

O CINEMA EM EXPOSIÇÃO: A NARRATIVA E O IMAGINÁRIO NO MUSEU DE CINEMA

Thaís Lara¹

Resumo: Nos últimos anos, a relação entre cinema e museu tem atraído pesquisadores de diferentes áreas que buscam compreender as conexões cruzadas entre os campos do cinema e da museologia. A exposição do cinema seduz o público e provoca nos arquivos de filmes uma necessidade de compreender a representação dessas imagens no espaço museológico. À luz da teorização da morte do cinema (Cherchi Usai 2001; Aumont 2012; Bellour 2012; Gaudreault & Marion 2016) e da morte e o morrer (Kübler-Ross 1996), esta comunicação discute se é possível um (re)nascimento do cinema nos museus e de que modo a montagem das exposições provocam a construção de uma narrativa ou a reafirmação de um imaginário sobre uma obra ou um gênero cinematográfico. O fio condutor da apresentação é a exposição de pré-cinema da Cinemateca Júnior, Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema e a campanha publicitária *Zootropo, Bravia-Drome* da Sony.

Palavras-chave: cinema em exposição, museu de cinema, Cinemateca Júnior, morte do cinema

Contacto: thaislara.pesquisa@gmail.com

Introdução

A comunicação proposta é um recorte da investigação de doutorado em Multimeios / Museologia, cujo tema central é a relação entre cinema, museu e educação que se estabelece nas cinematecas. Nos últimos anos, o interesse pelas exposições de cinema tem crescido e habitado diferentes espaços culturais. Dos tradicionais museus como o Louvre² (Paris, França) até museus interioranos como a Casa Museu de Vilar³ (Lousada, Portugal) passando por locais consagrados da cinéfila, como as cinematecas. De fato, o binômio cinema e museu tem atraído

¹ Doutoranda em Multimeios no Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas em cotutela com o doutoramento em Museologia da Universidade do Porto. Bolsista FAPESP.

² O Museu do Louvre possui um departamento dedicado ao cinema com uma programação que inclui projeção de filmes vinculados tanto às exposições da instituição quanto aos ciclos temáticos. Ver <https://www.louvre.fr/films>.

³ A Casa Museu de Vilar é mantida pelos realizados de animação Abi Feijó e Regina Pessoa. O Museu une pré-cinema e animação contemporânea em três espaços ocupados por uma exposição permanente de pré-cinema, uma sala dedicada à obra dos realizadores e uma sala destinada à exposição temporária de cinema de animação. Ver <http://www.casamuseudevilar.org/>

pesquisadores de diferentes áreas que buscam compreender as “conexões cruzadas”⁴ entre os campos do cinema e da museologia. O cinema em exposição⁵ tem seduzido artistas, cineastas e teóricos de cinema que intencionam compreender a representação dessas imagens no espaço museológico. No caso das cinematecas, a musealização do cinema lida com temas além da estética das imagens e pauta tópicos como preservação, digitalização, valorização do acervo e a comunicação.

Apesar do consenso sobre a necessidade de um espaço expositivo e uma prática museográfica para o cinema, pouco ou nada se fala sobre os museus luso-brasileiros, suas coleções e o seu papel educativo. Nesta apresentação buscou-se um caminho para responder à questão: O cinema pode (re)nascer nos museus? O objetivo é analisar se uma exposição de cinema provoca a (re)afirmação de um imaginário sobre uma obra ou um gênero cinematográfico.

Parte-se do princípio que a construção da narrativa, aqui exemplificada pela exposição de pré-cinema da Cinemateca Júnior e pela campanha publicitária *Zootropo Bravia-Drome*, propicia o fortalecimento de um imaginário já construído na sociedade em torno da representação do nascimento do cinema. A intenção não é analisar em profundidade as duas narrativas, mas dialogar com “a(s) morte (s) do cinema” (Gaudreault, e Marion 2016), como processo de morrer (Kübler-Ross 1996) e o possível (re)nascimento do cinema no museu.

A morte, o processo de morrer e o (re) nascimento do cinema

“Do início dos anos 90 até hoje, o cinema deixou de ser um dispositivo fotoquímico-mecânico para se transformar num meio eletrônico-digital. Este processo revolucionário parece ter acontecido agora mesmo, mas, na realidade, ocorreu através de pequenos passos, numa transição que começou pelo som, passou pela montagem e pela cinematografia digital, terminando na projeção cenográfica. O cinema é agora quase todo digital. Ainda assim, o

⁴ Entre 6 e 8 julho, a Universidade de Cambridge organizou o congresso *Moving Image and Institution: Cinema and the Museum in the 21st Century* que reuniu acadêmicos, curadores de museus, museólogos, arquitetos, cineastas e artistas de nível nacional e internacional para discutir as conexões cruzadas entre os campos do cinema e da museologia.

⁵ O cinema em exposição é utilizado aqui no sentido tanto do filme, como dos artefactos pertencentes a produção e exibição do cinema que são exibidos no museu como objeto principal, diferenciando-se, assim, dos conceitos de vídeo arte, intermedialidade e *live cinema* (cinema ao vivo).

nosso amor e respeito pelas obras-primas do cinema, da era do mudo ao cinema sonoro e mais além, incluindo o extraordinário trabalho cinemático realizado pelo mundo fora, inspiram-nos a fazer muito mais com o novo cinema eletrônico do que simplesmente emular os filmes do passado” (Coppola 2019, 9).

A advertida ‘morte’ do cinema é um tema recorrente ao longo de sua existência – e provavelmente este ainda terá muitas mortes. De fato, as transformações com a transição do analógico para o digital impulsionaram as discussões sobre os ‘fins do cinema’. Assim cineastas, artistas e teóricos têm-se dedicado a analisar as transformações técnicas e sociais da arte cinematográfica (Cherchi Usai 2001; Aumont 2012; Bellour, 2012; Gaudreault & Marion 2016; Rodowick 2007; Casetti 2015; Dubois 2011).⁶ Nem tudo, no entanto, é obscuridade e morte. O diretor Francis Ford Coppola, por exemplo, remarca que essa ‘revolução’ digital não foi imediata e se mostra entusiasmado com as possibilidades do cinema eletrônico. O que o levou a publicar recentemente o livro *O Cinema ao Vivo e as suas Técnicas*, uma espécie de relato / diário de suas experiências nos *workshops*-piloto experimentais.

Para a análise, optou-se por apresentar as oitos mortes do cinema elencadas por Gaudreault e Marion (2016) que mostram a relação do cinema com os diferentes dispositivos de imagem e som. Quais são estas mortes? Os autores expõem do fim para o início esses fins do cinema: 8) o domínio da tecnologia digital – com a morte da película, o digital se torna predominante na produção e exibição. O cinema perde sua hegemonia diante da propagação de telas; 7) a aparição do controle remoto – é possível intervir no tempo da obra (‘pausar’, ‘zapear’); 6) O surgimento do vídeo cassete – o aparelho liberta o espectador ao permitir-lhe gravar o que passa na TV, além deste poder alugar ou comprar fitas; 5) A chegada massiva da televisão a partir dos anos 50 – a exibição das imagens em movimento deixa de ser exclusividade do cinema; 4) a introdução do som no final dos anos 20 – o cinema falado torna-se predominante e muda a produção e o consumo dos filmes; 3) A morte do cinematógrafo – o início de 1910 marca a passagem do cinematógrafo (dispositivo) para o cinema (princípio da narrativa); 2) Institucionalização do cinema – entre 1907 e 1908 ocorre amudança no sistema de exibição e distribuição em decorrência da formação das salas de cinema. 1) Uma arte

⁶ Fernão Ramos apresenta uma revisão bibliográfica atual sobre o tema no artigo *Mas Afinal, o Que Sobrou do Cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim*.

sem futuro, como sentenciou Antoine Lumière quando negou vender a patente do cinematógrafo a George Méliès: “Ela pode ser explorada por algum tempo como curiosidade científica, fora isso, não tem nenhum futuro comercial” (Bessy & Lo Luca 1948 *apud* Gaudreault, e Marion 2017, 38).

A sistematização das mortes do cinema proposta por Gaudreault e Marion aborda as principais discussões sobre o tema e se concentra nas modificações do dispositivo para compreender a morte provocada pela tecnologia digital. Fernão Ramos alerta que o “perigo é que, na variedade de formas maquínicas, o cinema surja como acidente de percurso” (2016, 46). Para contribuir para a discussão, tomei de empréstimo as reflexões sobre a morte e o morrer da psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross (1996). As atitudes diante da morte humana e seus ritos são associados às mortes do cinema de forma apontar semelhanças entre esse processo do fim do cinema com as configurações sociais do morrer na sociedade.

A morte tornou-se um tema tabu na sociedade ocidental, o medo de morrer desencadeou num impedimento de falar sobre a morte. É preciso proteger a vida, a morte deve passar despercebida (Aries 1990). Ao notar a dificuldade de médicos, enfermeiras, religiosos e parentes de pacientes terminais diante da morte, Kübler-Ross realiza um estudo em que assinala como as inovações tecnológicas afetavam o contato com esses pacientes “morrer é (...) muito solitário, muito mecânico e desumano” (Kübler-Ross 1996, 19). Para a médica, a distância das relações dos seres humanos, o virtual, a falta de contato, a educação e o contato para as massas e não para o indivíduo, desencadeiam o medo e a fuga da morte. As pessoas precisam ser mantidas vivas mesmo que seja através de máquinas, computadores e/ou equipamentos eletrônicos. Kübler-Ross questiona se o doente pode opinar sobre sua morte e afirma “tudo é feito na tentativa de que ele [o paciente] viva e, se salvarem sua vida, podem dispensar atenções à sua pessoa mais tarde” (1996, 21).

Numa aproximação com a arte cinematográfica, pode-se questionar se o cinema precisa ser mantido vivo? Declarar sua morte pode ser salvar-nos ou salvá-lo? Ou seria uma forma de negar sua mortalidade? Jacques Aumont sublinha que “[...] como pode o que pertence tanto à ‘nossa’ modernidade (já) ser dedicado à história? se o cinema se tornou histórico, não é porque envelheceu? E se é suscetível de envelhecer, não corre o risco de morrer?” (Aumont 2012, 68, tradução da autora). Se o cinema corre o risco de morrer pode-se ponderar: o cinema pode opinar quanto à sua morte?

Corroborando a tendência já enunciada, José Manuel Costa, diretor da Cinemateca Portuguesa, afirma que “Morreu o Cinema, viva aí o Museu de Cinema” (2016). Emblemática ou atemorizante, a frase referida numa comunicação sobre os públicos das instituições culturais contemporâneas, faz alusão a transição do cinema analógico para o digital que alterou e tem alterado não somente a forma de produção, exibição e preservação, mas também o consumo e, por consequência, a difusão das obras fílmicas. Neste caso, se o cinema morreu e habita agora o museu, como e o que expor do cinema?

Narrativa e Imaginário: os brinquedos ópticos

“O sonho do cinema, a magia das visões, é tão antiga quanto o homem o é. Nem a expressão pré-cinema é correta. Invertendo a proposição de [Henri] Langlois e entendendo por cinematógrafo o termo com que os irmãos Lumière batizaram o seu aparelho (...), o cinema precede, em séculos ou milênios, o cinematógrafo” (Costa 1996, 23).

No decorrer das visitas aos museus de cinema europeus e algumas exposições no Brasil, notou-se um ponto em comum: a exposição de objetos pré-cinematográficos. O espaço ocupado pelo tema é sempre muito relevante, quando não a única temática. Nesse aspecto, essa reproduzibilidade desencadeou curiosidade em compreender a razão dessa narrativa. Afinal, quais os tipos de afeto que o pré-cinema provoca no público para que todas estas instituições possuam determinado espaço que lhe é dedicado. Gilbert Durand atribuiria esse fato ao imaginário, como explica:

“Todo o imaginário é articulado pelas estruturas irreduzivelmente plurais, mas limitadas a três classes, gravitando em torno dos *schèmes* matriciais do ‘separar’ (heróico), do ‘incluir’ (místico) e do ‘dramatizar’ – suspender no tempo as imagens numa narrativa – (disseminatória)” (2002, 62).

Para Durand o imaginário exerce a função de esperança e ‘equilíbrio’ do mundo, pois para o homem a consciência de sua mortalidade e a percepção da passagem do tempo são fontes de angústia por aproximá-lo do seu fim. Assim,

“a equilíbrio que o imaginário realiza pode tanto recusar, combater a morte e o tempo, como aderir às suas imagens, invertendo a sua negatividade inicial, ou dominar o tempo, aniquilando sua fatalidade ou acelerando o seu fim” (Almeida & Morales 2015, 129).

Como o imaginário se forma numa exposição de cinema? Ao analisar um espaço expográfico é preciso considerar a articulação entre espaço, obra e dispositivos museográficos, pois cada instituição possui uma dinâmica de comunicação. Sendo assim, pesquisa-se na montagem (narrativa) das exposições compreender como e por que razão as pessoas se interessam em ver equipamentos técnicos antigos de cinema, ou roteiros e figurinos de um ou outro determinado filme, ou ainda, qual o interesse das réplicas de brinquedos ópticos ou cenários?

1) A exposição de pré-cinema da Cinemateca Júnior

Em abril de 2007, a Cinemateca Portuguesa inaugurou a Cinemateca Júnior com objetivo de “aproximar os jovens do cinema, dando a conhecer a história das imagens em movimento” (Costa 2007). Instalada no Palácio Foz, em Lisboa, o histórico espaço foi sede da Cinemateca Portuguesa, entre 1958 e 1980, e hoje alberga a exposição permanente de pré-cinema e a sala de exibição. A Cinemateca Júnior prioriza em suas atividades o público escolar, mantendo durante a semana atividades direcionadas às escolas e aos sábados às famílias e ao público geral.

No texto de inauguração, João Bernard da Costa, à época diretor da Cinemateca Portuguesa, já ressaltaria esta vertente:

“A concepção básica era criar um espaço expositivo de características permanentes, essencialmente destinado ao pré-cinema, e onde se pudessem realizar espetáculos que o revelassem aos que nunca com ele contactaram, aproveitando a sala de cinema para sessões, semanalmente em colaboração com as escolas, e, aos

sábados, abertas ao público com programação adequada” (Costa 2007, 197-198).

De fato, as questões educativa e museológica percorreriam a história da instituição com atividades pontuais ao longo dos anos. Entre as projeções de lanterna mágica, a criação de exposições temporárias e as publicações⁷, o pré-cinema fez-se presente na programação.

“a exposição permanente não é uma mostra de objetos diversos, mas uma exposição **didática, lúdica e interativa**, composta basicamente por réplicas dos objetos mais significativos que contribuíram para a descoberta do cinema, afim de que as crianças possam interagir com esses objetos, manuseando-os, conhecendo o seu funcionamento e sua importância histórica” (Costa 2007, 198, grifos do texto original).

Passados mais de dez anos, a exposição de pré-cinema continua a ser a principal atividade da Cinemateca Júnior. A análise apresentada aqui parte de uma visita realizada como observadora em maio de 2018. Acompanhou-se um grupo escolar do 3.º ano – 7/8 anos – para uma sessão sobre os primórdios do cinema e uma visita guiada à exposição permanente de pré-cinema.

O edifício Palácio Foz está localizado no centro da cidade e próximo a outros museus e pontos turísticos, o que desperta o interesse dos passantes. No *hall* de entrada encontra-se uma placa com a programação, uma pequena loja, e ao centro um enorme zootropo⁸ que divide a atenção com o painel do filme *Viagem à Lua*, de Georges Méliès. Ainda no mesmo piso, se encontra uma sala dedicada à história da fotografia.

⁷ João Bernard (2007, 197) esclareceria que a Cinemateca Portuguesa havia organizado, após 2003, espetáculos de pré-cinema (lanternas mágicas, sombras javanesas) para escolas e visitas guiadas. A Cinemateca Portuguesa também publicaria os livros/catálogos: Pina A.; Costa, L.1986. “Da Lanterna Mágica ao Cinematógrafo Seguido de roteiro de viagem pelo museu da cinemateca portuguesa” e Cinemateca Portuguesa. 1996. “A Magia da Imagem: Arqueologia do Cinema através das Coleções do Museu Nacional do Cinema de Turim”.

⁸ O zootropo é um tambor com fendas que possui em seu interior uma tira com desenhos similares dotados de pequenas variações. Ao girar o tambor é possível ver a partir das fendas as imagens em movimento.



Imagem 1 – Hall de entrada, Cinemateca Júnior – 2018 © Thaís Lara

A visita com o grupo escolar teve início na sala de projeção com as duas educadoras que iniciaram a conversa perguntando como as crianças assistiam aos filmes e a resposta foi unânime: *Netflix*. Em uma dinâmica de perguntas e respostas, a sessão teve início com uma explicação sobre o que eram imagens fixas e em movimento, P&B x colorida, silencioso x sonorizado. As educadoras aproveitaram a situação para explicar o que era uma sessão de cinema silencioso e apresentar a pianista que iria acompanhar o filme. Durante todo o período da apresentação, as crianças foram muito receptivas e participativas. Um ponto observado foi o fato de, por diversas vezes, as professoras terem inibido a participação dos alunos, com receio de que estes atrapalhassem a visita. Depois de se assistir aos filmes, deslocaram-se para a sala de brinquedos óticos.



Imagem 2 – Sala de brinquedos ópticos, Cinemateca Júnior – 2018 © Thaís Lara

Na sala, os alunos puderam manusear os brinquedos ópticos para compreender o funcionamento do movimento das imagens em cada objeto. Notou-se uma imensa curiosidade das crianças e das professoras pelo pré-cinema, os alunos se mostraram entusiasmados pela exposição e tiveram resistência em deixar a sala.

2) O Zootropo *Bravia-Drome da Sony*

Em 2009, a Sony lançou o comercial *Zootropo, Bravia-Drome* para divulgar a chegada do sistema *Motionflow*⁹ à sua linha de televisores *Bravia*. Para comunicar a nova tecnologia de movimento, a empresa utilizou o zootropo, um aparelho inventado por William George Horner, em 1834. A campanha publicitária foi criada pela agência londrina *Fallon* e o vídeodirigido por Vernie Yeung que, a partir de uma sequência de imagens do jogador de futebol Kaká, simulava o efeito dele jogando.

⁹ É uma tecnologia que permite que a transição de cada *frame* seja feita de forma mais sutil, evitando tremores ou distorções nas imagens. O sistema possui diferentes nomenclaturas conforme a marca de televisores, como *Auto Motion Plus*, *True Motion*, interpolação de imagens ou taxa de atualização.

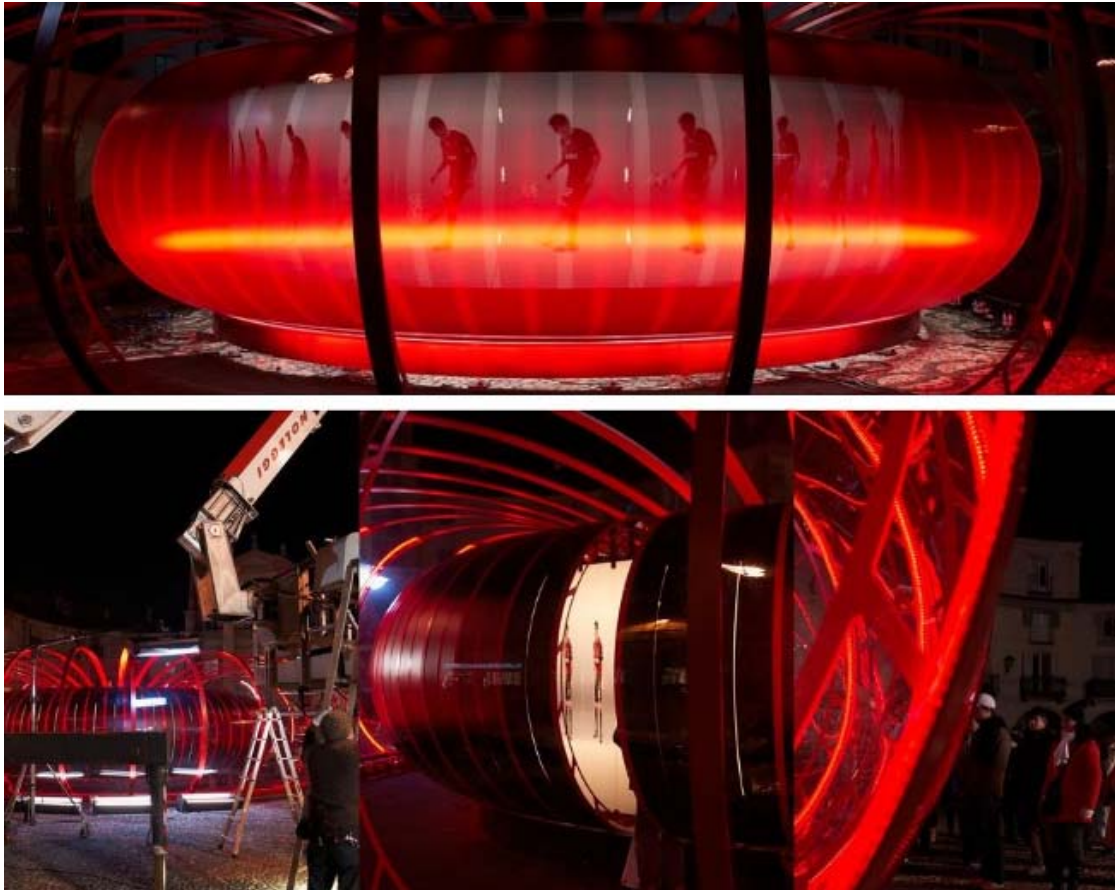


Imagem 3 – Zootropo Bravia-Drome © Sony Bravia (flickr)

O diferencial dessa reinterpretação do zootropo está no seu tamanho: o *Bravia-Drome* da *Sony* entrou para o *Guinness Book of Records* como o maior zootropo do mundo. Construído na cidade de Venaria, perto de Turim, na Itália, o *Drome* tinha 10 metros de diâmetro, podia atingir uma velocidade de 50kph, e levou seis semanas para ficar pronto (Chacksfield 2008). Intencionalmente, ou não, a campanha publicitária foi produzida na mesma região em que está instalado uma das maiores coleções de pré-cinema: o Museu Nacional de Cinema de Turim.

O imaginário contemporâneo sobre o cinema passa hoje por um hibridismo de linguagens, no caso a campanha publicitária *Zootropo Bravia-Drome* une pré-cinema, cinema – narrativa, instalação e televisão para, de certa maneira, formar um espetáculo cenográfico.

À guisa de conclusão: a “Morte morrida” e a “Morte matada”

Nos dois casos analisados constatou-se que os brinquedos ópticos foram escolhidos para representar um imaginário de descoberta e inovação conexos às

imagens em movimento. Os museus de cinema alternam entre a técnica (dispositivo) e a imagem (projeção), assim como as mortes do cinema. No vai e vem entre a vida e a morte de uma arte social em constante transformação questiona-se, então, é possível ‘morrer de morte matada?’. Recorrendo a gramática, o linguista Aldo Bizzocchi explica que:

“O grego tem dois adjetivos, ambrósios e athanásios, para designar o que chamamos em português de ‘imortal’. Mas há uma diferença entre eles que nós não fazemos. Ambrósios significa literalmente algo como ‘imorrível (ou ‘imorredouro’, como manda o bom português); já athanásios quer dizer ‘imatável’. Pois, se para nós tanto faz, os gregos distinguiam duas situações que não são, a rigor, idênticas. Nós, seres humanos, somos, digamos assim, morríveis e matáveis, pois podemos morrer tanto de ‘morte morrida’ (por causas naturais) quanto de ‘morte matada’ (por acidente ou crime). Mas há seres – pelo menos em tese – que podem morrer espontaneamente, mas não ser mortos, enquanto outros só morrem quando assassinados, nunca de morte natural (...) Essa distinção entre o matável e o morrível, o matado e o morrido, tem, aliás, implicações gramaticais. Se ‘estar’ indica estado transitório, e ‘ser’, condição definitiva, por que se diz que alguém ‘está morto’ e não que ‘é morto’, se a morte é definitiva?” (2018).

Mas afinal, o cinema está morto ou o cinema é morto? Pois bem, se considerarmos que está morto é que ele havia morrido. Já no caso definitivo é dizemos que o cinema foi morto, ou seja, o cinema foi matado. Alguém ou algo o matou. Quem?

Ao pensá-lo enquanto objeto social, cultural e técnico, observou-se ao longo do texto que o cinema já morreu mais de uma vez. No entanto, pode-se afirmar que nas exposições de pré-cinema ele continua a nascer? A campanha publicitária da *Sony* usou uma técnica de mais de cem anos para mostrar o aprimoramento na resolução das imagens em movimentos nos seus televisores. Gaudreault e Marion (2016, 189) criaram o neologismo “animagem” para sustentar sua linha de pensamento de que as técnicas contemporâneas resgatam a animação como princípio estruturante do cinema.

Nessa perspectiva, pode-se considerar que a animação é o princípio estruturante das exposições de cinema.

BIBLIOGRAFIA

- Almeida, R. & Morales, P. 2015. *A Ética Plural da Imaginação: uma abordagem antropológica do imaginário e da educação*. *Atualidades Pedagógicas*, (65), 127-146.
- Ariès, P. 1990. *Homem diante da morte*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- Aumont, J. 2012. *Que reste-t-il du cinéma*. Paris: Vrin.
- Bellour, R. 2012. *La Querelle des Dispositifs: cinema - installations, expositions*. Paris: P.O.L. Editeurs.
- Bizzocchi, A. 2018. *Morte Morrída e Morte Matada*. Blog Diário de um linguista. 1 de agosto.
- Casetti, F. *The Lumière Galaxy – seven key words for the cinema to come*. Nova York: Columbia University Press, 2015.
- Chacksfield, M. 2008. *Sony's Bravia-Drome Zoetrope unveiled*. *Techradar*. 05 dez.
- Cherchi Usai. 2001. *The Death of Cinema: History, cultural memory and the digital darkage*. London: BFI.
- Coppola, F. F. 2019. *O Cinema ao Vivo e as suas Técnicas*. Lisboa: Edições 70.
- Costa, J. B. 2007. *A Cinemateca e a Iniciação ao Cinema*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema / Os Filhos de Lumière Associação Cultural.
- Costa, J. B. 1996. *Como Nos Nossos Sonhos*. A Magia da Imagem. A Arqueologia do Cinema através das coleções do Museu Nacional de Cinema de Turim – Catálogo da Exposição (pp. 21- 26). Lisboa: Comissão Portuguesa para as Comemorações do Centenário do Cinema.
- Costa, J. M. 2016. *Ciclos de Conferências Preso Por Ter Cão Preso Por Não Ter*. Fundação Carmona e Costa, Lisboa. 15 de abr.
- Dubois, F. 2011. *La Question Vidéo: entre cinéma et art contemporain*. Crisnée: Yellow Now.
- Durand, G. 2002. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes.
- Gaudreault, A. & Marion, P. 2016. *O fim do Cinema? Uma mídia em crise na era digital*. Campinas: Papirus.
- Kübler-Ross, E. 1996. *Sobre a Morte e o Morrer: o que os doentes terminais têm para ensinar a médicos, enfermeiras, religiosos e aos seus próprios parentes*. São Paulo: Martins Fontes.
- Moving Image and Institution: Cinema and the Museum in the 21st Century*. Cambridge: Universidade Cambridge. 6 à 8 julho, 2011. Disponível em <http://www.crash.cam.ac.uk/events/24026>, consultado a 04/02/2016.
- Ramos, F. P. 2016. *Mas Afinal, o Que Sobrou do Cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim*. *Galáxia*, São Paulo. n. 32, pp. 38-51. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S198225532016000200038&script=sci_abstract&tlng=pt, consultado a 12/02/2020.
- Rodowick, D. 2007. *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press.

FILMOGRAFIA

Yeung, Vernie. 2009. “Zootropo Bravia-Drome”. Agência Fallon/Sony. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=F2u4buxWjIM>, consultado a 12/02/2020.