

Sobre Elsaesser, Thomas. *Cinema como arqueologia das mídias*. Organização de Adilson Mendes; Tradução de Carlos Szlak. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2018, 320 pp., ISBN: 978-85-9493-101-6.

Por Cristiane Wosniak\*



O livro *Cinema como arqueologia das mídias*, de Thomas Elsaesser, lançado em 2018 pela Editora SESC-São Paulo, apresenta uma perspectiva original, divergente e multidimensional para os estudos da história do cinema imbricada à disciplina da arqueologia das mídias. A partir de uma rigorosa compilação de estudos acerca da *New History* – termo cunhado por Elsaesser e que inaugura um novo paradigma teórico – publicados de forma extensiva, o pesquisador Adilson Mendes e

a Cinemateca Brasileira promovem o encontro destes rastros teóricos sedimentados, sobretudo, pela base conceitual de onde brotam tão enfáticas ideias do eminente historiador alemão, o livro *Film History as Media Archaeology: tracking digital cinema* (2016). Mendes é responsável pelo prefácio do livro. Seu texto introdutório recebe o título de uma pergunta: *mais uma “outra” história do cinema?* Em apenas dez páginas consegue esclarecer aos leitores que o livro trata de uma abordagem arqueológica —uma nova genealogia— para a história do cinema, cuja ênfase é a descontinuidade e o fragmento e que a preocupação central da obra é evidenciar as possíveis relações entre as mídias contemporâneas e as primeiras realizações cinematográficas. A edição traz ainda uma exclusiva nota de contracapa escrita por Erik Felinto, reconhecido autor de livros sobre cinema, cibercultura e teoria da comunicação. Felinto afirma, de forma efusiva, que o público brasileiro pode

se considerar privilegiado, pois com esta tradução pioneira garante-se uma via de acesso a um instigante paradigma teórico: o cinema como arqueologia das mídias.

Thomas Elsaesser, falecido em 4 de dezembro de 2019, tornou-se Ph.D. em Literatura Comparada e trabalhou como crítico de cinema na Inglaterra. Foi professor emérito de Estudos de Cinema e Televisão na Universidade de Amsterdã e Professor Visitante na Universidade de Columbia. Autor de vários livros que envolvem estudos sobre filmes e sobre teorias de cinema. *Cinema como arqueologia das mídias* foi o seu primeiro livro publicado no Brasil. Distante de uma perspectiva meramente cronológica, o autor refaz um caminho de reflexões críticas que interconecta história e teoria do cinema pelo viés das novas mídias. A arqueologia do cinema vislumbra o dispositivo cinematográfico para além do cinema e implica que ao falar/estudar cinema seja adotada uma atitude mental tanto retrospectiva quanto prospectiva. Esta conduta é essencial para se empreender uma busca de respostas às dezenas de perguntas retóricas formuladas pelo autor, em que se impõe a árdua tarefa de tentar localizar como o cinema se encaixa nos ciclos maiores, determinantes e que foram a força motriz de mudanças nas sociedades modernas.

Adverte-se o/a leitor/a, o tempo todo, de que se trata de uma leitura que causa uma certa fricção conceitual e que tal proposição não pretende insistir na singularidade de um cinema como forma de arte nem em sua especificidade como *medium*. O livro trata da visibilidade do cinema? Sim. Mas a reflexão e as possíveis e transitórias respostas sustentam o argumento —discutido exhaustivamente ao longo de dez capítulos— de que existe atualmente uma suposta (in)visibilidade do cinema enquanto *medium*, visto que o dispositivo, em si, tornou-se ubíquo: “seu imaginário específico (seu jeito de ‘enquadrar’ o mundo e nós, dentro dele e também separados dele) converteu-se no parâmetro básico do que é real – para nós” (21). Esta é a principal tarefa do livro de Thomas Elsaesser que, desde o final da década de 1980, sugeriu pela

primeira vez a expressão “cinema como arqueologia das mídias”, tendo como ancoragem referencial, naquela época, os escritos de Walter Benjamin e Michel Foucault. A escrita se dá a partir da premissa de que não é mais possível pensar/escrever a história do cinema hoje, separada de todas as convergências midiáticas que o envolvem.

E é a partir de Michel Foucault que o denso capítulo 1 —*Arqueologia das mídias: o legado de Foucault*— é delineado como uma proposta de continuação ou extensão/atualização dos estudos desenvolvidos há mais de trinta anos e expostos por Elsaesser em sua publicação *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (1990). Neste texto inicial, três perguntas mapeiam um caminho de discussões inerentes à análise arqueológica das mídias. Elsaesser afirma que já não lhe interessa apenas a pergunta o que é o Cinema? Ou o que era o Cinema? No cerne de seus interesses arqueológicos, estão as questões: onde está o cinema? Quando é o cinema? Por que é cinema? O cinema é/era bom pra quê? A partir destes balizamentos o cinema não é mais pensado enquanto fluxo histórico irreversível, mas como uma experiência manipulável pelo espectador/usuário. Elsaesser explica, neste capítulo, que a sua arqueologia das mídias é inspirada e recorre diretamente a dois dos célebres livros de Foucault: *The Order of the Things: an Archaeology of the Human Sciences* (1970)<sup>1</sup> e *Archaeology of Knowledge* (1972).<sup>2</sup> No desenrolar do capítulo resiste-se à aceitação de uma arqueologia das mídias preocupada meramente com uma espécie de recuperação retroativa do passado para uso imediato com finalidades práticas no/do presente. A arqueologia traçada pelo autor reconhece seus próprios limites enquanto intervenção crítica e se constitui como uma alternativa e/ou suplemento da história cinematográfica tradicional e até mesmo de uma desconstrução desta história.

---

<sup>1</sup> Tradução brasileira: *A Palavra e as Coisas: uma arqueologia das Ciências Humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

<sup>2</sup> Tradução brasileira: *Arqueologia do Saber*. São Paulo: Forense Universitária, 2014.

O segundo capítulo –*História do Cinema como Arqueologia das Mídias*– traz novas perguntas para o debate em torno dos paradigmas das novas mídias. Elsaesser questiona se a imagem digital pode ser considerada uma ruptura radical em relação à criação de imagens ou ela somente se configura como uma continuação/extensão tecnológica de uma longa história cinematográfica – seguindo as palavras-chave: melhoria, emulação, adaptação e remediação– admitindo que a teoria do cinema tradicional ainda não abrangeu? É de imagem –e também do som– no cinema que o capítulo trata. A crítica de Elsaesser recai sobre o fato de que, possivelmente, a maioria dos estudiosos do cinema se debruçaram sobre os filmes enquanto textos e negligenciaram consideravelmente o cinema como evento e como experiência. Emblemática é a afirmação do autor quando destaca que, para os defensores do paradigma colocado pela Nova História do Cinema, agora são aceitos “muitos pais e também muitos irmãos em relação às suas origens e à sua identidade” (81), colocando em xeque uma história única, cronológica e linearizada do cinema. Não se faz evolução por exclusão, é o que atesta o autor ao fazer uma vasta análise e discussão acerca da coexistência entre o cinema, a televisão e as mídias digitais que se alimentam mutuamente, mas de formas (inter)dependentes. O capítulo também alerta para um risco iminente: a não pertinência de descrever ou tentar analisar as conexões mútuas entre as linguagens, respeitando os espaços-tempos que as distinguem, sem voltar a dividi-las em histórias desconexas. Desta forma, ao lado de termos como *Home Box Office* (HBO), Netflix, *streaming*, cinema de atrações, dioramas, panoramas, *phantom rides*, *crossmedia*, *walkman*, videocassete, *blockbusters* e *iPod*, Elsaesser faz desfilar, com cuidadosa dose de coerência e irreverência, autores como Friedrich Nietzsche, Yuri Tsivian, Ben Brewster, Kristin Thompson, Tom Gunning, André Gaudreault e André Bazin. Esta mistura inusitada parece convergir para um único propósito: alertar que nos estudos contemporâneos sobre o cinema deve haver espaço para uma hermenêutica do assombro por trás de uma investigação histórica com respeito ao passado e também ao presente.

Com o título *O Dispositif Cinematográfico (entre a teoria do dispositivo e o cinema de artistas)*, o capítulo 3 explora textos clássicos afirmando que os mesmos devem ser lidos e relidos. A novidade no processo da leitura paira sobre a assertiva de Elsaesser ao apregoar que os textos clássicos devem ser lidos em diálogo com as práticas contemporâneas e, sempre, reavaliados em uma rede conceitual mais ampla. O ponto de partida para as reflexões revisionistas do autor, em relação ao *dispositif* cinema, não são as polêmicas ideológicas e filosóficas que a referida teoria causou, após os escritos de Noel Carroll, David Bordwell e Richard Allen, por exemplo. Elsaesser coteja os escritos de Platão, Jean-Louis Baudry, Sigmund Freud, passando por Jacqueline Rose, Constance Penley, Mary Ann Doane e Joan Copjec, entre outros. É partir de uma breve história do dispositivo que se chega à conclusão de que as complexas relações que unem diferentes mídias é o fenômeno da coexistência, o que Elsaesser denomina de *Medienverbund* (rede de mídias) – interconexas e, por consequência, coexistentes. É preciso destacar que o autor não se refere às diferentes mídias, neste capítulo, como modos de produção historicamente sucessivos, onde as mídias artesanais, mecânicas, eletrônicas e digitais substituem umas às outras de forma contínua e linearizada. Do primeiro cinema/monitor/tela ao corpo afetado, ou seja, à nova configuração do cinema/museu/expandido em que há uma crescente corporificação no/do efeito cinema no espectador, é estabelecida uma linha de raciocínio que considera inevitável superar a divisão entre cinema fotográfico e pós-fotográfico e acreditar que desta forma não ocorre neste tempo-espaço uma ruptura, e sim uma intensa revisão de crenças paradigmáticas que pode nos levar a modificar nossa noção/resposta para a pergunta: o que é cinema?

Algumas das discussões mais persistentes que resultaram das crises do cinema do século XXI concentraram-se na condição do espectador e na narrativa, representadas como déficit de atenção e declínio do ato de contar histórias... Com esta constatação, tem início o capítulo 4 —*Arqueologia da*

*Interatividade: o Cinema “Caipira” como Sintoma da Mudança das Mídias.* Aqui, Elsaesser novamente evoca Benjamin e o seu célebre texto *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* (1987) para argumentar em favor de um “cinema caipira” como uma espécie de parente muito próximo do sujeito zapeador (mídia televisiva) e do sujeito atirador em primeira pessoa (*gamer*). O autor recorre —arqueologicamente— ao primeiro cinema e lá encontra o sujeito espectador (in)crédulo, associado ao sujeito frequentemente ridicularizado do caipira/simplório —no filme dentro do filme— que recortado como uma metáfora exemplar do público, não acreditava na possibilidade da imagem cinematográfica, projetada em uma superfície bidimensional, ser apenas uma representação (acreditando que seria possível tocá-la/contato háptico, corporalizado e que a tela seria o portal para uma outra espacialidade). A conclusão a que se chega neste capítulo é que —pelo viés da Nova História do Cinema— seria necessário uma reavaliação do espaço diegético do primeiro cinema e que por meio da reativação deste “espectador (in)crédulo encarnado no fenômeno do caipira” (155) poder-se-ia reavaliar —um modo de crítica distinto— como as próprias mídias audiovisuais se deparam com as mudanças tecnológicas disruptivas e as transferências do capital cultural.

No capítulo 5 —*A instabilidade construtiva ou a vida das coisas como vida futura?*—, Elsaesser faz um discurso crítico sobre a plataforma de vídeo online *YouTube* —e seu proprietário o *Google*— comparando-o e contrapondo-o às narrativas roteirizadas. No estudo das *tags*, *taglines*, *hiperlinks*, comentários de usuários, janelas e trajetórias ao acaso, Elsaesser empreende uma jornada —narração em primeira pessoa sobre a experiência de busca de dados na referida plataforma— e acaba por introduzir o conceito de instabilidade construtiva, termo este, emprestado da engenharia. Nesta excêntrica aventura hipermidiática, até mesmo a *Wikipedia* é esquadrihada como sistema falível e na comparação da narrativa de um romance com a plataforma *Youtube*, Elsaesser chega à conclusão de que “o romance oferece ‘um’ mundo (entre muitos), enquanto o *Google* sugere ‘o’ mundo” (163).

É no capítulo 6 —*O cinema digital e o dispositivo: arqueologias, epistemologias, ontologias*—, que o autor nos adverte sobre o risco da obsolescência da própria história do cinema. No entanto, admite que este fato nada tem a ver com as novas mídias e a digitalização do cinema. E empreende uma elaborada reflexão na tentativa de tencionar o cinema digital como padrão tecnológico e também como ruptura epistemológica. Elsaesser assume as multimídias eletrônicas como parte crucial da história do cinema. O digital para ele não se configura apenas como tecnologia de conversão de sinais e modelo de transmissão de dados, mas como momento privilegiado de uma ruptura cultural mais complexa.

*Cinema digital: entrega, evento e tempo* é o título que prenuncia o capítulo 7. Ao se questionar sobre os sistemas de entrega digital e sobre a produção cinematográfica, o autor conclui que se ocorrem mudanças neste cenário, elas ocorrem sob a forma de novas oportunidades de distribuição e circulação, à medida em que o cinema digital se infiltra cada vez mais pelos setores de entretenimento. Aqui se destaca o filme *blockbuster* como conceito de *marketing*. A televisão e o vídeo também são examinados em relação à ontologia de suas específicas imagens, assim como o cinema é especulado em relação à sua performance e como evento ancestral. De que forma e com que meios? Da orquestra que acompanhava o filme no fosso; do público das décadas de 1930 e 1940, constituído majoritariamente por famílias; da atração do público jovem às salas de cinema nas décadas seguintes; da atual performance cinematográfica a requerer o som *Dolby* e digital. Entram no debate, em determinado ponto do capítulo, o espaço urbano e o *shopping center versus* as salas de cinema autônoma. Por fim, Elsaesser discute, ainda uma vez mais, o impacto do cinema de tecnologia digital na construção atrativa de ambientes virtuais a contar histórias de modo interativo. Admite-se o digital como metáfora cultural —não apenas como um novo *medium*— e como este fator permitiria (re)pensar o próprio cinema e a televisão por meio de categorias

de espaço, tempo e subjetividade e, desta forma, conhecer mais profundamente todas as mídias circundantes.

O capítulo 8 —*Cinema, movimento, energia e entropia*— é incisivo ao criticar o fato de que por quase 100 anos o cinema tem sido estudado pela perspectiva da imagem fotográfica com seus componentes de indexicalidade e de realismo icônico em relação à sua representação. Elsaesser sustenta um forte argumento: se o problema verificado é a fundação de uma história do cinema dependente da imagem fotográfica como base genealógica, talvez, o caminho proposto pela Nova História e sua arqueologia distinta possa garantir ao cinema uma perspectiva que não anuncie a sua morte, frente ao impacto das novas mídias, mas que reconheça a função (trans)formadora da imagem em movimento na era da ubiquidade. Ao examinar o percurso de seus estudos, o pesquisador acaba por admitir que para além de Foucault —que o inspirou com sua obra *Arqueologia do Saber*—, a partir deste ponto de sua construção teórica reflexiva, volta-se ao filósofo Howard Caygill. Ao discutir diferentes modelos de energia —estudos emprestados da Termodinâmica—, o objetivo foi tentar unir o século XIX ao XXI, procurando tornar visíveis e coerentes as supostas redes intermediárias que conectam o primeiro cinema ao cinema contemporâneo e, sobretudo, ao pós-cinema da era ubíqua.

*A arqueologia das mídias como poética da obsolescência* —título do capítulo 9— dedica-se a uma linha claramente retrospectiva dos conceitos balizados ao longo dos oito capítulos anteriores. Nesta linha reflexiva, Elsaesser retoma pontos cruciais de suas teorias e afirmações ao longo de trinta anos em relação aos estudos inaugurais sobre a Nova História do Cinema como arqueologia das mídias. Também se reflete aqui sobre a enorme quantidade de imagens em movimento e arquivos existentes atualmente em detrimento de sua sobrevivência precária. É de registros e mapeamentos de/sobre cinema que o capítulo se reveste. A memória das mídias como desafio para o próprio campo da História.



O último capítulo —*Arqueologia das mídias como sintoma*— é claramente um balanço em perspectiva sobre a arqueologia das mídias como a expressão-chave nos campos de estudos do cinema por cerca de três décadas. Elsaesser constata que este paradigma entrou em franca ascensão nos últimos dez anos. E ao longo de trinta e sete páginas dedica-se não apenas a ressaltar alguns livros publicados e que englobam o termo arqueologia das mídias em seus títulos, como também faz um levantamento positivo em relação à (re)descoberta de estudos arqueológicos em relação ao período histórico do primeiro cinema. Os termos genealogia e arqueologia são reapresentados e ao lado de autores da Filosofia e estudiosos/teóricos do cinema, as teorias da comunicação —aspectos midiáticos— também entram na cena do debate. Neste cenário de retrospectão, o autor acaba por concluir que é nos interstícios, nas brechas e nas fissuras da arqueologia das mídias que a nossa visão e nossa compreensão do cinema, no século XXI, vai tomando forma. Conclui-se que, ao lado da televisão e da internet, o cinema “é ainda mais parte da vida, ou seja, ainda mais onipresente, preenchendo não só cada tela disponível, mas cada espaço acessível: tornando-se invisível, por assim dizer, em virtude de sua ubiquidade” (296).

Em *O Cinema como arqueologia das mídias* (2018), Thomas Elsaesser convida e instiga o/a leitor/a a assumir, junto com ele e com sua proposta paradigmática —advinda da Nova História do Cinema—, um cinema que seja alimentado por perquirições de ordem estética, psicológica, ontológica, fisiológica, midiática e, sobretudo, histórica. Um cinema que não seja apenas uma manifesta e estática forma de arte. O autor nos mostra um caminho aberto e em devir para o cinema que, longe de mostrar sintomas de (des)aparição frente ao impacto das novas mídias, faz parte e integra, cada vez mais, o complexo mecanismo digital convergente do século XXI, encontrando nas frestas do tempo, passado e presentificado, suas novas formas de existência e resistência.

### Bibliografia

BENJAMIN, Walter (1987). A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: \_\_\_\_\_. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense (p. 165-196).

ELSAESSER, Thomas (Org.). *Early Cinema: space, frame, narrative*. Londres: BFI, 1990.

\_\_\_\_ (2016). *Film history as media archaeology: tracking digital cinema* (Film Culture in Transition). Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016.

FOUCAULT, Michel (1970). *The order of the things: an archaeology of the human sciences*. New York: Vintage Books.

\_\_\_\_ (1972). *Archaeology of knowledge*. New York: Pantheon Books.

---

\* Cristiane Wosniak é Doutora em Comunicação e Linguagens – Estudos de Cinema e Audiovisual (UTP). Vice-coordenadora do Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Docente adjunta da Unespar (Bacharelado em Cinema e Audiovisual). Docente colaboradora do Programa de Pós-Graduação (Mestrado e Doutorado) em Educação da UFPR. Pesquisadora dos GPs: Kinedária - Arte, Poética, Cinema, Vídeo (Unespar/PPG-CINEAV/CNPq) e ELiTe – Laboratório de Estudos em Educação Performativa, Linguagem e Teatralidades (UFPR/PPGE/CNPq).

Email: [cristiane\\_wosniak@yahoo.com.br](mailto:cristiane_wosniak@yahoo.com.br)