboçada para justificar a escolha desse objeto em detrimento de tantos outros. Principalmente quando se consideram as raízes de Joaquim Pedro de Andrade, filho do escritor Rodrigo de Mello Franco, um dos intelectuais fundadores do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Sphan) — que

⁵⁵ Essa terminologia se refere à resolução de escaneamento do negativo. Nesse caso, 2K refere-se ao escaneamento na resolução de 2 mil *pixels* por linha horizontal.

futuramente se tornaria o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) — e um dos artífices de um discurso patrimonialista no Brasil.

Em *A retórica da perda* (2002), José Reginaldo Santos Gonçalves traz uma leitura crítica às narrativas que concebem os patrimônios nacionais a partir da atuação de Aloísio Magalhães e Rodrigo de Mello Franco, dois historiadores fundamentais do Sphan. Utilizando-se da ideologia da “perda”, os historiadores criam a noção de patrimônio cultural. Nesse sentido, as práticas de preservação estão associadas às narrativas, que se configuram como respostas a uma situação social histórica, na qual valores culturais são apresentados sob risco iminente de desaparecimento.

A perda pressupõe uma situação original ou primordial da integridade e continuidade. A “missão” do historiador é proteger valores ameaçados e redimi-los em uma dimensão de permanência e transcendência. A perda não é algo exterior, mas parte das próprias estratégias discursivas de apropriação de uma cultura nacional (GONÇALVES, 2002). Desse modo, as iniciativas de preservação e restauração da obra de Joaquim Pedro de Andrade estão intimamente ligadas à sua legitimação como patrimônio cultural brasileiro. Ao mesmo tempo, o discurso de valorização de sua obra para impedir um possível desaparecimento é confrontado com os dilemas éticos presentes nas escolhas técnicas de sua restauração, que se revelam para o público na edição da coleção de DVDs.⁵⁶

A restauração da obra completa de Joaquim Pedro de Andrade é um sinal de prestígio e um reconhecimento da importância social e artística não só do diretor, mas também do movimento cultural do qual foi representante: o Cinema Novo. Além disso, revela o capital político que essa geração ainda tem na definição de uma política cultural do país.

Deve-se também destacar o papel desempenhado pela Cinemateca Brasileira no processo de restauração fílmica, o qual é amplamente documentado nos *making-ofs* da restauração. Isso reforça o papel de uma instituição de referência na preservação da cultura audiovisual, o que de certo modo assegura ao projeto uma imagem de seriedade nas escolhas, dando o aval de fidelidade à restauração. Esse papel coincide com o

⁵⁶ Novamente, faz-se necessário esclarecer que este trabalho não se ocupa dos pormenores da restauração, das intenções dos herdeiros de Joaquim Pedro de Andrade, nem dos meandros do processo, como as dimensões éticas nas escolhas de editoração do filme. O objetivo é de que forma essas escolhas nos ajudam a perceber as mudanças na relação do espectador com o filme e com sua materialidade clássica. Os seis longas-metragens dirigidos por Joaquim Pedro, acompanhados de seus oito curtas-metragens, são objetos profícuos para analisarmos como o espectador contemporâneo reconfigura sua relação com o filme a partir de sua edição em outro formato, no caso o formato em DVD. Para esta discussão, a dissertação de mestrado de Marco Dreer, *Entre grãos e pixels os dilemas éticos na restauração de filmes: o caso Terra em transe* (2011), é uma importante contribuição.

protagonismo que as instituições de guarda exerceram na própria construção de uma historiografia do cinema brasileiro, conforme ressalta Arthur Autran.

A década de 1950, fundamental na constituição da historiografia do cinema brasileiro, caracterizou-se pelo enorme crescimento da cultura cinematográfica, o que pode ser aferido no grande número de críticos atuantes em jornais e revistas, no surgimento de periódicos especializados com alto nível — com destaque para a *Revista de Cinema* —, no trabalho dos cineclubes nos mais variados pontos do país e pela atuação da Cinemateca Brasileira e da Cinemateca do MAM. (AUTRAN, 2007, p. 14)

A edição em DVD do filme *Macunaíma*, por exemplo, traz como um de seus materiais extras o documentário *Making-of: a restauração digital de Macunaíma*, um curta-metragem de 15 minutos que relata o processo de restauração do filme, desde a escolha dos materiais de referência até a reimpressão das novas matrizes. Nele, há a tentativa de explicar de maneira simples e objetiva como se dá o processo de restauração digital de um filme.

Nesse sentido, esse documentário cumpre uma função informativa, como metadados do processo de restauração e que estão disponíveis ao espectador de modo a conscientizá-lo de que aquele filme está em um novo formato, graças a uma intervenção que impediu que suas matrizes fossem perdidas. Por meio de entrevistas com os profissionais que atuaram no projeto, o *making-of* cumpre uma função didática em explicar para um público leigo alguns termos técnicos da restauração fílmica. Assistir à nova versão de *Macunaíma* torna-se uma experiência ampla e informativa sobre os processos que envolvem a sobrevivência do filme.

Destaca-se nesse *making-of* a entrevista com dois personagens que são fiadores da autenticidade do processo: os fotógrafos do filme, Guido Consulich — que o fotografou originalmente — e Afonso Beato. Nessa passagem, revela-se como se deu a decisão mais polêmica acerca da restauração do filme. Uma das críticas mais contundentes a esse processo, feita por historiadores do cinema e profissionais da área de preservação e restauração, diz respeito às cores do filme, que para muitos estavam excessivamente saturadas. No documentário de restauração, Afonso Beato, fotógrafo que acompanhara a restauração digital, fala sobre “saturar a imagem, deixando a primária bem rica, conforme pedia o diretor de arte do filme”. Em um depoimento dado à filha do diretor, Guido Consulich está diante de uma versão do filme que parece ser a de uma versão em VHS. O fotógrafo fala sobre as condições de iluminação que ele tinha à época e como elas determinaram o resultado final do filme.

Esses dois depoimentos justapostos revelam uma tensão sobre quais os limites de intervenção em um filme e como a decisão editorial pode recontar a história dele a partir de um novo ponto de vista, posto que a referência original do filme foi alterada de modo a deixá-lo com o aspecto que se imaginava, não da maneira com que historicamente ele foi apreciado. Essa decisão na restauração do filme e a consequente inclusão do relato na editoração final da coleção em DVD — mesmo que de forma diluída — em certa medida evocam Marcel Duchamp e sua concepção de *coeficiente artístico*. Essa é a diferença entre aquilo que o artista quer e aquilo que realmente consegue no momento de realização da obra. Isso implica dizer que o ato da criação não corresponde a uma decisão solitária do artista, mas em uma conjunção com o público, que na outra ponta do processo empresta significado e transforma/legitima a criação em obra de arte (DUCHAMP, 1965).

Essa ideia é interessante para pensar as fronteiras éticas que estão em jogo no momento da restauração de um filme e como existe uma intenção em priorizar o produto final, independentemente do que se tenha imaginado. Esse aspecto confere ao original — e não às versões posteriores — o caráter de autenticidade da obra.

Além disso, esta discussão expõe as idiossincrasias do processo de restauração de um objeto que tem o patrimônio histórico e cultural como característica distintiva e de valor. De certo modo, essa decisão editorial aproxima a nova edição de *Macunaíma* do debate acerca das escolhas de George Lucas para a remasterização dos filmes da saga *Guerra nas estrelas*. Nos dois exemplos, tem-se a tentativa de “melhorar” o filme em relação às limitações técnicas da época de sua realização.

É preciso notar que as escolhas editoriais também se manifestam na composição dos curtas que acompanharão cada filme. Na edição de *Os inconfidentes*, o curta-metragem escolhido foi *O Aleijadinho* (1978), documentário roteirizado pelo arquiteto Lúcio Costa sobre a vida e obra de Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho, artista responsável pelas obras que adornam algumas cidades do interior de Minas Gerais, como Ouro Preto, antiga Vila Rica. Apesar de uma distância temporal de seis anos, esses dois filmes, colocados lado a lado, dão ao espectador a impressão de que fazem parte de um mesmo projeto estético. A partir de personagens importantes da história política e cultural do Brasil e ambos tendo Ouro Preto como cenário, é possível entrever um discurso acerca do valor que a noção de patrimônio histórico tem na formação intelectual de Joaquim Pedro de Andrade.

Alice de Andrade, filha do diretor e personagem importante do processo de restauração de sua obra, é também diretora de alguns documentários presentes na coleção.

Em um deles, *Histórias cruzadas*⁵⁷ (2007) — que se encontra na edição do filme *Garrincha, a alegria do povo* —, a narração em *off* reflete sobre as conexões que aproximam o gesto de restaurar sua filmografia daquilo que seu pai e seu avô preconizaram como projeto cultural e político para o país. Para ela, esses dois elementos são parte de um mesmo movimento, o que de certo modo ajuda a entender os motivos pelos quais ela se lançou em uma cruzada para salvar a memória do pai.

Figura 8

CINE-BIOGRAFIA
"A saga do herói Joaquim Pedro de Andrade e seu filme Macunaíma"

1967 Joaquim Pedro recebe o diagnóstico de câncer no pulmão. Ele se dedica ao filme *Macunaíma*, seu primeiro longa-metragem. O filme é considerado um dos melhores da história do cinema brasileiro.

1968 Produzido e dirigido por Joaquim Pedro de Andrade, o filme *Macunaíma* é lançado em 1968. O filme é considerado um dos melhores da história do cinema brasileiro.

1969 Em 1969, o filme *Macunaíma* é lançado em 1968. O filme é considerado um dos melhores da história do cinema brasileiro.

1972 *Macunaíma* ganha no Festival de Cannes o prêmio de Melhor Filme em Branco e Preto. O filme é considerado um dos melhores da história do cinema brasileiro.

1978 A carreira de Joaquim Pedro de Andrade é marcada por uma série de sucessos. O filme *Macunaíma* é considerado um dos melhores da história do cinema brasileiro.

1979 O filme *Macunaíma* é considerado um dos melhores da história do cinema brasileiro.

1981 Após o sucesso de *Macunaíma*, Joaquim Pedro de Andrade continua a trabalhar no cinema brasileiro.

1985 Joaquim Pedro recebe no Brasil o prêmio de Melhor Filme em Branco e Preto. O filme é considerado um dos melhores da história do cinema brasileiro.

Figura 10

UM EXEMPLO DE ADAPTAÇÃO
 Dalton Trevisan

Este livro apresenta uma análise detalhada da adaptação de obras literárias para o cinema, com foco em exemplos clássicos e contemporâneos. O autor discute os desafios e as possibilidades envolvidas nesse processo, abordando aspectos técnicos, estéticos e culturais.

Figura 9



Figura 11

UM EXEMPLO DE ADAPTAÇÃO
 O Nascimento do Herói

Esta imagem mostra a mesma capa do livro apresentada em Figura 10, mas com uma série de notas manuscritas em tinta preta sobrepostas. As notas parecem ser comentários ou reflexões sobre o conteúdo do livro, abordando temas como adaptação, cinema e literatura.

Os extras presentes nessa coleção, que de forma direta ou indireta têm a restauração e o patrimônio como temáticas, atuam como mediadores da relação entre o espectador e o

⁵⁷ Documentário que estabelece um cruzamento entre a toda a obra do diretor e o percurso pessoal de seus herdeiros em busca do resgate da filmografia de Joaquim Pedro de Andrade, ao mesmo tempo que buscam resgatar suas próprias memórias. Acompanha a edição do filme *Garrincha, a alegria do povo*.

filme, fazendo com que o primeiro torne-se sensível ao fato de que a restauração é um processo necessário e benéfico à preservação da memória. Desse modo, o espectador torna-se cômico da necessidade de preservação de seu patrimônio histórico cultural para a afirmação da identidade nacional.

A discussão acerca da restauração fílmica presente nos extras dos DVDs reflete também a discussão sobre os lugares ocupados por uma tecnologia de se fazer cinema e, de maneira mais ampla, pela materialidade da película cinematográfica como experiência canônica de ver um filme. É bastante sintomático do atual estado de convergência midiática que esse debate seja contemplado na edição em DVD, redimensionando o lugar que a experiência de exibição do filme em película tem para uma nova geração de cinéfilos, para a qual a tecnologia digital exerce um protagonismo.

No documentário sobre a restauração de *Os inconfidentes*, Luiz Adelmo, coordenador da restauração de som do filme, fala sobre um dado técnico a respeito dos filmes nacionais. Ele observa que, na língua brasileira, sobressaem as frequências médias, o que, aliado à tecnologia de captação sonora da época, confere um tom à voz que se assemelharia ao de um “pato” (*sic*). Nesse caso, Adelmo revela que existiu uma decisão de limpar o som, mas manter a equalização original. Nesse depoimento, é possível que o espectador tome conhecimento das condições técnicas de realização cinematográfica na década de 1970 e de como elas precisam ser redimensionadas para o consumo do filme em uma nova tecnologia, privilegiando as demandas dos aparelhos de reprodução contemporâneos.

Os *making-ofs* da restauração dos filmes atuam como filtros de informação que revelam ao espectador que o que ele está assistindo em DVD é proveniente de uma materialidade antecessora. Esses filtros informam essa origem midiática, na medida em que incorporam na linguagem da edição o *wipe* e o *split screen*,⁵⁸ para demonstrar a diferença entre o antes e o depois da restauração fílmica. Para Richard Grusin e Jay David Boltle, esse processo que explicita ao espectador que uma nova mídia é tributária de uma mídia anterior é conhecido como *remediação*.⁵⁹ Assim, apesar de o filme ser exibido em um formato *home vídeo*, tem-se uma constante reafirmação de que o DVD tem como formato original a película cinematográfica em 35 mm. Desse modo, o espectador tem a noção de que o processo de

⁵⁸ O *wipe* e o *split screen* são recursos de edição utilizados principalmente na transição de um plano para outro e na justaposição de imagens. No caso do *wipe*, a transição é feita de modo que um plano seja gradativamente substituído por outro em um efeito de descortinamento. No *split screen*, dois planos dividem a tela simultaneamente, de modo que o espectador possa contemplar duas ações que ocorrem ao mesmo tempo em lugares distintos.

⁵⁹ No original, *remediation*.

restauração é um ganho para o filme e percebe também que a imagem que ele vê na tela é dotada de uma história, uma biografia.

O senso comum sugere que as mercadorias são itens com valor de uso e de troca. O antropólogo Igor Kopytoff (2008) amplia essa noção, sugerindo que elas também têm uma biografia. Nesse sentido, sua produção passa a ser também processo cognitivo e cultural: as mercadorias não devem ser apenas produzidas materialmente como coisas, mas também sinalizadas culturalmente como um objeto dotado de história e delimitado no espaço e no tempo.

Um objeto pode ser tratado como mercadoria em determinada ocasião e não sê-lo em outra. Essas mudanças revelam uma economia moral subjacente à economia objetiva das transações visíveis. Principalmente quando tratamos de objetos com valor artístico. Kopytoff sugere que:

[...] na biografia dos objetos há outros acontecimentos que transmitem significados mais sutis. O que dizer de um Renoir que acabe numa coleção particular e inacessível? Ou de um outro Renoir esquecido num porão de um Museu? Como deveríamos nos sentir sobre um terceiro Renoir que saia da França para os Estados Unidos? Ou para a Nigéria? As reações culturais a tais detalhes biográficos revelam um emaranhado de julgamentos estéticos, históricos e mesmo políticos, e de convicções e valores que moldam as nossas atitudes quanto a objetos designados como arte. (KOPYTOFF, 2008, p. 93)

Essa noção torna-se bastante interessante para se observar como o *making-of* da restauração e o livreto encartado na edição de *Macunaíma* apresentam-na como uma obra dotada de biografia. Como se para chegar a esse momento de sua restauração o filme tivesse passado por vários percalços que gerassem marcas e que essas marcas devessem ser apagadas. Essa sua trajetória também legitima o processo de restauração ao qual foi submetido. De certo modo, essa biografia, da maneira como é relatada no documentário, presta-se a um entendimento equivocado do papel da restauração na cadeia de preservação fílmica.

No documentário, a narração em *off* de Maria de Andrade — também filha de Joaquim Pedro — revela os motivos pelos quais se optou por *Macunaíma* como o filme que inicia o projeto de restauração. É possível perceber que este já havia sido restaurado fotoquimicamente e estava em melhores condições de preservação. Esse dado biográfico da materialidade do filme, colocado no extra do DVD, conduz a uma indagação sobre os porquês da escolha em se restaurar digitalmente um filme que já havia passado por uma intervenção fotoquímica anterior. Sem mais esclarecimentos, essa informação acaba ofuscando o entendimento sobre os processos que levaram à restauração do filme, levando a um raciocínio

equivocado de que a restauração é um bem *a priori*, um processo natural para filmes antigos, ignorando, assim, o papel da conservação preventiva para que o filme tenha sua longevidade garantida.

Voltando a Kopytoff, esses pequenos detalhes revelam como os julgamentos políticos estão em jogo no processo, bem mais do que efetivamente estratégias de uma preservação audiovisual. Nesse sentido, no bônus *Heloísa Buarque de Holanda fala de Macunaíma*, a escritora fala sobre o sentimento de geração ao abordar o momento da feitura do filme como “a utopia de uma geração” em “um momento único na história onde a cultura se fez política”. Há de se considerar que, anos depois, a decisão de restaurar a obra do cineasta reafirma esse lugar de importância dessa geração na definição dos rumos da política cultural do país.

Em um trecho do documentário *Histórias cruzadas*, Paulo José, ator de *O padre e a moça* e *Macunaíma*, faz um comentário sintomático sobre as razões políticas da escolha da obra do cineasta para ser restaurada. Diz ele, ao comentar o fim da saga do herói de nossa gente: “com a morte de Macunaíma, morre o Cinema Novo”. De certo modo, impedir o desaparecimento do filme e dispô-lo em um novo formato é um gesto que reafirma a um novo público o legado histórico do movimento cinemanovista.

Em outra perspectiva, esses depoimentos também servem como conteúdos que tornam essa edição especial ao colecionador. Ter na prateleira uma edição de *Macunaíma* com depoimentos de personalidades da cultura brasileira torna esse produto dotado de um significado especial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na introdução desta pesquisa, os filmes *Quarto 666*, de Wim Wenders, e *Lado a lado*, de Christopher Kenneally, surgiram como balizadores da questão de fundo desta dissertação: de que forma o dispositivo cinematográfico se transformou ao longo dos séculos XX e XXI e qual o lugar que essa experiência ocupa na contemporaneidade, dada a digitalização dos processos de captação e reprodução de áudio e vídeo.

Em 1982, Wenders se perguntava qual o futuro do cinema, considerando-se o avanço das tecnologias eletrônicas de captação. Talvez o próprio Wenders não se imaginasse gravando com uma câmera digital da Sony um documentário sobre os músicos cubanos *Buena Vista Social Club* (1999). Tampouco que viria a utilizar uma tecnologia em 3D para filmar *Pina* (2011) — filme sobre a falecida coreógrafa alemã Pina Bauch. Se, por um lado, as indagações propostas por Wenders podem soar anacrônicas, por outro essas pequenas revoluções na maneira de se fazer e assistir a filmes foram internalizadas em seus futuros filmes e por outros diretores de sua geração.

Em *Lado a lado*, cineastas e técnicos refletem sobre o atual momento, em que a tecnologia digital parece ter finalmente suplantado a película cinematográfica como forma de produção, finalização, exibição do cinema. No entanto, para muitos dos profissionais de Hollywood, essas mudanças não se concretizaram a contento, e o que se observa hoje é que as duas tecnologias ainda caminham lado a lado, conforme enuncia o próprio título do documentário. A escolha tecnológica para cada novo trabalho seguirá os referenciais estéticos de cada criador e será uma consequência das intenções de cada filme.

Essas pequenas transformações tecnológicas no modo de se produzir ou consumir o cinema não se fazem sentir somente na *mise-en-scène*, nas escolhas narrativas, nos sistemas de captação e reprodução. A relação do espectador com o filme também está reconfigurada. A forma canônica de exibição do filme em salas de cinema com uma exibição contínua em um formato narrativo específico precisa ser repensada, posto que os filmes, do advento da televisão até a popularização do microcomputador pessoal, passaram a ser assistidos em espaços e situações diversas. Mesmo as salas de cinema, peça arquitetônica fundamental do dispositivo cinematográfico, também estão mudando sua tecnologia dos projetores em película para uma projeção digital, o que obriga a repensar o espetáculo.

Existe um descompasso entre essa nova configuração da experiência do filme na contemporaneidade e as metodologias de análise. A teoria de cinema ainda é tributária da teoria do dispositivo cinematográfico para a análise dos filmes. Os produtos gerados pela indústria cinematográfica, as versões para a televisão, VHS, DVD, *blu-ray* ainda carecem de metodologia de análise mais acurada e comumente são colocados de lado pela historiografia como subprodutos desprovidos de valor.

No momento atual, em que há a disseminação da cultura digital, mesmo os caminhos trilhados pela *nova historiografia do cinema* não abarcam toda a complexidade das formas convergentes, que extrapolaram os limites entre as diversas práticas culturais, fazendo a experiência de fruição fílmica cada vez mais fluida. Conforme se discutiu ao longo do primeiro capítulo, a *arqueologia da mídia* surge como um novo modelo metodológico que assume as interconexões das diversas práticas de consumo que o filme assumiu ao longo dos séculos XX e XXI. Menos como um conceito e mais como uma maneira de abarcar estudos que se ocupam das genealogias integradas dos sistemas de reprodução de áudio e vídeo, esse modelo disseminado por Sigfried Zielinski e Thomas Elsaesser surge como alternativa metodológica para pensar o estatuto do espectador contemporâneo.

Do surgimento do cinema à disseminação de uma cultura digital, ver um filme é uma prática que passou por contínuas reelaborações conforme diferentes aparatos técnicos foram surgindo. Um espectador nos dias de hoje está imerso em uma cultura informacional gigantesca, o que comumente é entendido como uma cultura de hiperestímulo, favorecendo uma espetatorialidade cada vez mais dispersa. No entanto, essa conjuntura multimidiática também era característica do contexto em que surge o cinema, em que se observava o avanço das grandes metrópoles, com suas diversas formas de entretenimento e multiplicados estímulos aos sentidos.

A intenção primordial deste trabalho foi lançar um olhar mais apurado para o *home video*, afirmando-o como uma forma cultural importante no estudo da recepção da imagem em movimento, sem se pautar pela exaltação das narrativas de um progresso tecnológico. Ao contrário, o recuo até os anos 1990 e 2000 constituiu um exercício fundamental para se compreender o momento atual do consumo do filme e como ele pode ser delineado a partir do surgimento de uma tecnologia de transição, como é o DVD.

Em *The audible past* (2003), Jonathan Sterne chama a atenção para como a história geralmente é contada a partir dos aparatos que vingaram no mercado, esquecendo o papel importante de tecnologias prototípicas como alicerces de futuras experiências. Do mesmo

modo, hoje, diante da disseminação da escuta musical em aparelhos de reprodução digital ou de trocas de arquivos na internet, pode parecer inútil discutir o papel do CD, posto que a maneira como se escuta música não está mais atrelada ao suporte. No entanto, é justamente porque o *compact disc* proporcionou o fracionamento do som em código binário é que podemos entender as transformações da indústria fonográfica nos dias atuais.

No campo das imagens em movimento, um dos momentos importantes dentro do processo de reorientação do consumo de filme é o surgimento do DVD. A digitalização da imagem cumpre papel importante nesse processo, proporcionando um tipo de fruição mais dinâmica, hipertextual e randômica pelos conteúdos. Um modelo de espetatorialidade tributário do desenvolvimento de novas interfaces gráficas. Além disso, essa nova tecnologia viria a disponibilizar ao espectador uma fruição mais amplificada, menos presa ao texto fílmico, tornando a experiência de ver um filme mais processual.

À primeira vista, pode parecer um tanto quanto defasado trabalhar como *corpus* de análise as edições em DVD, tendo em vista o surgimento do *blu-ray*, a disseminação da prática de compartilhamento de arquivos na internet e a tecnologia de *streaming*. Decerto, este é um momento no qual a relevância cultural do DVD diminuiu bastante em relação ao início da década de 2000. No entanto, entende-se que essa hipermídia é uma forma cultural específica, ao mesmo tempo que se constitui como ponto nodal na reorganização das formas de espetatorialidade do filme. O modelo de consumo preconizado em sua comercialização representa um capítulo relevante para entender como o espectador se relaciona de maneira ampla com o filme, para além dele como forma narrativa e mais como um fenômeno cultural complexo.

Contudo, é preciso considerar que, mesmo que a fruição espetatorial tenha se configurado mais linearmente orientada, o espectador sempre teve papel importante na construção final do filme. Talvez, o que se pode observar é que, na cultura digital contemporânea, os traços da intervenção ou coautoria do espectador se manifestam de maneira mais visível, seja na forma final das obras, seja na produção de conteúdos próprios.

Para dar corpo ao debate acerca das novas configurações espetatoriais do filme na contemporaneidade e de como as edições em DVD reconstróem uma noção de história do cinema, escolheu-se a caixa com a filmografia de Joaquim Pedro de Andrade, lançada posteriormente ao projeto de restauração digital das matrizes.

A partir do advento do DVD, uma série de novas edições dos filmes passou a ser comercializada, pondo novamente em discussão noções de autenticidade. O *corpus* de análise escolhido revelou-se profícuo, na medida em que não só os filmes passaram por uma

intervenção em sua materialidade — a restauração digital visava a que os originais não se perdessem — como esse processo foi amplamente documentado e disponibilizado ao espectador, de modo a torná-lo menos alheio e mais consciente do processo que leva um filme em vias de desaparecimento a ser disponibilizado em *home video*.

Nessa coleção, existe uma interessante conjugação de práticas culturais que ajudam a reorganizar o modo como o espectador entende o filme e a história do cinema. Trata-se de uma coleção de filmes agrupada em torno do autor como instância criativa. Esse autor é um cânone da cinematografia e da cultura brasileira. Ao mesmo tempo, na medida em que esse conjunto de filmes foi restaurado para depois ser disponibilizado em DVD, observa-se uma exaltação da preservação da película cinematográfica para que as futuras gerações tenham acesso ao filme.

Contudo, essa disseminação da obra de Joaquim Pedro de Andrade não se consolida apenas com sua exibição nas salas de cinema. Decorre daí a necessidade de que esses filmes agora sejam disponibilizados ao espectador para o consumo privado no lar, conforme as práticas disseminadas com o surgimento da televisão e do *home video*.

Antes do lançamento da coleção em DVD, os filmes do cineasta Joaquim Pedro de Andrade sofreram um processo de restauração de sua materialidade original. Sob esse prisma, um aspecto a ser observado é o quanto essa nova versão é fidedigna à sua referência original. Em um primeiro momento, as mudanças operadas em *Macunaíma* têm o aval da Cinemateca Brasileira, sob um discurso nobre de salvar o filme de uma possível perda. No entanto, ao se modificar a escala cromática do filme, saturando-a, tem-se uma discussão sobre qual referência essa nova versão legará ao espectador. Em outras palavras, evidencia-se a problemática a respeito das decisões editoriais e como em alguma medida elas colocam em xeque a função pedagógica do DVD.

A existência de múltiplas versões de um filme no mercado é sintoma do que poderá ser sentido daqui por diante, quando as produtoras e distribuidoras lançarem novas versões de um filme, seja porque este passou por um processo de restauração, remasterização, seja porque simplesmente foi descoberto um novo corte seu. Os exemplos de *Guerra nas estrelas*, de George Lucas, e *Apocalypse now*, de Francis Ford Coppola, abrem espaço para a discussão sobre a existência ou não dessas versões originais e como se reorganizará a concepção acerca da autenticidade de um filme.

Em ambos os casos, os primeiros lançamentos dessas obras em DVD contemplaram apenas as versões que seus diretores admitiram como as definitivas. No entanto, essa decisão

enfrentou o descontentamento dos fãs, na medida em que, para estes, foi a referência dos filmes exibidos no cinema que os tornou objetos de culto. Desse modo, as versões mais atuais em *blu-ray* tiveram de contemplar, além da versão dos diretores, aquelas que foram lançadas no cinema anteriormente.

Talvez se possa pensar que, no futuro, ter determinado filme em casa significará ter acesso a todas as edições disponíveis dele. Mais do que isso, é possível imaginar que, com a progressão dos avanços tecnológicos de manipulação da imagem digital, o espectador poderá montar sua própria versão do filme.

Se os fãs de *Guerra nas estrelas* ficaram indignados com a versão repleta de inserções digitais da trilogia original, ou se estão decepcionados com determinado rumo da narrativa, é possível que as edições dos filmes comercializados para consumo caseiro daqui pra frente contemplem as multiversões, com os planos disponibilizados para que o espectador possa montar a versão que melhor lhe aprouver.

A autenticidade de determinada obra, o quanto ela pode ser considerada original ou não, é uma noção que se encontra eternamente em disputa. A Bíblia é um livro reescrito inúmeras vezes, por pessoas e em épocas distintas, e que tem versões distintas, proibidas e não autorizadas pela Igreja Católica, que se reserva a prerrogativa de ter a palavra final sobre a versão que considerava como definitiva. Suas próprias traduções do aramaico para o grego, do grego para o latim e deste para o inglês também ofereceram mudanças no texto, hoje consagradas como autênticas e que justificam certos dogmas. Desse modo, constata-se que não há uma versão definitiva da Bíblia, mas sim diferentes abordagens que se encontram no mercado orientadas para públicos diferentes a partir dos interesses políticos ou religiosos de seus autores. A Bíblia, por sua popularidade e difusão, talvez tenha sido o primeiro produto que tenha absorvido essas possibilidades de reconfiguração, reescrita e customização de acordo com os interesses de seus leitores.

A discussão proposta por Roger Chartier acerca das edições de *Dom Quixote*, de Miguel de Cervantes, revela que o clássico da língua espanhola também tem certa indeterminação sobre qual sua versão definitiva. Conforme as práticas de editoração foram disseminadas, ficou cada vez mais difícil definir o que era intenção do autor ou simplesmente uma decisão editorial.

No cinema, a noção de que uma versão é a definitiva de uma obra também é objeto de discussão. Nos primórdios da atividade cinematográfica, era comum que algumas produções fossem filmadas com duas câmeras ao mesmo tempo para que se pudesse agilizar a feitura de

versões que pudessem circular em outros países. *Drácula*, com o ator Bela Lugosi, foi filmado em dois turnos. No primeiro, eram feitas as cenas do filme para o mercado americano. No outro, com os mesmos cenários e a mesma decupagem, mas com elenco e equipe diferentes, filmava-se o mesmo filme em espanhol para o mercado latino-americano. Desse modo, determinado filme que foi rodado e exibido de certa forma nos EUA poderia ter sua versão feita para a América do Sul ligeiramente diferente.

Notem-se, por exemplo, as inúmeras restaurações de *Limite*, de Mário Peixoto, ou as constantes descobertas de novas cenas de *Metrópolis*,⁶⁰ de Fritz Lang, que criam a expectativa de sempre haver uma versão mais completa do filme. Em cada um desses exemplos, a existência de uma versão definitiva e acabada de uma obra está constantemente em xeque, posto que as próprias condições de produção tornam complexas concepções axiomáticas sobre a originalidade de um filme.

As versões em DVD, que chegaram ao mercado no início dos anos 2000, não representam uma novidade nesse sentido, mas por outro lado colocaram em discussão a possibilidade que a indústria cinematográfica encontrou na comercialização de diferentes versões dos filmes. A discussão deste trabalho gira em torno de como essas versões ajudam a recontar de formas múltiplas a história do cinema, sendo cada vez mais difícil entendê-la a partir de uma narrativa completa e bem-acabada.

Do mesmo modo, pode-se pensar nos possíveis lugares da materialidade fílmica na espetatorialidade daqui por diante. Com a crescente convergência midiática e a pulverização dos filmes para os mais diversos espaços, ver um filme em uma sala de cinema tende a ser uma experiência cada vez mais rara. Por outro lado, a escassez do espetáculo cinematográfico em salas de exibição, para muitos ainda a verdadeira forma de se assistir a um filme, pode conduzi-lo a uma reconfiguração do valor de sua experiência. O cinema, cujas características primordiais se assentam em uma diversão mais ligeira e fugaz, torna-se, com o passar dos anos e o avanço tecnológico, cada vez mais uma forma cultural elitizada.

De certo modo, esse movimento tende a repetir uma dinâmica do início do século XX, quando o cinema abandonou sua filiação aos espetáculos circenses e *shows* de variedades para incorporar a narratividade do romance e do teatro, configurando-se como um espetáculo burguês.

⁶⁰ *Metrópolis*, por ser muito grande, teve inúmeras versões, e a versão original foi de fato pouco vista, não havendo precisão de que alguma cópia hoje seja a definitiva. É um filme em que se conhecem mais as versões do que seu original de fato.

A proposta deste estudo foi trazer uma discussão mais ampla sobre como o lugar do filme vai sendo continuamente reorganizado a partir das cristalizações de práticas sociais associadas ao surgimento de novas materialidades. Para tanto, é preciso considerar que as múltiplas práticas de consumo do filme estão constantemente sendo reatualizadas.

Ao mesmo tempo, nota-se que os diferentes formatos e suportes de circulação do filme não são perenes. Diante do surgimento de uma nova tecnologia, é comum que a grande indústria, juntamente com a publicidade, relegue à obsolescência antigos aparelhos. De certo modo foi o que se observou com o VHS diante do surgimento do DVD e é o que acontece agora, no momento em que o *blu-ray* e outras formas plataformas — caso do *video on demand* — ingressaram no mercado. Assim, seguindo a narrativa do progresso tecnológico, os objetos lançados pela indústria vão gradativamente perdendo sua relevância cultural para se transformarem em um objeto figurativo na coleção.

Hoje, a coleção Joaquim Pedro de Andrade editada em DVD representa a forma mais completa de acesso à obra do cineasta em formato *home video*, posto que ainda não houve uma reedição em *blu-ray* e também não é possível encontrá-la disponível em plataformas de *VOD*. Talvez seja possível ter acesso a esses filmes nas redes de compartilhamento na internet, em *sites* como o *making-of* ou *laranja psicodélica*, em arquivos que, muito provavelmente, são oriundos das versões em DVD, e não de antigos VHS. Esse dado aponta que, mesmo diante do discurso da obsolescência, as práticas de consumo do filme são dinâmicas.

A coleção Joaquim Pedro de Andrade poderá, em um futuro próximo, ser reeditada em um novo formato, a fim de atender a um novo espectador, para que a memória de seus filmes não seja perdida. De certo modo, o caráter precíval dos formatos em *home video* reafirma o lugar do filme como o suporte original e de maior durabilidade e que sempre terá seu lugar inabalável como sendo a verdadeira experiência do cinema.

Contudo, é preciso que os estudos cinematográficos possam olhar outros formatos de exibição como parte da contínua reelaboração da espectadorialidade. A multiplicação dos formatos de consumo do filme revela que os modos de visualização podem ser muito diferentes entre si, mas, ao mesmo tempo, complementares. Desse modo, as concepções fatalistas que assume o ocaso de uma prática cultural em relação à outra — a suplantação da tecnologia analógica pela digital — devem ser refutadas. O estatuto do espectador contemporâneo só pode ser definitivamente entendido como a resultante de diferentes vetores: práticas sociais, desenvolvimento tecnológico e modalidades de consumo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Sérgio; BUTCHER, Pedro. *Cinema: desenvolvimento e mercado*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.

APADURAI, Arjun (Org.). *A vida social das coisas: as mercadorias sob uma perspectiva cultural*. Niterói: Eduff, 2008.

ARAÚJO, Luciana Corrêa de. *Joaquim Pedro de Andrade: primeiros tempos*. São Paulo: Alameda, 2013.

BARLOW, Aaron. *The DVD revolution: movies, culture and technology*. Londres: Praeger, 2005.

BAUDRY, Jean Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.

BAZIN, André. *O cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política: obras escolhidas*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994 [1936]. v. 1.

BOTLER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.

BRUNO, Fernanda; FIRMINO, Rodrigo; KANASHIRO, Marta (Org.). *Violência e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

CHARNEY, Leo. Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. In: CHARNEY; SCHWARTZ (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Unesp, 2002.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DREER, Marco Dreer Buarque. *Entre grãos e pixels, os dilemas éticos na restauração de filmes: o caso Terra em transe*. Dissertação (Mestrado) — CPDOC/FGV, Programa de Pós-graduação em História Política e Bens Culturais, Rio de Janeiro, 2011.

ELLIS, John. *Visible fictions: cinema, television, video*. Nova York: Routledge, 1992.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio de Janeiro: PUC-Rio/7Letras, 2010.

FISKE, John. *Television culture*. Nova York. Routledge, 2001.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. *A retórica da perda: os discursos do patrimônio cultural no Brasil*. Rio de Janeiro: UFRJ/Iphan, 2002.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto/PUC-Rio, 2010.

GUNNING, Tom. An aesthetics of astonishment: early film and the incredulous spectator. *Art & Text*, n. 34, p. 31-45, 1989.

_____. The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde. In: ELSAESSER, Thomas. *Early cinema: space, frame, narrative*. Londres: BFI, 1990.

HANSEN, Miriam. Early cinema, late cinema: permutations of the public sphere. *Screen*, v. 34, n. 3, 1993.

_____. Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. In: CHARNEY; SCHWARTZ (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

JOHNSON, Steven. *A cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KOMPARE, Derek. Publishing flow: DVD box sets and the reconception of television. In: *Television & New Media*, n. 7, p. 335-360, 2006.

KOPYTOFF, Igor. A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo. In: APPADURAI, Arjun (Org.). *A vida social das coisas: as mercadorias sob uma perspectiva cultural*. Niterói: Eduff, 2008.

LAGNY, Michele. *Cine e história: problemas y métodos en la investigación cinematográfica*. Barcelona: Bosch, 1997.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 2011.

_____; VÉLEZ, Maria Lúcia. Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação*, Dossiê Estudos sobre Televisão, E-compós, p. 2-15, 2007.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT, 2000.

MULVEY, Laura. *Death 24x a second: stillness and the moving image*. Londres: Reaction Books, 2006.

NOGUEIRA, Soraia Nunes. *A imagem cinematográfica como objeto colecionável: o colecionador na era digital*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes/UFMG, 2004.

PARENTE, André (Org.). Cinema em trânsito. In: MARTINS, Índia Mara; PENAFRA, Manuela (Org.). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. LabCOM, 2007.

_____. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

READ, Paul; MEYER, Mark-Paul. *Restoration of motion picture film*. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2000.

SÁ, Mauro Thury de Vieira. *A indústria de bens eletrônicos de consumo frente a uma nova rodada de consumo*. Unicamp, 2004.

SÁ, Simone Pereira. A trilha sonora de uma história silenciosa: som, música, audibilidades e tecnologias na perspectiva dos estudos de som. In: *Rumos da cultura da música*. Porto Alegre: Sulina, 2010. p. 91-110.

SANDBERG, Mark B. Efégie e narrativa: examinando o museu de folclore do século XIX. In: CHARNEY; SCHWARTZ (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

SCHWARTZ, Vanessa R. O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim de século. In: CHARNEY; SCHWARTZ (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY; SCHWARTZ (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

STERNE, Jonathan. *The audible past: cultural origins of sound reproduction*. Durham/Londres: Duke University Press, 2003.

WILLIAMS, Raymond. *Television: technology and cultural form*. Nova York: Routledge, 2003 [1974].

ZIELINSKI, Sigfried. *Arqueologia da mídia: em busca do tempo perdido das técnicas do ver e do ouvir*. São Paulo: Annablume, 2006.

_____. *Audiovisions: cinema and television as entr'actes in history*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 1999.

Periódicos

ALBERA, François. Arquivo, história e cinema. Entrevista com François Albera. *Revista da Cinemateca Brasileira*, São Paulo, v. 1, p. 76-87, 2012.

AUTRAN, Arthur. Panorama da historiografia do cinema brasileiro. *Alceu*, v. 7, n. 14, p. 17-30, jan./jun. 2007.

BENJAMIM, Walter. Desempacotando minha biblioteca. *Tradere*, Biblioteca Municipal da Póvoa de Varzim, n. 15, maio 2009.

BUENO, Zuleika de Paula. Anotações sobre a consolidação do mercado de videocassete no Brasil. *Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación*, v. XL, n. 3, set./dez. 2009. Disponível em: <www.eptic.br>.

CURI, Pedro P.; WALTERBERG, Lucas. O que aconteceu com o *Star Wars* que eu conhecia? O *remix* e a cultura participativa como forma de expressão dos fãs. *Ciberlegenda*, p. 125-137, jun. 2013.

DAPIEVE, Arthur. A angústia do formato: não é nada disso que vocês estão pensando. *O Globo*, Segundo Caderno, 8 out. 2004.

ELSAESSER, Thomas. *The New film history as a media Archeology*. In: Cinémas: revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies, Vol. 14, nº 2-3, p. 75-117. Printemps, 2004.

MARCHI, Leonardo Gabriel de. A angústia do formato: uma história dos formatos fonográficos. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação*, E-compós, p. 2-19, abr. 2005.

MASCARELLO, Fernando. Dick Tracy, o filme high concept e o cinema brasileiro. *Revista Contracampo*, Niterói, n. 13, 2005.

MUANIS, Felipe. A imersão televisiva e o retorno da imagem estereoscópica. In: XXII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS. *Anais...* Salvador: Universidade Federal da Bahia, Grupo de Trabalho Cultura das Mídias, jun. 2013.

RELATÓRIO do Fórum sobre Preservação e Restauração de Filmes no Brasil e na América Latina. São Paulo, 14-16 out. 2006.

SCIENCE AND TECHNOLOGY COUNCIL. *O dilema digital: questões estratégicas na guarda e no acesso a materiais cinematográficos digitais*. 2010.

STRAW, Will. In memoriam: the music CD and its ends. *Design and Culture*, UK: Berg, v. 1, p. 79-92, 2009.

Websites

Cinemateca Brasileira: <www.cinemateca.com.br>.

Fazendo Vídeo: <www.fazendovideo.com.br>.

Filmes do Serro: <www.filmesdoserro.com.br>.

International Federation of Film Archives (FIAF): <www.fiafnet.org>.

Mnemocine: <www.mnemocine.com.br>.

The Criterion Collection: <www.criterion.com>.

Filmografia

AMEAÇA FANTASMA, A. Dir. George Lucas. Twentieth Century Fox. EUA, 1999. DVD. 136 min. son. cor.

APOCALYPSE NOW. Dir. Francis Ford Coppola. Twentieth Century Fox. EUA, 1979. DVD. 153 min. son. cor.

APOCALIPSE NOW REDUX. Dir. Francis Ford Coppola. Zoetrope. EUA, 2001. DVD. 202 min. son. cor.

ARCO E A FLECHA, O. Dir. George Ulman. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. França, 1987. DVD. 13 min. son. cor.

ATAQUE DOS CLONES, O. Dir. George Lucas. Twentieth Century Fox. EUA, 2002. DVD. 142 min. son. cor.

CINEMA NOVO. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. Brasil, 1967. DVD. 30 min. son. p&b.

CONTATOS IMEDIATOS COM O TERCEIRO GRAU. Dir. Steven Spielberg. Columbia Pictures. EUA, 1977. DVD. 137 min. son. cor.

ET, O EXTRA-TERRESTRE. Dir. Steven Spielberg. Universal Pictures. EUA, 1982. DVD. 115 min. son. cor.

GARRINCHA, ALEGRIA DO POVO. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. BRASIL, 1963. DVD. 58 min. son. p&b.

GUERRA CONJUGAL. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. Brasil, 1975. DVD. 88 min. son. cor.

GUERRA NAS ESTRELAS. Dir. George Lucas. Twentieth Century Fox. EUA, 1977. DVD. 121 min. son. cor.

HISTÓRIAS CRUZADAS. Dir. Alice de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. Brasil, 2007. DVD. 52 min. son. cor.

HOMEM DO PAU-BRASIL, O. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. Brasil, 1981. DVD. 107 min. son. cor.

IMPÉRIO CONTRA-ATACA, O. Dir. Irvin Kershner. Twentieth Century Fox. EUA, 1980. DVD. 124 min. son. cor.

INCONFIDENTES, OS. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro, Grupo Filmes e Mapa Filmes. Brasil, 1972. DVD. 80 min. son. cor.

LADO A LADO. Christopher Kenneally. Company Films. EUA, 2012. 99 min. son. cor.
LEOPARDO, O. Dir. Luchino Visconti. Versátil Home Video. Itália/França, 1963. DVD. 185 min. son. cor.

MACUNAÍMA. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. Brasil, 1969. DVD. 105 min. son. cor.

MESTRE DE APIPUCOS, O. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. EUA, 1959. DVD. 9 min. son. p&b.

METRÓPOLIS. Dir. Fritz Lang. Universum Film. Alemanha, 1927. 153 min. silencioso. p&b.

PADRE E A MOÇA, O. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. Brasil, 1965. DVD. 90 min. son. p&b.

PEOPLE VS. GEORGE LUCAS. Dir. Alexandre O. Phillippe. Exhibit A Pictures e Quark Films. EUA, 2010. 93 min. son. cor.

PODEROSO CHEFÃO, O – PARTE I. Dir. Francis Ford Coppola. Paramount Pictures. EUA, 1972. DVD. 177 min. son. cor.

PODEROSO CHEFÃO, O – PARTE II. Dir. Francis Ford Coppola. Paramount Pictures. EUA, 1974. DVD. 202 min. son. cor.

PODEROSO CHEFÃO, O – PARTE III. Dir. Francis Ford Coppola. Paramount Pictures. EUA, 1990. DVD. 170 min. son. cor.

POETA DO CASTELO, O. Dir. Joaquim Pedro de Andrade. Filmes do Serro e Vídeo Filmes. Brasil, 1959. DVD. 11 min. son. p&b.

QUARTO 666. Dir. Wim Wenders. Europa Filmes. França/Alemanha, 1982. DVD. 45 min. son. cor.

RETORNO DE JEDI, O. Dir. Richard Marquand. Twentieth Century Fox. EUA, 1983. DVD. 134 min. son. cor.

VINGANÇA DOS SITH, A. Dir. George Lucas. Twentieth Century Fox. EUA, 2005. DVD.
140 min. son. cor.