

# Magia, poesia e espetáculo: *Viagem à Lua* e uma ubiquidade moderna

## Magic, poetry and spectacle: *A Trip to the Moon* and a modern ubiquity

### Gustavo Castro Silva

Poeta, escritor, jornalista e antropólogo. Doutor em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), com pós-doutorado em Teoria Literária (TEL/UnB) e Estudos Ibero e Latino-Americanos (Sorbonne/Paris 4). Professor de Estética da Graduação e da Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. Fundador e membro do conselho editorial de várias revistas acadêmicas. Organizou, entre outros, o livro *Mídia e Imaginário* (Annablume, 2010), junto com Florence Dravet, escreveu *Comunicação e Poesia* (EdUnB, 2015). Pesquisa desde 1998 a relação comunicação, literatura, filosofia e estética.

**E-mail:** gustavocastroesilva@gmail.com

### Ciro Marcondes

Pesquisador, crítico e professor nas áreas de Cinema e Histórias em Quadrinhos. É mestre em Teoria Literária pela Universidade de Brasília e doutorando na linha Imagem e Som na Faculdade de Comunicação da UnB. Foi professor de História e Linguagem Cinematográfica pelo IESB, Icesp e UnB. Dentre suas publicações consta a tradução do livro "A linguagem cinematográfica", de François Jost e André Gaudreault. Edita o site especializado em crítica de quadrinhos [www.raiolaser.net](http://www.raiolaser.net).

**E-mail:** ciroimarcondes@hotmail.com

**SUBMETIDO EM:** 15/02/2015

**ACEITO EM:** 22/05/2015

## DOSSIÊ

### RESUMO

*Viagem à Lua*, o famoso filme de Georges Méliès, captura a essência da era moderna e do que o cinema em si se transformaria em três frentes que podem ser identificadas tanto na trajetória comercial do filme quanto nos temas que trabalha: primeiro, uma filiação à futura condição do cinema como arte-espetáculo, procurando reconhecer-se como tal e sendo incapaz de distinguir uma coisa da outra; em segundo lugar, o reconhecimento da própria condição técnico-industrial da modernidade, sendo o filme um inventário de temas positivistas, colonialistas, progressistas; por último, o filme aponta para uma dimensão mais autoral e artística do cinema, através de sua relação com a mágica, a magia e a poesia.

**PALAVRAS-CHAVE:** Georges Méliès; Magia; Poesia; Espectáculo.

### ABSTRACT

A trip to the moon, the famous film made by Georges Méliès, captures modern age's essence (and the essence of what cinema would become) in three different aspects which can be identified either in the commercial trajectory of the film, either in its themes: first, like the future condition of cinema as spectacle-art, trying to recognize itself in these terms and incapable of separating one thing from another; second, the recognition of modernity's technical-industrial condition, being the film itself an inventory of themes such as positivism and colonialism. And last, the film points to a more authorial and artistic dimension of cinema, through its relations with magic, prestidigitation and poetry.

**KEYWORDS:** Georges Méliès; Magic; Poetry; Spectacle.

*Você e eu estamos no mesmo negócio, já que ambos trazemos encantamento a materiais vulgares.*

Guillaume Apollinaire, sobre Georges Méliès.<sup>1</sup>

## INTRODUÇÃO

A epígrafe anunciada acima é muito significativa porque envolve, ao mesmo tempo, vários termos que relacionam questões importantes para o presente trabalho: em primeiro lugar, a presença do poeta moderno francês Apollinaire, famoso por dar desenvolvimento ao projeto mallarmeano de poesia, através de seus *caligramas*. Apollinaire, no calor dos anos 1910, entendeu que era necessário um salto para a materialidade da imagem (da mesma forma que Mallarmé fizera com o “livro”), preferindo caracterizá-la no significante mesmo das palavras, ou seja, em sua caligrafia e em sua organização na superfície da página. Este seria um desdobramento já em segundo grau da relação da metáfora, a imagem-mestra da poesia, com a imagem, já que a metáfora é uma figura que, associando duas imagens, cria dialeticamente uma terceira. Visualmente, os caligramas ocorrem como poemas em forma de desenhos, tornando-os mais próximos de uma iconicidade, ou seja, mais próximos das artes visuais. Apollinaire não se privava de construir cenas e movimento com estes poemas, o que sugere sua aproximação com o imaginário do cinema, que vivia uma fase de esplendor e experimentação logo antes da primeira guerra mundial.

Em segundo lugar, em relação ao cineasta George Méliès, a ideia de que tanto a poesia quanto os filmes seriam “negócios” ou “trabalhos”. Esta afirmação se dá no contexto de um mundo vivendo sua segunda revolução industrial, em que o capitalismo neoliberal começa a tomar sua forma contemporânea, e um mundo pós-midiático, vinculado a um intenso processo de aceleração da velocidade dos meios de comunicação (estando o cinema intimamente imbricado nele), começa a se constituir, reorganizando os parâmetros socioeconômicos, culturais, éticos e estéticos das sociedades globais. Vale lembrar que este é o período em que já se iniciam os grandes conglomerados empresariais que estabelecem as condições de oferta e procura para uma regulamentação do funcionamento do dinheiro em todo o século XX, gerando a economia pós-moderna, conforme podemos verificar em Milton Santos:

Há uma relação de causa e efeito entre o progresso técnico atual e as demais condições de implantação do atual período histórico. É a partir da unicidade das técnicas, da qual o computador é uma peça central, que surge a possibilidade de existir uma finança universal, principal responsável pela imposição a todo o globo de uma mais-valia universal (Santos, 2005, p. 27).

Por mais que Santos esteja se referindo a uma era contemporânea, vale lembrar que o campo do cinema foi um dos primeiros a popularizar a prática empresarial do truste e do *phising* (cf. Abel, 2001), e Georges Méliès a primeira grande vítima tanto da pirataria quanto do truste-Edison, que “varreu” os filmes europeus do mercado de cinema americano nos anos 1910. Mais importante ainda é a aferição de Apollinaire em relação à sua própria poesia, um “negócio” cuja função seria “trazer encantamento a

<sup>1</sup> In: Kobel, 2008, pp.18-19. No original: “Monsieur Méliès et moi faisons un peu le même métier : nous enchantons la matière vulgaire !” (Cf. Ramirez, 1995, p. 389). Apollinaire, sabidamente, era um entusiasta do cinema e chegou a escrever não apenas textos teóricos, mas também poemas abordando o assunto, além de ter mencionado o tema em cartas e documentos (Idem, p. 372). Ele acreditava que o cinema era não apenas um tipo de arte total, mas substituiria, progressivamente, o livro enquanto arte e forma de comunicação no futuro. (Idem, p. 373). Quanto à citação da epígrafe, ela é frequentemente atribuída a Apollinaire, mas Ramirez levanta a possibilidade de que seja apócrifa. (Idem, p. 389). Isso não invalidaria o uso que fazemos de Apollinaire, relacionando sua obra e trajetória aos sinais de modernidade em Méliès.

coisas vulgares”. O primeiro fator surpreendente é o fato de o poeta enxergar também a poesia como “negócio”. Ora, esta visão cínica, que vulgariza o próprio material poético e antecipa a ideia e a informação como mercadorias (para não dizer *commodities*) ao longo do século XX, teria origem já na primeira revolução industrial no início do século XIX, quando o mercado literário se constitui, seguindo a lógica mercantil das outras indústrias. Isso faz surtir efeito, primeiramente, no romantismo, e, posteriormente, no realismo de tradição imitativa, sempre com os autores negando a própria validade de um mercado literário, conforme Raymond Williams demonstra em seu *Cultura e sociedade* (Williams, 2011, p.52). A diferença é que, aqui, a associação da poesia à técnica, dois temas importantes para este artigo, aparecem no sentido de uma homogeneização de ambos, fazendo-nos imaginar que a “vulgaridade” da poesia de Apollinaire estivesse ligada, e porque não, influenciada, pela vulgaridade técnica do cinema. Longe já da resistência idealista dos românticos à mercantilização dos processos literários – se pensarmos em uma escala psicanalítica de superação de um trauma, os românticos aparecem como negação, enquanto um poeta moderno como Apollinaire surge como aceitação do material antes recalcado – Apollinaire, seguindo os passos de Baudelaire e Mallarmé, incorpora a poesia a um certo indistinto sujo relacionado à modernidade, e enxerga em Méliès, à época considerado um realizador vulgar e pertencente ao espetáculo barato, um “produto” feito do mesmo material que ele próprio.

Por fim, Apollinaire utiliza a palavra “encantamento”, o que nos induz imediatamente à “mágica” de Méliès e a uma apresentação do objeto de estudo deste trabalho. Georges Méliès pode ser, em várias circunstâncias, considerado o primeiro grande cineasta – e talvez o primeiro com vigor “autoral” – da história. Sua trajetória abrange uma intensa atividade desde a primeira projeção cinematográfica (há fontes que dizem que o próprio a presenciou. Cf. o filme *Georges Méliès – Cinema Magician*, de Luciano Martinengo e Patrick Montgomery, 1978), realizada pelos irmãos Lumière em dezembro de 1895, até meados de 1913, quando, obsoleto em termos de linguagem, endividado e com baixa audiência, é obrigado a desistir do cinema. Apesar de ter realizado quase todos os gêneros associados ao primeiro cinema (atualidades, atualidades reconstituídas, filmes de perseguição, filmes de truques, etc.), foi com suas *féeries* (espetáculo que põe em cena fadas e, mais geralmente, personagens mágicos, sobrenaturais) que ele angariou sua imensa popularidade, enriqueceu, criou o primeiro estúdio cinematográfico, exportou seus filmes para o mundo e conquistou a fama. Suas *féeries* se constituíam de histórias fantásticas, com sereias, seres diabólicos, alienígenas, fadas, e todo tipo de material fantasioso que, hoje encontrado em gêneros populares (em *blockbusters* do cinema), antecipou, em relação ao que significam, expressões como “magia do cinema” e “era do espetáculo”.

*Viagem à lua<sup>2</sup> (La Voyage dans la Lune)*, de 1902, baseado numa opereta de Jacques Offenbach, assim como em livros de Jules Verne e H.G. Wells, é o filme mais famoso, mais lucrativo e mais importante de Georges Méliès. Sua exposição, ligada à multi-

**2** Sinopse: um grupo de cientistas está reunido para a exposição de um projeto de viagem para a Lua. Após apresentação no quadro e divergências, são selecionados os cientistas que farão parte da expedição. Então, é iniciado o processo de construção de um módulo lunar enquanto os cientistas exaltam a indústria capaz de construí-lo. Em ambiente celebratório, o foguete (mais próximo a uma “bala” ou “obus”) é lançado no espaço e aterriza no “olho” da Lua. Saindo do módulo lunar, os cientistas encontram-se em estranha e inóspita paisagem, e admiram a Terra vista da superfície da Lua. Depois, cansados, adormecem, enquanto, na paisagem, cai a neve e um desfile de astros desponta no céu. Atravessados pelo frio da neve, os cientistas decidem explorar o interior da Lua, entrando por uma cratera. Nos subterrâneos da Lua, os eles encontram uma paisagem alienígena, com cogumelos gigantes, e são abordados por estranhos seres com aspecto de insetos, os selenitas, com quem lutam e por quem são capturados. Logo depois, são levados até o líder dos selenitas, num suntuoso palácio, até que conseguem fugir. Os cientistas então correm de volta para o módulo lunar, perseguidos pelos selenitas. Empurrado pelo líder dos cientistas, o módulo cai de um penhasco em direção à Terra, onde mergulha nas profundezas do oceano. Boiando até a superfície, o módulo é resgatado e os cientistas são recebidos de volta com festa.

plicação de cópias (licenciadas por Méliès ou piratas), em muitos países, tornou-o o primeiro grande fenômeno internacional do cinema, em que técnicas já avançadas de distribuição e marketing influenciaram na construção de um patamar novo para o cinema e a indústria cultural. O filme, de apenas 12 minutos de duração, é avançado, em relação a outras *féeries* e outros *filmes de truques da época*, em vários aspectos: possui um pronto sentido narrativo, já com algumas coordenadas de continuidade espacial; aproveita os mais majestosos cenários pintados (especialidade de Méliès) até então, provocando reações que vão do assombro à poesia; e lida com imaginário até então inédito no cinema, o da ficção científica, da colonização do espaço, da visão da Terra a partir de um ponto no espaço, da vida em outros planetas. Conforme atesta o historiador do cinema Richard Abel:

Sendo a mais longa e a mais cara das primeiras *féeries*, *Viagem à Lua* constitui não apenas a culminância do trabalho de Méliès, mas também um avanço significativo. O filme mistura dispositivos teatrais e cinemáticos em maneiras velhas e novas, privilegia o foco de atenção do espetáculo em estendida continuidade narrativa, e, surpreendentemente, experimenta com a divisão e reconstrução da cena curta autônoma. (Abel, 2006, p. 67. Tradução nossa).

Porém, para além dos avanços já citados, *Viagem à Lua*, de alguma maneira, representa a culminância de um ponto nodal, de convergência, para a cultura do cinema, e, de certa forma, da cultura moderna em geral, que o faz impulsionar ao menos três caminhos distintos para os quais o cinema se dirigiria nas décadas seguintes, como se Méliès houvesse antecipado, em um mesmo filme-embrião, vários “lugares” do cinema dentro de um contexto de modernidade.

Em primeiro lugar, há a exaltação da modernidade, que de alguma forma faz do filme um baluarte do cientificismo do século XIX. Vale citar os debates furiosos a respeito do projeto de ciência na primeira cena<sup>3</sup>, ou o esmero cooperativista na construção do módulo lunar, associado a festejos que lembram festas de caráter institucional ou go-vernamental, na segunda, ou, principalmente, o momento em que os cientistas sobem ao terraço da fábrica em que constroem o módulo para apreciar a então futurística e moderna paisagem da fumaça saindo das fábricas, epítome de uma modernidade que então se dirigia a um “progresso inevitável”. Toda essa disposição em revelar o universo da máquina e do progresso, associado ao incrível desempenho do filme enquanto produto comercial, revela a sua importância enquanto corolário do cinema como espetáculo técnico, e o quão cedo esta característica se apropriou deste *medium*.

Em segundo lugar, há aquilo que comumente chamamos de “magia” do cinema, ou seja: sua capacidade de erigir a ilusão (e, portanto, capaz de provocar a emergência de mundos fantásticos) através, inicialmente, da trucagem, e posteriormente, dos chamados “efeitos especiais”. Esta “magia” cinematográfica, em Georges Méliès, em nenhum momento é uma coincidência. Herdeiro do famoso teatro (e dos equipamen-

<sup>3</sup> O conceito “cena” (tal qual “plano” ou “sequência”) é difícil de ser aplicado no contexto do chamado primeiro cinema, em primeiro lugar, porque não há consenso teórico a respeito de como se possa limitá-lo enquanto unidade de ação. “Apesar da sua flutuação em sua definição, a noção de ‘mise-en-scène’ guarda o vestígio do valor espacial da cena. Em compensação, no emprego corrente da palavra, a cena de filme é um momento facilmente individualizável da história contada (como a sequência).” (Aumont e Marie, 2003, pp. 44-5). Em segundo lugar, como os filmes do primeiro cinema não utilizavam um modelo narrativo que correspondesse às unidades narrativas desenvolvidas no cinema posterior (cena e plano se confundem com o quadro), não faz sentido aplicá-las neste contexto, o que fez Gaudreault e Jost considerarem que o primeiro cinema é baseado espacialmente no fotograma, e não no plano. (Cf. 2009, p. 105). Portanto, nossa utilização do termo aqui será pontual, sendo a cena o momento em que Méliès desenvolve uma ação (ou um conjunto de ações) sem que haja mudança de tempo e espaço (independentemente se em um ou mais planos); e o plano o intervalo fílmico entre dois cortes (não considerando os cortes utilizados para realizar os truques [“paradas de substituição”]).

tos) de Robert-Houdin (o famoso Houdini) em Paris, Méliès foi um dos grandes prestidigitadores do século XIX, e sua equalização dos procedimentos mecânicos da mágica sobre os procedimentos mecânicos da montagem cinematográfica não vieram por acaso. A mágica, neste caso, capaz de proporcionar a substituição de um fotograma pelo outro, adaptada das condições analógicas da prestidigitação, ganha um caráter de dupla virtualidade no cinema. Ou seja: aquilo que já era um ilusionismo no mundo material da prestidigitação ganha uma camada dupla de virtualidade quando aplicada a um meio já naturalmente virtual como o cinema. Esta ilusão em segundo grau, que vai se aprofundar tanto no avançar da era moderna, é também uma implicação do pioneirismo de Méliès.

Por fim, Méliès também abre espaço para um último desdobramento da cultura cinematográfica, um cinema de paralisação do tempo, de conversão de uma temporalidade cronológica em uma temporalidade subjetiva. Um cinema que vai condensar suas relações entre tempo e espaço, requalificá-las e colocá-las na ordem da contemplação. Um cinema de poesia. Esta característica aparece justamente no momento em que os cientistas, exaustos com a viagem, dormem no chão lunar após apreciarem a visão da Terra a partir da Lua. Méliès vai então promover um desfile de astros – que podem ou não estar nos sonhos dos personagens, e daí a ambiguidade poética – que, com seus rostos personificados, demonstrarão, numa certa atemporalidade, reações diversas do cosmos lúdico em relação à chegada dos cientistas na Lua.

## 2: VIAGEM À LUA como espetáculo industrial

O curto trecho em que o obus construído pelos cientistas (e lançado com propulsão balística) atinge a Lua, no famoso filme de Méliès, tornou-se parte de um inconsciente óptico da cultura ocidental talvez por ressaltar esta ligação específica que o cinema tem com o “sonhar” (conforme Benjamin associaria, pensando no caráter surrealista dos desenhos animados, aplicando-lhes função sublimadora. Cf. Benjamin, 1996, p.189-90). O plano em que a Lua, circundada por uma coroa de nuvens, é ampliada através de um *zoom-in*, é frequentemente sonorizado com barulhos de xilofones ou outros instrumentos que emulam a sensação de sonho ou devaneio. É claro que a personificação do astro celeste, com rosto tão característico, que parece imerso numa torta glacê, ajuda a tornar a imagem ainda mais lúdica, especialmente com a reação “doce” da Lua, que parece sofrer um pouco com o obus em seu olho como se fosse um terçol, reclamando discretamente. A imagem é exótica e diferente porque simula um plano de angulação muito distante, um plano de paisagem celeste, muito diferente dos planos na “posição do cavaleiro no centro da plateia”, caracterizada pelo chamado “quadro confuso”<sup>4</sup>, presente na imensa maioria dos outros quadros do filme. Talvez por ser única e marejada por singular senso de encantamento e poesia, esta imagem tenha se tornado exemplar para representar a história do cinema, enquanto “magia”, enquanto “aventura”, enquanto “emoção” e enquanto possibilidade imaginativa. Tudo aquilo que o clichê de alguma forma associou ao potencial de confecção de ilusão próprio à tecnologia do cinema está representado em um quadro que dura apenas 20 segundos. Não à toa, para mostrar o obus chegando à superfície lunar do ponto de vista da própria superfície, Méliès teve de repetir a chegada, em uma sobreposição temporal, já que a sequência seguinte daria encaminhamento à narração e romperia

<sup>4</sup> A “posição do cavaleiro da plateia” é uma tomada tradicionalmente associada à angulação vista por uma posição central na arquibancada de um teatro de palco italiano. Esta tomada era muito utilizada pelo primeiro cinema, antes do advento da decupagem, porque era a que permitia suposta melhor visibilidade da cena em geral. O “quadro confuso” constituía, na cena que se apresentava neste ponto de vista, geralmente um plano geral ou americano sem decupagem em que vários personagens interagiam ao mesmo tempo, dificultando a focalização da atenção do espectador em um só deles. (Cf. Machado, 1997, p. 112)

com o primado lírico estabelecido pela viagem à Lua em si. Também não à toa, Méliès retornaria a personificar os rostos do Sol e da Lua, praticamente na mesma angulação, em seus filmes *Viagem impossível / Viagem através do impossível (Le Voyage à travers l'impossible)*, de 1904, e *O eclipse (L'éclipse du Soleil en pleine Lune)*, de 1907.

*Viagem à Lua* foi um sucesso retumbante. Possivelmente o maior entre a invenção do cinema e o fim da era-Méliès, por volta de 1913-14, substituído pela eficiência narrativa dos filmes de Griffith e outros modelos narrativos. Conforme atesta o historiador do cinema Charles Musser, mesmo em período de crise e lutas judiciais pelas patentes das produções para exibição, os filmes de Méliès, entre 1900 e 1903, eram a coqueluche do mercado fílmico mesmo no cinema americano: "Starting with A TRIP TO THE MOON, Vitagraph presented a new headline attraction each week, and within a month, the Halls of the Ancients had closed" (Musser, 1990, p. 299). Da mesma forma, o anúncio de jornal indicando a famosa vitória da produtora Biograph nos tribunais não deixa de enfatizar, mesmo diante da notícia acachapante, "we sell Melies Star Films" (Idem, p. 307). Assim, Richard Abel busca entender as motivações do sucesso comercial do filme:

Constituindo uma categoria especial de filmes de transformação, as *féeries* de Méliès assumem um enquadramento contextual de leitura que difere levemente daquele dos filmes de truques mais curtos. Pelo menos, eles eram menos efêmeros que os filmes de truques, às vezes ficando por meses em cartaz em um único lugar – como ocorreu com *Viagem à Lua* no Olympia music hall em 1902. (Abel, 2006, p.66. Tradução nossa).

Observar *Viagem à Lua* ao mesmo tempo como um fenômeno de dimensão lírica e econômica pode ser um exercício interessante se passarmos a ler o trecho do obus atingindo o olho da Lua também como resultado de um projeto moderno não apenas de extensão da amplitude espacial à qual poderia chegar a tecnologia humana (antecipando a corrida espacial), mas também como um projeto midiático em que um *medium* (no caso, o cinema), fosse capaz de verter a já enaltecida capacidade de um *meio* (no caso, meio de transporte – o foguete) em uma supercapacidade. Neste caso, em 20 segundos, a capacidade operativa temporal do cinema chama atenção à possibilidade mecânica do foguete, enfatizando o dispositivo de remodelação espaço-temporal pelo qual o cinema se tornou famoso. Nesse caso, o foguete serve como extensão da própria noção moderna de verter os espaços no menor valor temporal através de um meio (e, posteriormente, em termos de comunicação, por meio de um *medium*), e, o cinema, como extensão do próprio foguete, numa dupla sublimação espaço-temporal. Não à toa, em *Viagem impossível / Viagem através do impossível (Le Voyage à travers l'impossible)*, um espécie de "continuação" um tanto heterodoxa de *Viagem à Lua*, Méliès retira o caráter "fantástico" representado pelo foguete do filme anterior e desmascara a própria intenção moderna de sua obra: aqui, é um *trem*, carregado por *dirigíveis a vapor*, que vertem o espaço em direção, desta vez, ao Sol. O trem, símbolo da modernidade no século XIX, é o próprio meio que permitiu todo tipo de desdobramento da Revolução Industrial, levando-nos de um arcaico sistema mercantil pós-feudal ao sistema de virtualidade propiciado pelo cinema. Como Muniz Sodré começa a explicar:

Com a Revolução Industrial ocorreu algo semelhante, como bem assinala Drucker. A máquina a vapor (transformadora da relação matéria/energia) foi, assim como o computador para a contemporaneidade, o gatilho das transformações que levaram à mecanização da produção de bens. Mas o impacto efetivamente

revolucionário, no sentido da transformação da economia, política e vida social, deu-se com a invenção da ferrovia – uma recombinação de recursos técnicos já existentes –, que unificou nações e mercados, modernizando processos e mentalidades. O “novo”, como se vê, consistiu propriamente no aumento da velocidade de deslocamento ou “distribuição” de pessoas e bens no espaço.” (Sodré, 2008, p. 13).

Muniz Sodré, ao falar sobre uma suposta “Revolução da Informação” (que ele prefere chamar de “transmutação”), vai se concentrar nas noções de “tempo real” e “espaço virtual” para problematizar as modificações que novos *media* (como a Internet) provocam no *ethos* humano a partir da comunicação. Sodré considera que as tecnologias desenvolvidas na era contemporânea não configuram propriamente uma revolução, já que não se relacionam a uma modificação ética no patamar comunicacional. Estes *media* seriam, na verdade, extensões amplificadas das próprias pretensões de projetos modernos, como o que parece ser sugerido nesta relação do meio/medium que surge no trecho do obus em *Viagem à Lua*. Para Sodré, o sentido comunicacional da era contemporânea seria verter, informacionalmente, o espaço (praticamente anulando-o) através de velocidades e conexões cada vez mais velozes, limando a etapa de “representação” destas informações e substituindo-a, especularmente, por uma etapa de “reapresentação” viral das mesmas informações, em uma lógica reprodutiva e mecanicista.

Em *Viagem à Lua*, o enfoque no desempenho industrial do foguete poderia estar nas pretensões comerciais do próprio filme, sendo ele mesmo uma reiteração do tecnicismo de Méliès, de seu espetáculo ao mesmo tempo mecânico, poético e comercial. “Se a [Revolução] Industrial centrou-se na mobilidade espacial, a da Informação centra-se na virtual anulação do espaço pelo tempo, gerando novos canais de distribuição de bens e a ilusão da ubiquidade humana.” (Idem, p. 14). Ora, se Méliès sugere a ideia de que um foguete ou mesmo um trem podem verter gigantescas proporções de espaço numa temporalidade irrisória de 20 segundos, estaria a própria mecânica “mágica” do cinema embrionariamente satisfazendo a mesma necessidade que os *media* contemporâneos satisfazem, no sentido de verter o espaço-tempo através de suas próprias anulações?

Voltando ao momento em que os cientistas sobem ao terraço da fábrica para apreciar a bela “paisagem” fabril com as fumaças industriais saindo das chaminés (que incrível inversão semiótica: o atual ícone da “feia” imagem da fábrica sendo visto, em 1902, como digno de apreciação estética!) – um espetáculo da modernidade – percebemos que o conteúdo do filme se volta sim a um desdobramento deslumbrado de seu próprio dispositivo, enaltecendo ao mesmo tempo as fábricas e a ciência usada para realizar o próprio cinema. Neste sentido, e pensando, à época, no absurdo balístico do obus de Méliès realmente chegando à Lua, a velha máxima de Guy Debord ainda contribui com muito sentido: “O espetáculo moderno expressa o que a sociedade pode fazer, mas nessa expressão o permitido opõe-se de todo ao possível.” (Debord, 1992, p.34).

Outros dois momentos de *Viagem à Lua* nos ajudam a pensar a relação de Méliès com seu *zeitgeist* (o alvorecer de uma segunda revolução industrial; o alvorecer do *medium* cinematográfico). No primeiro, logo antes da subida ao terraço, vemos uma grande quantidade de operários (carpinteiros, mecânicos, bombeiros) trabalhando, em mais um quadro “confuso”, na construção do obus. Esta cena, entusiasmadamente movimentada, com martelos, picaretas, leques a vapor e bigornas trabalhando, dá

sentido ao propósito da cena seguinte, no terraço, quando, de alguma forma, percebemos que o trabalho atomizado daqueles operários resultava na contemplação da paisagem industrial, e que aquela magnífica e potente fumaça que sai das chaminés é o resultado da organização social e do progresso humanos. Em *Viagem impossível/Viagem através do impossível*, Méliès procura dar ainda mais robustez à cena de construção dos dispositivos que ajudarão no mergulho nas fronteiras do Sol: pipetas, centrífugas e *gadgets* mais “científicos” dão mais credibilidade à construção de um trem especial, um submarino e um sofisticado *freezer* capaz de manter os personagens vivos na superfície do Sol.

De alguma forma, estes trechos também reverberam a própria cognoscibilidade do método-Méliès de filmar, e sua relação com a lógica de produção do cinema em si. Méliès foi o primeiro cineasta a investir na construção de um estúdio cinematográfico, uma casa de vidro capaz de aproveitar a luz solar e permitir a construção de grandes cenários e movimentação de uma quantidade enorme de técnicos, figurinistas e atores que trabalhavam com ele. Ele trabalhava no chamado “regime colaborativo” (Cf. Machado, 1996, p.103), em que vários técnicos se alternavam nas funções que mais tarde seriam unificadas por Griffith no cinema. Portanto, figurinistas, câmeras, diretores de arte, de fotografia, maquiadores, diretores, etc., eram figuras que se alternavam em suas funções, muitas vezes inclusive atuando ao mesmo tempo em que participavam da produção do filme. Esta ciranda de funções, típica do chamado primeiro cinema, de alguma forma reverbera uma intenção ao mesmo tempo artesanal e comunitária, por parte de Méliès, e em outra instância uma intenção de erigir um escopo industrial, num regime fabril (como se vê desdobrado no filme), emulando o próprio dispositivo industrial moderno como um todo.

É curioso como Méliès, neste contexto, surge como artista já completamente integrado à ambiguidade suscitada pelo cinema e pelos dilemas que um processamento industrial de todo tipo de produção cultural passam a representar no momento em que os aspectos técnico e maquinal desta produção passam a determinar os ditames dos mercados das artes em geral. Conforme aponta Raymond Williams, é um momento-chave em que o artista ou deve aderir a este fenômeno ou negá-lo veementemente, como fizeram os românticos no início do século XIX, opondo o mercado à cultura em geral com ferocidade:

O que era visto no final do século XIX como interesses díspares, entre os quais o homem deve escolher, no ato da escolha, declarar-se um poeta ou sociólogo, era, no começo do século [XIX], visto como interesses imbricados: uma conclusão sobre um sentimento pessoal passava a ser uma conclusão sobre a sociedade e uma observação da beleza natural incluía uma necessária referência moral à vida total e unificada do homem. (Williams, 2011, p. 54).

Diferente, portanto, do universalismo do início do século XIX, Méliès sabia que trabalhava em prol da celebração de seu próprio sistema mecânico e tecnológico para produzir, ao mesmo tempo, uma arte e um produto. A celebração aparece não apenas no final, com a festa realizada para a volta dos cientistas, mas também na cena que se sucede à do terraço, quando, no dia do lançamento do obus, uma cerimônia é preparada para o grande evento. Dividida em dois planos, ela mostra os cientistas subindo em uma escada para o teto de um prédio onde se localiza o sistema de propulsão que vai lançar o obus em direção à Lua. Lá, eles entram dentro do obus, que é empurrado para dentro de um cano longo e enorme, capaz de suportar o calor provocado pelo lan-



çamento. Quem executa esta tarefa é uma dezena de mocinhas vestidas numa moda *vaudeville* "futurista". É adicionada então energia ao dispositivo, que lança o foguete ao espaço. Logo depois, uma quantidade de burgueses se amontoa, festejando, no terraço, para ver os efeitos do lançamento. Este simpático quadro é capital porque, aqui, Méliès vai denunciar toda a potência de seu empreendimento industrial através de um dispositivo claramente fálico. São reverberadas as potências do cinema, da tecnologia, do trabalho, da indústria e da audácia humana.

### 3: VIAGEM À LUA como mágica e poesia

Antes de se tornar cineasta, Georges Méliès foi um mágico (prestidigitador) muito conhecido em Paris. Esta transformação – mágico no cineasta – acabou não se tornando tão incomum, pois, conforme veremos, a expropriação de uma técnica (a mágica) pela outra (o cinema), estruturando a ilusão dentro de uma outra estrutura ilusória – e ratificando a ubiquidade moderna do cineasta, ou seja, sua capacidade de se alojar nas principais instâncias de significação da modernidade –, esta expropriação foi também realizada por outros mágicos:

Exemplos de encenação desse tipo são os elaborados filmes do mágico francês Georges Méliès. Muitos dos primeiros cineastas eram mágicos que acabaram usando os poderes ilusionistas da câmera como aliados. Eles utilizavam truagens, chamadas "paradas de substituição", para criar desaparecimentos e substituições mágicas de objetos – daí o termo *trick film* (filmes de truques). Méliès foi o mais inventivo deles e, por isso, intensamente plagiado nesses anos, principalmente pelos filmes da Companhia Pathé (Costa, 2006, p.29).

Antes de realizar uma leitura sobre a magia que pense os processamentos analógicos e virtuais da mágica, é preciso pensar no mecanismo da mágica em si, e em como ela se adequa, no final do Século XIX e início do Século XX, a um positivismo que revela, na própria construção técnica de sua aparelhagem mecânica (como, por exemplo, nos cenários móveis de Méliès), seu sentido epistemológico. Dois filmes de Méliès, para além de *Viagem à Lua*, nos ajudam a compreender esta questão.

Em primeiro lugar, o singelo curta *Tchin-Chao, o conjurador chinês (Le thaumaturge chinois, 1904)* nos expõe o mecanismo com que o *modus operandi* da mágica vai se casar com o do cinema, formando um dispositivo que talvez não possa ser chamado exatamente de híbrido, porque dialeticamente se configura, como síntese, em um *medium* mais refinado e potente. Neste filme, um simpático e (evidentemente) estereotipado personagem chinês, vestido como numa festividade de *chinatown*, começa, diante de um cenário que lembra portões de uma China antiga, a conjurar coisas e as fazer, magicamente, mudar de lugar. Em primeira instância, coisas materiais: balões, caixas, bandeiras. Logo depois, animais: um cachorro, galinhas, patos. Por fim, pessoas: uma sexy assistente e um atrapalhado coadjuvante. Estes elementos passam a se reorganizar, num quadro fixo, sem movimentos de câmera ou alternância de ângulos (neste caso, novamente o do "cavalheiro da plateia"), na ordem espaço-temporal da configuração apresentada por Méliès, que representa o próprio conjurador. Se pensarmos numa racionalidade kantiana, que considera o tempo, o espaço e a causalidade (ou seja, a causalidade como o arranjo mesmo das coisas na esteira a *priori* do tempo e do espaço) como condições dadas para que toda imanência do real se configure na mente, o princípio mesmo da mágica seria criar uma duplicata (em princípio, analógica) desta realidade, porém subvertendo estas condições, como se criasse novas cons-

tantes universais para o funcionamento do tempo e do espaço, reelaborando-os na condição meio técnica, meio fantasiosa da *ilusão*.

O próprio ato da conjuração não implica necessariamente em um ato de sobrenaturalidade. A mágica, na verdade, prescinde de uma racionalidade outra, uma técnica de subversão do tempo e do espaço. Quando Tchín-Chao retira um balão do que parece ser simplesmente um espaço vazio, ou, de dentro de uma caixa pequena, retira uma mulher, ele está realizando duas coisas: primeiro, buscando um balão em outro lugar, não determinando, de maneira tão rápida, que essa passagem não é percebida, transmitindo a impressão de que a substituição se dá *magicamente*. Neste caso, um espaço maior é obliterado por uma hiper-velocidade sugerida pela mágica (daí a operatividade que ocorre num espaço tecnicamente virtual, como o cinema ou a Internet, baseada nos mesmos princípios, mas lidando exclusivamente com *informação virtual*, e não com coisas físicas, se assemelhar também à *mágica*, e ser tão frequentemente associado à ideia de “magia”). No segundo caso, o espaço é novamente obliterado numa configuração inédita: as condições espaciais de proporcionalidade (uma mulher caber numa caixa menor que ela) são reconfiguradas pelas novas constantes da mágica: aqui, dentro de uma virtualidade em princípio analógica, mas em seguida (pelos cortes cinematográficos do filme de truques), tecnicamente virtualizada, o espaço ganha novas condições de existência. Sendo basicamente um *medium* em que o espaço necessita de uma passagem de tempo para que possa se expandir enquanto *campo* (Cf. Gaudreault e Jost, 2009, pp.106-7), o cinema se aproveita deste princípio de emulação virtual, via tecnologia analógica, da mágica, para virtualizá-la tecnicamente, criando uma chamada *ilusão em segundo grau*. E uma imersão cada vez mais profunda em graus de virtualidade não é, exatamente, uma das propensões mais complexas da cultura da modernidade e de tudo que vem após ela?

No caso do filme *Fotografia elétrica à distância* (*Photographie électrique à distance*), de 1908, esta relação se torna mais direta, com uma abertura completa para o universo da técnica, em que a estrutura de virtualidade não é fantasiada como mágica, mas sim como ciência, em um caso mais próximo de *Viagem à Lua*. Nesse filme, um “fotógrafo” (que mais se assemelha a um cientista nos padrões daqueles vistos em *Viagem à Lua*) desenvolve um dispositivo (não muito claramente explicável) capaz de projetar fotografias (ou mesmo fotografá-las) em grandes painéis que se assemelham ao próprio cinema, e essas grandes fotografias ampliadas podem se mexer ou mesmo alterar a natureza de suas fontes originais. No caso deste filme, interessa-nos ainda mais o cenário construído por Méliès para que seu fotógrafo possa apresentar a grande invenção: uma espécie de laboratório cheio de rodas hidráulicas e bugigangas científicas, além de uma apresentação própria do mecanismo todo, abrindo a “caixa preta” do dispositivo, de sua exótica e gigante máquina fotográfica. Neste caso, a mecânica ilusional mesma do mágico Méliès é substituída pela mecânica própria do aparelho científico, e Méliès faz questão de apresentá-la em toda sua crueza tecnológica. Aqui, portanto, um Méliès de ingenuidade analógica já caminha até um Méliès totalmente incorporado à junção da mágica com a indústria, com a tecnologia, com o entretenimento. Conforme nos informa o cineasta experimental e teórico do cinema Stan Brakhage, é o momento em que o “gênio mecânico” se revela sem pudores:

O showman que era o mágico do século XIX tinha que ser um gênio mecânico, e Georges Méliès não era exceção a essa regra: o herói de sua invenção – o espírito-de-si-mesmo criado para devastar em vinganças os demônios que haviam destruído seu próprio “eu” antes do nascimento – aquele herói, então, veio a

tomar aspectos de um Golem – um tipo de impassividade gélida e uma maneira de implacável servilidade – a reservada e polida presença do prestidigitador, movendo-se com rítmica graça e maquinal precisão através de seus atos e se curvando diante da audiência que ele acabara de encantar... A audiência que ele lidera para desorientação de incrível improbabilidade... – ou pegando para si mesmo as gargalhadas da audiência que ele acabara de encantar... A audiência cuja loucura ele havia “engraçado” após fazer seu eu-herói aparecer como um bufão diante deles. (Brakhage, 2004, p.12, tradução nossa).

No caso de *Viagem à Lua*, dois conceitos, vindos de diferentes teóricos, nos ajudarão a compreender a dimensão propriamente *mágica*, considerando toda a complexidade moderna que este termo abarca, conforme verificado acima, que Méliès aplicou nele. São eles o brincar proposto por Walter Benjamin e a *magia* proposta por Edgar Morin.

Em *Viagem à Lua*, após as primeiras cenas, que se encarregam de fantasiar sobre o progresso técnico e industrial, conforme vimos na parte 1, somos mais imediatamente mergulhados em um tipo de cognição infantil quando nos deparamos com a figura do *selenita*, e esta é uma das grandes razões da popularidade do filme. Em tudo afim ao ideário positivista do fim do século XIX e início do século XX, *Viagem à Lua* propõe uma ficção científica em que o ser *alienígena* pouco tem de verdadeiramente alienígena, pois remete diretamente a uma cultura colonialista, em que aqueles que possuem o domínio da *técnica* e sejam capazes de construir uma tecnologia possuem, em decorrência disso, uma superioridade *ética, étnica e política* sobre povos destituídos de tais domínios. Logo antes de procurar comprovar esta lógica da *razão técnica* a partir de incontáveis exemplos da trajetória da tecnologia humana através da história, Harold Innis, criando uma relação entre comunicação e técnica, define a problemática central da questão:

Talvez possamos admitir que o uso de um meio de comunicação durante um longo período determina, em certa medida, a natureza do conhecimento a ser comunicado e sugerir que sua penetrante influência criará, por fim, uma civilização na qual a vida e a flexibilidade se tornam extraordinariamente difíceis de manter e que as vantagens trazidas por um novo meio podem, por exemplo, levar ao surgimento de uma nova civilização (Innis, 2011, p.104).

A despeito destas inferências históricas e políticas a respeito de como uma certa ideologia colonialista se apregoa na visão sobre os selenitas em *Viagem à Lua*, nos interessa aqui o conteúdo mais propriamente irracional, infantil, que passa a dominar o filme a partir de sua segunda metade. Os selenitas são mostrados, conforme anunciamos, como uma sociedade tribal, flagrantemente agressiva. No primeiro encontro, inspirado nas paisagens com cogumelos gigantes descritas em *Os primeiros homens na Lua* de H.G. Wells, um selenita sai de dentro de um fungo gigante e, em nenhum momento, seu aspecto é amistoso ou demonstra qualquer tipo de curiosidade para com os terrestres. Histriônico, conforme toda a tipologia de personagens de Méliès ou mesmo do primeiro cinema, o selenita se movimenta para todos os lados, se contorce, e irracionalmente ostenta poses ameaçadoras. O cientista-chefe assume uma posição de liderança e, com uma bengalada, pulveriza este primeiro selenita, o que desperta a ira de outros, muitos, que capturam os cientistas. Após esta cena de combate, somos levados a um espaço ainda mais maravilhoso: um rei, de aspecto tribal, dos selenitas, passa a exhibir os cientistas diante de seus soldados, em uma espécie de julgamento. Os soldados ostentam lanças, e o palácio parece ornado com motivos tribais. Em tudo os selenitas lembram uma cultura selvagem, mas a sua ordem de atuação pertence

à da cognição infantil. Cada vez mais, no filme, o aspecto científico vai perdendo sua ordem funcional para ser substituído por uma razão própria do “brincar”, própria do mergulho em um inconsciente óptico surrealista e associado à lógica pueril. Não à toa, o trecho que executa a passagem entre estas duas distintas partes do filme é aquele poético, citado na introdução, em que o tempo regular de prospecção cinematográfica para, e os cientistas sonham, observados pelo delirante desfile de astros animados nos céus. A animação, por meio de metempsicose, do seres inanimados parece ser a senha para que, magicamente, o universo todo do filme seja “re-encantado” e processado como se fosse um “brincar”.

Para Walter Benjamin, o brincar seria um *modus operandi* da infância, na percepção humana, que possuiria, em primeiro lugar, uma estrutura de *passagem ritual*, fugaz, que corresponderia à ideia de que brincar é um “ensaio” para se compreender as funções lógicas da ordem social em si. Daí, por exemplo, brincar de gato e rato como ensaio para todo modelo de perseguição; brincar de tenista ou goleiro para emular o animal que defende seu ninho com os filhotes; ou o da luta de animais pela presa ou pelo objeto de amor, em jogos como o futebol ou o polo. Esta primeira característica epistemológica do brincar, transitória, seria ainda fundamentada em outra, mais complexa, que Benjamin associa a uma frase de Goethe: “Tudo seria perfeito, se pudéssemos fazer duas vezes as mesmas coisas”. Neste caso, o brincar seria associado a um prazer primal, não necessariamente imitativo, mas reconstrutivo, que reorganiza a realidade para condicioná-la melhor às possibilidades de que um prazer possa ser sofisticado, compartilhado e repetido. *Ad infinitum*. A função do brincar, neste caso, seria encontrar um modelo ideal de jogo lúdico que permitisse a descoberta de um prazer para, resolvido esse caminho até a satisfação deste princípio, repeti-lo e anular a própria angústia humana através de uma atividade capaz de nos fazer esquecer-la:

Enfim, este estudo deveria investigar a grande lei que, além de todas as regras e ritmos individuais, rege o mundo da brincadeira em sua totalidade: a lei da repetição. Sabemos que a repetição é para a criança a essência da brincadeira, que nada lhe dá tanto prazer quanto “brincar outra vez”. A obscura compulsão de repetição não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo. Não é por acaso que Freud acreditava ter descoberto nesse impulso um “além do princípio do prazer”. Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida. [...] O adulto alivia seu coração do medo e goza duplamente sua felicidade quando narra sua experiência. A criança recria essa experiência, começa sempre tudo de novo, desde o início (Benjamin, 1996, pp.252-53).

Conforme podemos ver em *Tchin-Chao, o conjurador chinês*, o “truque” de montagem do primeiro cinema, que permite a *mágica* destes filmes, eleva a simples prestidigitação analógica ao poder fascinante do truque cinematográfico. *Tchin-Chao*, em seu desfile de aparições e desaparecimentos, em seu metamorfosear de espaço e tempo, em uma cadência extremamente repetitiva, mas contundentemente prazerosa, lembra uma grande e sofisticada *brincadeira de criança*. Não há como negar, portanto, a semelhança do truque cinematográfico (e, em outra escala, toda sua magia) ao brincar infantil, baseado nos mesmos princípios. Podemos ver e rever *Tchin-Chao* dezenas de vezes e continuarmos nos encantando com seu confronto espaço-temporal, com sua reconfiguração das leis do mundo, com sua invenção constante e reiterativa de um universo próprio. Como Benjamin afirma, quando adulto, esta *puissance reiterativa* do brincar é substituída pela lógica mais complexa do narrar, em sua tradição estética e imitativa. Contamos histórias para não nos esquecermos daquilo que nos

forma, que narcisicamente nos representa, nos traz sentido e ordem dentro das conjunturas do mundo. O narrar passa a ser, portanto, uma nova forma especular de se autorrepresentar com liberdade, recriando leis e elaborando novos a priori de transfiguração. Não é à toa que a parte mais propriamente *infantil* de *Viagem à Lua* seja também a mais narrativa, com claros códigos de continuidade espacial, quando passamos da cena dos cogumelos para a cena do palácio (devidamente coordenada em continuidade), e depois para uma perseguição dos cientistas por parte dos selenitas, com um plano de transição, que finalmente nos leva até o plano onde o obus dos cientistas está estacionado, e eles podem retornar. Conforme nos explica Machado (1997, p.154-59), as sequências de transição, no primeiro cinema, serviam para possibilitar uma expansão do espaço e do campo fílmicos, permitindo uma maior fluidez narrativa e criando o cinema narrativo por excelência. Neste sentido, *Viagem à Lua* alterna entre as cognições de adultos e crianças, alternando também entre uma infância “primitiva” da humanidade (na forma dos selenitas) e a uma “idade adulta”, de alta subjetividade científica, nos trechos da construção e lançamento do obus espacial.

Esta noção de “infância” da humanidade, que estamos atribuindo, ao mesmo tempo, à recepção lúdica do espectador para com o “jogo” de truques e aprisionamentos virtuais presentes em *Viagem à Lua*, e a um primitivismo representado nos selenitas, pode ser sofisticada na medida em que aproximamos esta análise do conceito de “magia” para Edgar Morin. Para o filósofo francês, o cinema sai de sua fase “cinematógrafo”, onde encontramos o primeiro cinema, ainda distante de uma linguagem padronizada e articulada, quando sai de uma incorporação total à “nova maravilha” que era mergulhar nos universos realistas das primeiras imagens, e passa a entrar em um *jogo* mais articulado, narrativo, “adulto” e ratificador da linguagem, na fase “cinema”. Aqui, a identificação já não é tão grande, e a nossa projeção pessoal passa a ser determinante no “jogo controlado” entre magia e subjetividade que constitui a espectadorialidade cinematográfica.

Morin, para chegar a este sistema de projeção-identificação, traz, na noção de “projeção”, a capacidade humana de aplicar, em um sentido existencial, a si mesmo em todas as coisas, e, na de “identificação”, a de deixar o mundo incorporar noções que são primordialmente subjetivas. Tanto a projeção quanto a identificação possuem estágios extremados, em que a incorporação é total. No caso da projeção, o mundo mágico das sociedades selvagens é bastante exemplar. Projeta-se totalmente uma subjetividade humana nos objetos, nos animais, no cosmos, elaborando um padrão diferenciado de cognição em relação ao mundo. No caso da identificação, uma anulação completa da subjetividade se dá na incorporação total (quando um xamã “recebe” um espírito, por exemplo; ou em um surto psicótico) do mundo em relação ao indivíduo. Morin coloca os graus de projeção e identificação como aplicáveis tanto ao indivíduo em si quanto a sociedades inteiras. Quanto maior for o fator de projeção-identificação, mais “mágico” é o mundo, longe de uma individualização iluminista. Quanto menor, maior será a “subjetividade”, ou seja, o olhar cético, individual, do ser humano (ou de uma sociedade cética) sobre si mesmo e sobre o mundo ao seu redor.

Morin associa um alto grau de projeção-identificação nas sociedades tribais, e, individualmente, à infância humana, quando, justamente no ato de “brincar”, estas potências se atualizam com mais veemência. A sociedade moderna, científica e laica, seria a fase “adulta” e subjetiva da humanidade, e os próprios adultos, no patamar individual, seriam uma versão cética e subjetiva dos seres humanos. Em *Viagem à Lua*, no que concerne ao conteúdo do filme, as duas fases da atualização civilizatória humana

em termos de projeção-identificação convivem num sentido circular: começamos projetando-nos num cientificismo e industrialismo céticos, capazes de, com tecnologia, nos levar a um mundo “primitivo”, de sonhos e psiquismos, “infantil” e de alta projeção-identificação “mágicos” para, no final, ressurgirmos, através da tecnologia (o obus retorna, enfim, à Terra e há uma aferição institucional – a festa – do sucesso da empreitada científica), ao nosso patamar de maturidade técnica.

No desdobramento intermedial, entretanto, *Viagem à Lua* se interpõe como meio caminho entre *cinematógrafo* e *cinema*, já que mistura, ao mesmo tempo, sequências narrativas e passagens oníricas; história e poesia; ciência e magia. Morin considera que o aspecto essencialmente “mostrativo” do primeiro cinema o aproxima de um encantamento mágico: em 1895, ver a Torre Eiffel no cinema praticamente equivalia a ver a torre real, tamanho era o fator de projeção-identificação, graças ao pouco conhecimento da própria tecnologia do cinema naquela época. Daí as lendas de que as pessoas corriam assustadas ao ver o filme *Lumière A chegada do trem à estação (L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, 1895, Cf. Sadoul, sd, p.21)*. Morin considera, porém, que as sociedades contemporâneas cada vez mais se distanciam da projeção-identificação, e que nosso passado mágico passa a ser obliterado pela subjetivação científica. Porém, ele afirma claramente que os fenômenos de projeção-identificação se mantêm através da zona difusa dos afetos, acontecimentos que ele chama de “participação afetiva”:

Entre a magia e a subjetividade estende-se uma nebulosa incerta, que ultrapassa o homem sem contudo dele se desligar, e cujas manifestações assinalamos ou designamos com as palavras alma, coração ou sentimento. Este magma, ligado a uma e a outra, não é nem a magia nem a subjetividade propriamente ditas. É o reino das *projeções-identificações* ou *participações afetivas*. (Morin, 1983, p. 148).

Morin considera que o amor, por exemplo, em seus excessos de projeção e identificação, conteria resquícios de nosso passado mágico. O cinema (e não mais a inocência do cinematógrafo) seria já uma máquina de afetos similares, em que um jogo mais controlado de marcas afetivas e projetivas se estabeleceria. Mais mágico, mas ainda assim resguardando a subjetividade do espectador:

Podemos acrescentar a compreensão que adquirimos uma nova compreensão da metamorfose do cinematógrafo em cinema. A magia manifesta, a magia de Méliès, de G.A. Smith e seus imitadores, não só se nos apresenta como um ingênuo momento de infância, mas também como *desabrochar primeiro e natural, no seio da imagem objetiva, das potencialidades afetivas*. (Idem, p.150).

Eis o momento, portanto, em que a mágica mecânica de Méliès, seu brinquedo reiterativo, afeito aos jogos e à repetição, se transforma, primeiro, em *magia*, no sentido de provocar a projeção-identificação, e depois em máquina de participação afetiva, quando seu conteúdo mais narrativo e sua tendência em ser autolaudatório em relação ao próprio cientificismo busca uma redenção da percepção subjetiva humana, distanciando-o da mágica e da magia. O que não se percebe inicialmente, porém, é que, assim como o próprio enredo do filme é cíclico – indo da ciência à magia, e da magia à ciência novamente, assim como indo da Terra à Lua, e da Lua à Terra novamente –, a estrutura cognitiva do filme (e do cinema em si) também faz este trajeto. É uma esta uma forma de recriar um mundo de possibilidades espaço-temporais emulando novas constantes universais (*o trick film*), ou seja, brincando, e passando por uma ilusão de veracidade na capacidade imitativa do cinema em si e almejando uma

verdade própria à qualidade imagética, até retornar, enfim à realidade última do cinema, quando a sessão acaba: o dispositivo para de funcionar, a história se revela farsa (portanto, retorna à brincadeira), e a vida real retoma seu curso. Só voltaremos a brincar quando formos ao cinema novamente, reiniciando o ciclo, da técnica à mágica, da mágica à magia, da magia à técnica.

#### 4. Bibliografia

ABEL, Richard. "The cinema of attractions in France, 1896-1904", in: GRIEVESON, Lee; KRÄMER, Peter. (Org.) **The silent cinema reader**. Routledge: New York, 2006.

\_\_\_\_\_. "Os perigos da Pathé ou a americanização dos primórdios do cinema americano", in: CHARNEY, Vanessa; SCHWARTZ, Vanessa. (Org.) **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosacnaify, 2004.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Trad. de Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas: Papyrus, 2003.

BENJAMIN, Walter. "História cultural do brinquedo", in: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. 1).

\_\_\_\_\_. "Brinquedo e brincadeira. **Observações sobre uma obra monumental**", in: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. 1).

\_\_\_\_\_. "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica", in: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. 1).

BRAKHAGE, Stan. **The Brakhage lectures**. Georges Méliès, David Wark Griffith, Carl Theodor Dreyer, Serguei Eisenstein. Chicago: The School of The Art Institute of Chicago, 1972.

COSTA, Flávia Cesarino. "Primeiro cinema", in: MASCARELLO, Fernando. (Org.) **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora da UnB, 2009.

INNIS, Harold. **O viés da comunicação**. Petrópolis: Vozes, 2011.

KOBEL, Peter. **Silent movies, the birth of film and triumph of movie culture**. New York: Hachette Book Group, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MORIN, Edgar. "A alma do cinema", in: Ismail Xavier (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2003.

MUSSER, Charles. **The emergence of cinema.** The american ascreen to 1907. Berkeley: University of California Press, 1990.

RAMIREZ, Francis. **Apollinaire et le désir de cinéma.** Cahiers de l'Association internationale des études françaises. Paris, N°47, pp. 371-389, 1995.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização. Do pensamento único à consciência universal.** São Paulo: Record, 2005.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho. Uma teoria da comunicação linear e em rede.** Petrópolis: Vozes, 2008.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e sociedade.** De Coleridge a Orwell. Petrópolis: Vozes, 2011.