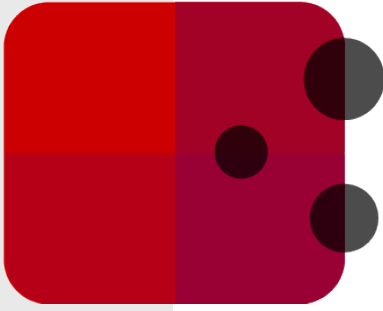


rebecca



Fantasma do Arquivo

Adriana Maria Cursino Menezes¹

1. Doutora em Comunicação e Audiovisual pela ECO-UFRJ e Universidad Carlos III de Madrid. Autora dos livros *Introdução ao Audiovisual* (Ed. CCAA, 2007), *História do Audiovisual* (Ed. CCAA, 2008), *Crítica e Análise do Audiovisual* (Ed. CCAA, 2010). E-mail: adriana_cursino@uol.com.br



Resumo

Este artigo parte de um contexto de mudança de paradigma no que diz respeito ao arquivo, assim como da emergência de novas formas de experimentar a memória através da arte do cinema. Partimos da hipótese de que são as práticas experimentais de *found footage*, produzidas a partir dos anos 90, as que melhor expressam certas percepções da história mais férteis, a nosso ver, para ampliar as conexões entre imagens e mundos diversos, as mais compatíveis com os tempos atuais, as que se esquivam de uma lógica linear em favor de um pensamento dialético. Para desenvolver nossa hipótese, analisamos e discutimos obras que deslocam o arquivo para ‘lugares’ distintos daqueles em que tradicionalmente estiveram inseridos, como documento ou prova do passado, tal como vemos nos documentários convencionais.

Palavras-chave

Cinema, *found footage*, arquivo, memória.

Abstract

The present article starts within the context of changes in the paradigm of archive and also within the emerging of new ways of experiencing memory through the art of cinema. Our hypothesis is that the experimental practices of *found footage* performed since the 90's are the ones that better express certain productive notions in the history field. As we see it, those notions which are able to broaden the connections between images and different worlds. They are also the most compatible with our time, escaping a linear logic in favor of a dialectic thinking. In order to develop such hypothesis we shall analyze and debate the works that are able to shift the concept of archive into diverse “places” when compared to those they have traditionally been accommodated, as document or proof of the past, as we are used to finding on conventional documentaries.

Keywords

Cinema, found footage, archive, memory.



De la influencia de la Antigüedad. Esta historia es mágica de contar. Historia de fantasmas para personas adultas. (Warburg, 1929, p. 3)

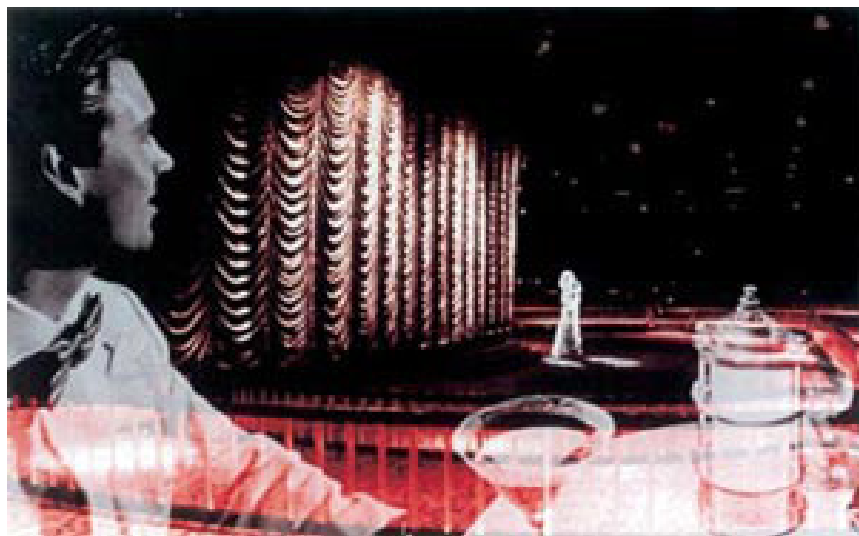
O campo audiovisual caracteriza-se hoje pela facilidade de produção de imagens, resultante dos avanços das tecnologias digitais nas últimas três décadas, e pela proliferação das imagens em diferentes suportes e meios. As produções são variadas, e a maioria reproduz modelos narrativos e formais já constituídos ao longo do tempo para atender ao mercado de consumo. Nesse contexto, vemos crescer uma produção de filmes que se vale de imagens existentes para compor suas narrativas, filmes mais experimentais que parecem, alguns deles, assumir um lugar de ‘resistência’, no modo como articulam e elaboram ideias e olhares para o mundo. É como vemos em *The decay of fiction* (Pat O’Neill, 2002) e *Raza remix* (Manel Bayo, 2010); nestes filmes, o arquivo assume forma espectral, os fantasmas são criaturas digitais que flanam pelos espaços, atingidos pelo tempo.

São filmes estranhos que, com técnicas de *collage* e *found footage*, manipulam imagens de pessoas, trazem personagens do passado para o presente, criam cores e formas em torno do arquivo para dar impressões talvez da falta que fazem alguns momentos de outrora na atualidade. Esses três filmes são frutos do presente, do acesso mais fácil às imagens, somado ao desejo de memória, de ter mais elementos para entender de onde viemos e para onde é possível ir. Não são filmes nostálgicos. Ao contrário, usam do que o cinema hoje pode proporcionar em termos de tecnologias de restauração e finalização, sobretudo para reverenciar a arte cinematográfica. Ver de novo e garantir nova vida às imagens, pois os discursos da memória são essenciais para imaginar o futuro e recuperar uma base temporal e espacial da vida e da imaginação em uma sociedade de consumo e dos meios de comunicação. Talvez esse gesto de investigar o passado, de rever imagens que são sobras e restos seja o desejo de “criar um chão”, como já dito, ainda que um chão virtual e povoado por fantasmas.



Muitas faces, *The decay of fiction*

Filme de ficção totalmente diferente do que costumamos chamar de ficção, *The decay of fiction* foi feito a partir de sobreposição fotográfica nos espaços e com atores que representam personagens de filmes clássicos de Hollywood, ambiente em que o filme se constrói e se inspira. Os espaços por onde circulam esses personagens estão no Ambassador Hotel em Los Angeles, que assume no filme o lugar de personagem principal. Esse hotel fechou suas portas ao público em 1988 e, na ocasião da filmagem, encontrava-se abandonado e com data marcada para sua demolição, que foi em 1994, exatamente quando as filmagens começaram. Construído nos anos 20, o Ambassador “carrega” consigo todo tipo de fantasma do cinema hollywoodiano.



Cena de *The decay of fiction* (2002), de Patrick O'Neil

Se o reflexo, o eco e a sombra podem ser vistos como duplos de algo que se refere à realidade, como coloca o autor Clement Rosset (2008: 65), os fantasmas e as fantasmagorias, podemos dizer, são emanações e duplos do arquivo, de algo que algum dia existiu. O arquivo é, portanto, a casa dessas aparições que saem, flanam, mas retornam a seus lares. Segundo Rosset, “*assim como os fantasmas desaparecem ao amanhecer, também as fantasmagorias desaparecem no limiar do real: ‘o sol os dissipa como se fossem neve, diz Maupassant’*” (ROSSET,



2008, p. 68). O êxito dos fantasmas está em serem percebidos pelos humanos; o contrário não faria sentido. O que dá cara aos fantasmas? Como esses duplos repercutem nos originais dos quais emanam? E como iluminam o tempo presente com a segunda vida que obtêm? O que nos faz vê-los? É um movimento de ir atrás, ver o passado pelo cinema e ver adiante, como uma ideia de futuro que pode estar atrás de cada um de nós.

Os 'fantasmas' de *The decay of fiction* são figuras transparentes que flanam muitas vezes por cenários de filmes (reconstruídos no Ambassador) ou por quartos vazios. Tais figuras exercem o papel de arquivo de personagens (inventados) de clássicos do cinema *noir*. Pois o filme não reproduz diálogos, cria-os. Os fantasmas são estratégias para acessar o passado, habitá-lo com a liberdade que temos quando imaginamos situações. Sabemos que esse hotel abrigou atores e personagens de vários filmes e seguramente existem centenas de imagens de arquivo de situações nele. O filme, porém, não usa sequer uma imagem de arquivo, preferindo criar algo semelhante às imagens da realidade dos filmes de ficção e fazer do espaço físico a 'prova do real' como um espaço que abriga memórias. Esse espaço que está povoado pelos vestígios de situações que ali ocorreram. É uma espécie de inversão o que ele faz: cria imagens de suas lembranças e as insere num ambiente por onde elas passaram. Lida com a memória dos espectadores garantindo-lhes a liberdade de dar continuidade aos fragmentos de situações que os 'atores/arquivo' encenam.

Movimentos sem nexos, caveiras, vozes murmuram, a música garante o clima de suspense. A câmera parece levar-nos para dentro dos espaços mais recônditos de nossa memória. Enquanto mulheres se arrumam, um cotidiano transcorre no hotel; um grupo de detetives ao estilo *noir* tenta desvendar um crime, a respeito do qual pouco sabemos. Tudo é tratado como arquivo, e o único vestígio da realidade é o hotel semidestruído, que representa o presente, única ligação com aquele passado de memórias. O hotel nos lembra todo o tempo que aquilo já passou, a pintura descascando, o corrimão corroído, o mofo nas paredes – mais ou menos como faz *Ciudad de los signos*, que usa os espaços existentes como pano de fundo para recolocar personagens que já são espectros.



Voltando a *The decay of fiction*, a princípio tentamos identificar quais são os filmes em que atuaram aqueles atores. Quem são eles? Mas não identificamos, porque são atores do presente que representam atores do passado e reproduzem precisamente fragmentos de diálogos, cenas de filmes clássicos do cinema hollywoodiano numa polifonia audiovisual que também joga com o desejo de identificação do espectador. Pois o que importa como informação é o espaço de memória que ele constrói com todos os artifícios e estratégias estéticas das quais se vale. Os diálogos não se interligam para dar sentido a alguma narrativa, não são arquivos (tal como o termo define), mas ‘arquivos inventados’. Os atores só se interligam como parte do mesmo contexto de memória. As possibilidades de finalização digital oferecem ao cinema um poder de imersão numa realidade virtual quase sem limites.

Em *The decay of fiction* os fantasmas tomam o sentido de permanência e eternidade. Eles nos guiam aos espaços em que viveram os atores J. Edgar Hoover, Marilyn Monroe, Howard Hughes, Jean Harlow, John Barrymore, Gloria Swanson. No hotel ficava também a boate Coconut Grove, espaço em que as cerimônias do Oscar foram realizadas durante seus primeiros oito anos. Foi nele que Joan Crawford, Carole Lombard e Loretta Young foram descobertas enquanto dançavam e que Bing Crosby começou sua carreira, cantando. Ao longo dos últimos 30 anos, vários filmes e cenas ali foram feitos. Nomes e eventos que se tornaram presentes em nossas memórias sobrevivem no mar de imagens dentro de nós.

The decay of fiction nos sugere, às vezes, um estado de devaneio, uma vez que nos leva a um passeio com imagens em cor aos muitos recantos do Ambassador. Ao longo do caminho nos deparamos com convidados transparentes retratados em preto e branco, fragmentos da narrativa *noir*. Conversas soltas se sobrepõem às vozes de *gangsters*, de detetives e funcionários diversos. Criaturas estranhas e abstrações aparecem intermitentemente, dissipando-se em pequenas histórias que vão surgindo a partir de uma sucessão de efeitos técnicos a partir dos quais o filme é montado, como lapso de tempo, colagens e dupla exposição, entre outros.



Por meio de linguagem que usa os mais modernos artifícios técnicos de finalização, Pat O'Neill² em *The decay of fiction* recorre a essa estratégia estética para enriquecer a discussão em torno da personificação do passado, o que, para os espectadores, resulta numa experiência inusitada diante do arquivo, no caso desse filme, absolutamente inventado. Trata-se de linguagem gráfica que manipula formas díspares num mesmo quadro, formas humanas que se relacionam entre si e que cruzam o quadro como corpos definidos, mas transparentes. Temos a sensação de estar nos lugares, dentro dos filmes clássicos do cinema hollywoodiano dos anos 40. A câmera é muito responsável por essa sensação, porque nos leva – espectadores – a flunar pelos ambientes. Como em sonhos, que muitas vezes têm o poder de “materializar” e “narrativizar” traços de nossa memória, aqui são traços da memória do cinema numa crítica ao efêmero das coisas do presente. Esse é um pano de fundo da cultura digital de fragmentação e de superfície, um mundo pastiche de universos paralelos, múltiplas leituras, repetições – da decadência da ficção.

Na era da composição digital, do Photoshop, a linguagem de camadas e colagem é facilmente produzida e pode criar efeitos muito interessantes que fazem pensar uma organização dos sentidos das imagens hoje. O filme opera com emblemas da decadência e ruptura que sobrevivem à sua função. O uso dos espaços como personagens agrega um nível de autorreflexão aos filmes. O *Ambassador Hotel* funciona como metáfora para a câmera.

2. Tal técnica e sua aplicação são parte da linguagem que o diretor O'Neill vem aprimorando ao longo do desenvolvimento de seu trabalho. Nascido em Los Angeles em 1939, formou-se em design e fotografia e teve grande influência da arte de Maya Deren, Anger, Brakhage, John Whitney, Wally Berman, entre outros. Os curtas-metragens de O'Neill do início da década de 1960 são altamente gráficos, *assemblages*, feitos com base no domínio das técnicas de impressão óptica. De *By the sea* (1963) a *Delta Side Winder* (1976), o autor explora a ambiguidade da imagem através da manipulação técnica de “refotografia”. Além de ser um realizador experimental, O'Neill está ligado ao *mainstream* de Hollywood através de sua empresa Films Lookout Mountain, com sede em Los Angeles, e que cria efeitos especiais para filmes como *Piranha* (1978), *Star Wars episódio VI: o retorno de Jedi* (1983).



Raza original, material bruto

Raza é um ícone da cinematografia espanhola. Lançado em 1941 como uma superprodução, é um filme de ficção que sintetiza o ideário do regime franquista nos primeiros anos do pós-guerra através da história de três irmãos que vivem durante a Guerra Civil Espanhola (1936-1939). Dirigida por José Luis Sáenz de Heredia a partir de argumento de Jaime de Andrade, pseudônimo do general Francisco Franco, o filme foi patrocinado pelo Conselho da Hispanidade e incluía como banda sonora músicas interpretadas pelas orquestras Nacional, Sinfônica e Filarmônica. *Raza* pretendia mostrar o espírito abnegado e valente que seria próprio do cidadão espanhol e do ideário nacional-católico do regime de Franco (1939-1975) posto em prática após a Guerra Civil. O filme é também documento de sua época já que reproduz uniformes, vestimentas e simbologia republicanas em geral com precisão típica dos filmes feitos no período franquista. *Raza* é, portanto, um filme de ficção convertido numa espécie de manual de autoajuda fascista dos anos 40, uma repetição do ideário franquista, uma lavagem cerebral no povo espanhol.

Raza remix

É sobre esse material que o artista multimídia Manel Bayo se debruça para fazer um *collage* com tons surrealistas, num colorido alucinado, o atemorizante universo de seres mitológicos, monstruosos, fosforescentes, que cria para interpretar e criticar a inverossímil trama dessa superprodução. Faz uma crítica cáustica aos dogmas ideológicos que ainda ecoam na sociedade espanhola.

O projeto *Raza remix* é uma aproximação com o horror de uma época, um “corpo a corpo” com a herança formal deixada pelo franquismo, que usa como estratégia estética o humor e a ironia para indagar “um jogo do tempo, a dialética do que muda e do que resiste a mudar” (Didi-Huberman, 2009, p. 95). O filme cria uma dimensão paralela, como uma espécie de polifonia visual, para interferir no seio das tradições familiares impregnadas da moral católico-franquista. O que Manel Bayo faz é nos colocar a imaginar formas e cores para essa moral, a “materializá-la”, como algo que paira no ar e nas relações



humanas, como padrões de comportamento. Segundo o historiador Burchardt, “a história tem a ver com morfologia, é um jogo de formas, entendendo-se por formas a cristalização sensível de uma dialética ou influência recíproca” (DIDI-HUBERMAN, 2009: 95). Ou seja, o que Bayo faz é criar uma maneira subjetiva de abordar um tema que é fruto de algo concreto (anos de ditadura, etc), mas que se apresenta de modo subjetivo no *corpus* social.



Cena de *Raza remix*, 2009, Manel Bayo

Raza remix é um *collage* que pisa o original. Cada chiste visual é uma metáfora, uma crítica a toda forma de dogma ideológico. É também uma volta à iconografia artística, uma espécie de versão animada de *Jardim das delícias* de Bosch, como observa Eudald Camps no site do projeto. O filme lida com a memória dos espectadores, uma memória do cinema, dos gestos e das relações do cotidiano. Segundo Comolli, “como a influência do cinema foi reforçada em todos os registros de nossas sociedades, esses corpos em imagens e em sons se tornarão talvez mais reais que os corpos reais dos quais eles eram a mera figuração. Imagens de corpos tornadas corpos de imagens” (COMOLLI, 2008, p. 210), Bayo trabalha no universo do subjetivo criando cores e formas para expressar sua crítica aos padrões de comportamento dos personagens. Mas também temos a referência do concreto, que é o filme em si, contraste que fica muito marcado em *Raza remix*. O arquivo,



aqui, é o filme de ficção, que guarda a memória daqueles tempos e possibilita a intervenção para criar o diálogo crítico entre os tempos³.

O formato final de *Raza remix* é o de um filme sobre um filme, em que o espectador descobre a articulação do visível e do invisível, a multiplicação dos tempos e dos espaços, a fragilidade das figuras e as ilusões dos poderes. O que Bayo faz é dar cor ao invisível que rodeia a imagem, como espectador, interferindo no material para criticar suas condições históricas. Cria sombras de sombras, fantasmas de personagens clássicos do cinema espanhol. Mais uma vez, vai ao cinema para buscar elementos, métodos para criticar, entender, questionar o presente.

Nesses filmes, temos a sensação de estar diante de fantasmas. A condição de fantasma nos sugere algo que não é físico, mas que é do campo do virtual, do etéreo, que está ligado a uma projeção do desejo humano de ver algo que fisicamente, como matéria, não existe. O cinema é a única arte/linguagem que pode levar a cabo esse desejo de criar imagens e ambiente para que elas existam e assim façam jus ao desejo de ver. Os fantasmas são supostos espíritos ou almas desencarnadas que se manifestam entre os vivos de forma perceptível, por exemplo, tomando uma aparência visível ou produzindo sons. São impressões, marcas do visível que estão disseminadas por toda parte: espectros, aparições ilusórias, desdobramentos, projeção astral ou alucinação telepática, como explicam quase todos os tratados de parapsicologia.

São formas corpóreas presentes em contos e filmes de medo, personagens que geralmente vestidos com roupa branca se dizem espíritos de pessoas mortas.

3. No Brasil, não temos um filme como *Raza*, que tenha tido como roteirista um líder político. Temos, porém, algo próximo que é *Descobrimiento do Brasil*, uma superprodução dirigida em 1936 por Humberto Mauro, financiada pelo governo de Getúlio Vargas. O filme é uma versão oficial da história do descobrimento do Brasil, versão que Vargas queria que os brasileiros tivessem sobre sua história, para construir um sentido de pertencimento, como um mito de origem da nação. Ao ver o filme hoje temos um estranhamento pelo patético da ideia de nação forjada. Ele é absolutamente contrário a todas as políticas indigenistas que se desenvolveram poucos anos depois. O filme não menciona o número de índios que foram mortos pelos portugueses quando aportaram em terras brasileiras. Ao contrário, reproduz a cena do primeiro encontro entre as culturas com uma ternura típica de contos de fadas. Tal com *Raza*, é documento de época e serviria perfeitamente como material base para outro filme, talvez como *Raza Remix* faz.



São uma percepção ilusória de um objeto que não existe. Uma transparência. Segundo Jean-Louis Comolli, “*é preciso acrescentar que se esses corpos figurados ainda vivem na tela da vida dos fantasmas, é porque eles se prestam às nossas fantasias*” (COMOLLI, 2008, p. 211), se prestam ao nosso desejo de memória. Os fantasmas resultam desse processo. Por que não tornar físicos os fantasmas que nos permitem estar próximos de nossas memórias, das memórias do cinema? A memória dá cara aos fantasmas; o cinema, suas feições e gestos. Os cenários dos filmes, todos os mencionados aqui, são referência e porto seguro dentro do universo da memória, e a memória, por sua vez, tem o espaço-tempo do cinema.

Uma história da memória

O escritor italiano Ítalo Calvino entende que a imaginação também tem memória. Ela é uma memória que nasce não da realidade vivida, mas de um sonho, que talvez seja outra memória (BORDE, 1991, p. 7). A memória sempre foi associada a tradições canônicas (religiosas), quer dizer, às estruturas da retórica que se consideravam absolutamente essenciais para fazer possível a memória social e cultural. Com o declínio das tradições retóricas e a partir do Romantismo, a memória foi associada progressivamente a ideias ligadas à experiência e a sua perda. Hoje imaginamos que a memória é mais um modo de representação e algo que cada vez mais pertence ao presente. Afinal, o ato de recordar sempre se dá no presente e a ele pertence, enquanto seu referente é o passado e, portanto, está ausente fazendo-se presente só em ondas de rememoração. Todo ato de memória comporta uma dimensão de traição, esquecimento, ausência ou invenção.

Hoje a memória histórica já não é o que foi. Antes apontava para a relação de uma comunidade ou de um país com seu passado, mas a fronteira entre passado e presente era mais sólida e mais estável do que hoje parece ser. Nas artes visuais sempre houve profundo interesse pelos temas da memória, o arquivo e o testemunho sobre o passado. Passados recentes e não tão recentes incidem no presente através dos modernos meios de reprodução, como a fotografia, o cinema, a música gravada, a internet e também pela eclosão de uma erudição histórica e de uma cultura de museu. Como assinala o autor espanhol Antonio



Weinrichter (2010, p. 18), “*é um dos sentidos em que o cinema entra em relação nova com o museu [...] o cinema parece ser história, no sentido de que está sendo absorvido por outros meios*”. O passado se converteu em parte do presente, de uma forma que simplesmente não se poderia imaginar; a maior parte dos arquivos está acessível para quem quiser, como já dito, o que de todo não ocorria em tempos passados, quando consultar arquivos era prática para poucos. Como coloca o teórico alemão Andreas Huyssen (2011, p.14), “*a memória era um tema próprio de poetas e de suas visões de uma idade de ouro ou de suas histórias sobre a busca de um passado inquieto*”.

No atual debate sobre a história e a memória estão em jogo uma mudança das ideias de passado e uma crise essencial do que podemos imaginar sobre futuros alternativos e o campo das imagens assume lugar de destaque. Ainda citando Huyssen (2011, p. 18), “*As fantasias da globalização da década de 1990 já passaram a fazer parte do arquivo da memória e de sua vitrina de falsas ilusões. De nada servirá nos limitarmos a substituir a obsessão que no século XX se tinha pelo futuro por nossas obsessões recém-encontradas pelo passado*”. O passado é tão importante quanto o futuro para expressar melhor nossas insatisfações políticas, sociais e culturais com o estado atual do mundo. E, hoje, a forma como pensamos o passado é cada vez mais a de uma memória sem fronteiras, característica observada nesses filmes, que, com liberdade, usam arquivo para lançar questões, mudar a origem das imagens e assim estabelecer conexões com seus temas.

Podemos associar essa liberdade à sensação de compressão do tempo e do espaço, que implica um tipo de produção de memória ou um desejo de tê-la “entre as mãos”. Porque nossas obsessões atuais pela memória no presente são indício de que nossa forma de pensar e viver a própria temporalidade mudou, como se pode notar nos debates atuais sobre a história diante da memória.

O arquivo, acima de tudo

As questões sobre o mundo passam pelo que o cinema deixou como registro de mundo. Aqui, cada autor interfere e parece querer chegar o mais próximo



possível de um tempo que não existe mais, porém com liberdade criativa que gera uma estética surpreendente, que traz o passado para o presente, que resgata personagens (vivos na memória de muitos) para habitar nossos espaços. Essa obsessão pelo passado é em si gesto precioso para pensar as recentes convulsões que os discursos em torno da memória têm gerado.

Essas intervenções não são reencenações fidedignas aos fatos, mas guardam em suas representações o valor estético que o arquivo agrega, a sedução da 'prova' e o tesouro que o arquivo 'esconde' com relação às milhares de histórias humanas que ele guarda. As imagens de arquivo oferecem imagens de fatos históricos, porém apenas mostram, não podem revelar o que foi aquele passado; oferecem a possibilidade de interpretações. O que vemos nesses filmes são gestos que nos fazem pensar que o mais importante não é exatamente uma prova cabal do real, mas a rememoração que justifica a invenção, pois a própria história já não é uma invenção?

A sensação é que hoje estamos num mar de obras, de imagens, de referências e, para melhor organizar tudo isso, o *found footage*, o *collage*, a compilação, os filmes de família, em suma, o fato de trabalhar com o que já existe garante uma sensação de continuidade (de onde viemos e para onde vamos). É querer fixar, reter, criar memória. Assim, os filmes de arquivo ou os filmes de 'fantasmas' não só convocam tempos históricos passados, mas são 'porto seguro' nesse campo mais amplo de reflexão. Um dos pontos de convergência nesses filmes é a necessidade de voltar ao que já existe – ao arquivo ou a sua representação – para organizar reflexões pessoais (sem usar o recurso narrativo da primeira pessoa) sobre a atualidade, sobre a história, sobre o cinema. Saem do cinema, pensam o mundo e voltam ao cinema. Na invenção do cinematógrafo tratava-se de dar à figura humana um devir-imagem que parecesse ter o poder de enfrentar a morte “*agora as imagens desafiam a vida e a recobrem com seus despojos*” (Comolli, 2008, p. 215). As imagens fantasmais dão aos sentidos uma sensação de presente, mas nada concreto; a sensação é breve e fugidia. Porque as sensações não dependem de nós; ao contrário, nós dependemos delas. O contato com os arquivos concede a nossa percepção uma 'segunda oportunidade' de experimentar o desejo da ilusão de possuir um tempo que não existe mais. Como observa Clement Rosset



(2008, p. 63), “o duplo como ilusão principal do espírito humano – já que o duplo se apresenta como rival fantasmático do real, como compensação, sutil e irrisória dos sofrimentos ligados à suposição da realidade”. Essas experiências nos parecem constituir um ato de resistência frente a um mar de possibilidades de representação, uma revisão dos modos de fazer, dizer e refletir, e um contato mais sutil com o desejo de voltar a ver.

Como coloca o Huyssen:

hoje parece que sofremos uma hipertrofia da memória, não da história [...] É evidente que a memória é um desses temas escorregadios que todo mundo acredita que controla. Quando, porém, tentamos defini-la, as coisas começam a ficar turvas e nossas tentativas de pegá-la evadem, seja do ponto de vista cultural ou científico. A fadiga da memória se impôs [...] Admito certa sensação de excesso e saturação no mercado da memória, mas creio que a pretensão de limitar-se a seguir adiante corre o risco de perder o que as recentes convulsões do discurso da memória têm gerado. (HUYSSSEN, 2011, p. 15)

Por exemplo, a obsessão pela própria memória como sintoma importante de nosso presente cultural.

Segundo Comolli (2008, p. 209), “a sobrevivência do passado está articulada ao próprio desejo do espectador: que isso reviva, aqui e agora, nesta tela e nesta sala, para minha salvação e para minha perda. A história do cinema é inteiramente oferecida aos nossos olhares”. Nossa condição de observadores nos faz donos das imagens, de sua existência e permanência entre nós. Nesse sentido, o arquivo é um tesouro do saber, que reúne um grande número de estratos que podemos seguir, justamente de um arquivo a outro, de um campo de saber a outro. Mover-se nesse terreno concreto é aceitar as imagens de arquivo como prova das questões que se colocam. Sem dúvida, toda a questão dos arquivos, sejam eles inventados ou de fato documentos, e suas possíveis relações entre história e memória, o próprio espaço-tempo de sua existência e tudo que significou em termos de produzir novas sensibilidades abriram um campo fértil aos que desejam tentar compreender de onde viemos e para onde é possível ir: do século XX ao XXI.



Referências

BORDE, R. *Los archivos cinematográficos*. Valencia: Ediciones Filmoteca, 1991.

COMOLLI, J-L. *Ver e poder. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

DIDI-HUBERMAN, G. *La imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada Editores, 2009.

HUYSEN, A. *Modernismo después de la posmodernidad*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2011.

LINS, C. Do espectador crítico ao espectador-montador: *Um dia na vida*, de Eduardo Coutinho. *Devires*, Belo Horizonte, v.7, p. 132-138, 2010.

RAZA REMIX. Projeto de Manel Bayo Disponível em <http://www.manelbayo.com/esp/fusile/index.html>. Acesso em 16 jul. 2013.

ROSSET, C. *Fantasmagorias seguido de lo real, lo imaginário y lo ilusório*. Madrid: Abada Editores, 2008.

WEINRICHTER, A. El cine en el espacio del arte. *Secuencias – Revista de Historia del Cine*. Madrid, n. 32, p. 11-33, 2010.