

# TELA<sup>1</sup>

## SCREEN

<https://doi.org/10.22228/rtf.v18i1.1449>

**Bernard Dionysius Geoghegan**



King's College London



Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8228-1800>



E-mail: [bernard.geoghegan@kcl.ac.uk](mailto:bernard.geoghegan@kcl.ac.uk)

**Francesco Casetti**



Yale University



Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0347-4688>



E-mail: [francesco.casetti@yale.edu](mailto:francesco.casetti@yale.edu)

**Resumo:** O presente artigo propõe uma "contra-genealogia" das telas eletrônicas, no sentido de vincular sua constituição a linhagens e modos associados a outros usos presentes em conjuntos técnicos passados. Utiliza-se o conceito de "agenciamento" para concebermos a complexa relação entre um objeto técnico e suas reformulações, sempre se referindo à tela como algo em relação a um contexto histórico e a usos específicos, que podem desaparecer e, simultaneamente, operar silenciosamente como resíduo nas formações atualizadas.

**Palavras-chaves:** arqueologia das mídias; telas eletrônicas; agenciamento.

**Abstract:** This article proposes a "counter-genealogy" of electronic screens, linking their constitution to lineages and modes associated with other uses present in past technical ensembles. The concept of "agency" is used to conceive of the complex relationship between a technical object and its reformulations, always referring to the screen as something in relation to a historical context and specific uses, which can disappear and, simultaneously, operate silently as residue in updated formations.

**Keywords:** media archaeology; electronic screens; agency.

## A Tela Eletrônica

Desde a invenção do radar na década de 1940, a tela eletrônica se destacou entre os principais instrumentos usados para estabelecer e manter o fluxo contínuo de informações entre humanos e complexos sistemas de máquinas. De fato, com o surgimento no século XX de máquinas automáticas baseadas em informações, a tela eletrônica (capaz de exibir diversas formas de dados em formatos fáceis de usar) se tornou um — talvez o —

<sup>1</sup> Este artigo foi originalmente publicado em CASETTI, Francesco; GEOGHEGAN, Bernard Dionysius. Screen. In: KENNERLY, Michele; FREDERICK, Samuel; ABEL, Jonathan E. (Org.). Information: Keywords. New York; Chichester, West Sussex: Columbia University Press, 2021, p. 162–173. A tradução para o português foi realizada por Bernardo Oliveira ([bernardo.oliveira@gmail.com](mailto:bernardo.oliveira@gmail.com)).

instrumento vital para garantir a comunicação bidirecional e recursiva em tempo real entre humanos e máquinas. Mais do que meramente "representar" informações para um usuário, não obstante, a tela eletrônica moderna mantém fluxos entre diversos corpos e espaços. As telas de televisão conectam uma nação em rede, produzindo identidades nacionais e sustentando a comunidade por grandes distâncias<sup>2</sup>. Telas móveis em smartphones permitem que usuários individuais interajam em tempo real com sistemas de informação distribuídos em espaços, mantendo comunicação instantânea com amigos, bancos de dados, colegas e semelhantes. Graças ao poder figurativo da tela, fluxos diversos e abstratos ganham uma qualidade acessível ao usuário, que permite resposta [*feedback*] e participação humana imediata com sistemas digitais. Plataformas de mídia social como Facebook e Twitter são sistemas impressionantes para coletar e disseminar dados; no entanto, sua capacidade de fazer isso depende das interfaces visuais e telas brilhantes que permitem que os usuários participem de comunicações em tempo real com a plataforma. Em suma, a tela eletrônica representa sistemas de informação, com certeza, porém, mais importante do que isso, a tela *articula* esses sistemas. Ela produz uma síntese digital homem-máquina que atravessa espaços, públicos, corpos e componentes.

## Radar

Muitas das principais funções das telas eletrônicas podem ser encontradas na história da tela do radar. Com a introdução de tecnologias na guerra moderna, incluindo vôo de alta velocidade, artilharia muito mais poderosa e navios subaquáticos, desapareceram as fronteiras clássicas dos exércitos em campo de batalha. De repente, batalhas aconteciam nas profundezas de um território, sem aviso, enquanto as munições viajavam a distâncias e velocidades que ultrapassavam a percepção humana padrão. Já na década de 1910, engenheiros de guerra criaram novas famílias de sistemas de processamento de informações para prever a localização de inimigos e suas munições, por exemplo, no mar, bem como tecnologias primitivas de visualização que traduziam cálculos de máquina em telas fáceis de usar<sup>3</sup>. À medida que a velocidade da guerra acelerava e os sistemas de informação — particularmente aqueles envolvendo computadores — se tornavam cada vez mais complexos, cresceu a necessidade de telas dinâmicas que

---

<sup>2</sup> Para duas abordagens sobre o papel das telas de televisão na produção de comunidades em tempo real a distâncias, veja WILLIAMS, Raymond. *Television: technology and cultural form*. Nova York: Schocken, 1974; e DOANE, Mary Ann. Information, crisis, catastrophe. In: CHUN, Wendy Hui Kyong; KEENAN, Thomas (Org.). *New media, old media: a history and theory reader*. Nova York: Routledge, 2006. p. 251–264.

<sup>3</sup> MINDELL, David A. *Between human and machine: feedback, control, and computing before cybernetics*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2002.

permitissem aos humanos monitorar e orientar o trabalho desses sistemas. Na década de 1940, isso levou à implantação de telas de radar como os primeiros dispositivos de visualização eletrônica amplamente utilizados, construídos especificamente para permitir que usuários humanos fornecessem respostas [*feedback*] em tempo real aos sistemas de informação. Considere o celebrado sistema de defesa de radar automatizado SCR-584 implantado nos ataques V-1 na Inglaterra na década de 1950. Dependendo de sua configuração exata, uma configuração SCR-584 incluía não apenas um aparelho que emitia e recebia ondas de rádio, mas também computadores, armamento antiartilharia, os soldados em campo operando os dispositivos antiartilharia e humanos em um galpão capaz de separar o sinal do ruído em sinais de radar exibidos em uma tela<sup>4</sup>. A tela tinha menos a ver com a exibição das operações internas da máquina do que com o fornecimento de uma representação inteligível do espaço no qual os operadores humanos agiam como um elo para regular o fluxo de informações em todo o sistema. A tela eletrônica abriu a máquina para o usuário humano e uniu as aptidões dos usuários humanos — descrição, julgamento, experiência, intuição — com as operações matemáticas da máquina. O resultado foi a produção de um novo tipo de sistema de informação, bem como novos tipos de espaços híbridos cujas dimensões se relacionavam com os agenciamentos homem-máquina (radares, tanques, aviões, mapas, estruturas de comando militar, etc.) operando dentro deles.

Somente na década de 1950 é que as primeiras formas da tela de computador moderna começaram a tomar forma. O sistema de defesa antimísseis americano SAGE (*semi-automatic ground environment*), implantado no final da década de 1950, implementou o primeiro uso de telas com computadores digitais em larga escala<sup>5</sup>. Em uma cadeia complexa de radares e outros sistemas de defesa distribuídos ao longo da costa americana, centenas de telas exibiam aos operadores humanos uma imagem em tempo real do espaço aéreo fornecida por computadores e suplementada por vastos bancos de dados de informações de voo pré-planejadas. Os computadores faziam grande parte do trabalho de rastrear e mirar no inimigo, mas as telas permitiam que equipes de humanos tivessem uma visão geral desse trabalho e fornecessem resposta [*feedback*] vital para a máquina. Por um breve período nas décadas de 1980 e 1990, o trabalho da tela na coordenação de corpos e espaços e no fornecimento de resposta [*feedback*] em tempo real para sistemas foi ofuscado pelo surgimento da computação pessoal não conectada em rede. Os Macs e PCs desse período pareciam máquinas solitárias que simplesmente mostravam a

---

<sup>4</sup> Ibid., p. 248–59.

<sup>5</sup> Para mais informações sobre o SAGE, consulte EDWARDS, Paul N. *The closed world: computers and the politics of discourse in Cold War America*. Cambridge, MA: MIT Press, 1996.

um usuário individual o estado do jogo em um jogo, ou texto em processamento de texto. No entanto, no governo e na indústria, os computadores frequentemente permaneceram como a espinha dorsal dos padrões colaborativos de trabalho, com telas fornecendo o instrumento para garantir o fluxo constante de informações entre corpos e espaços. A ascensão da World Wide Web nos anos 90 e a subsequente proliferação de dispositivos móveis inteligentes, no entanto, re-enfatizaram o papel da tela na articulação de sistemas de informação entre diversos corpos e espaços.

### Qual Arqueologia de Tela?

Nessa filiação do radar à tela eletrônica, onde podemos acomodar as telas tradicionais da lanterna mágica ou do cinema? Temos que conceber duas linhagens diferentes, uma para as telas que suportam fluxos, a outra para telas que simplesmente exibem imagens? Há uma tendência recorrente em dividir a história da tela, como se o surgimento da tela eletrônica tivesse iniciado uma família de telas totalmente nova. Nossa sugestão, em vez disso, é adotar uma perspectiva mais ampla: se quisermos traçar uma arqueologia confiável da tela, devemos ir além da conectividade tão usual hoje em dia; além disso, devemos ir além do formato eletrônico e até mesmo além da visibilidade que aparentemente monopoliza os sentidos humanos nas telas de hoje. As telas desfrutaram de uma longa história na qual diversos tipos de informação desempenharam papéis diferentes e provocaram diferentes formas de ação.

Por exemplo, as telas nem sempre foram dispositivos ópticos. Desde o século XV, a palavra inglesa *screen*, assim como a francesa *écran*, a italiana *schermo* e a alemã *Schirm*, denotam objetos que desempenham outras funções do que dar suporte a uma representação projetada. Uma tela era um dispositivo para afastar o calor de um fogo ou uma corrente de ar; uma divisória de madeira ou pedra dividindo uma sala ou edifício em duas partes; uma parede lançada na frente de um edifício para mascarar a fachada; uma implantação tática de soldados para ocultar o movimento de um exército; ou um aparelho usado na peneiração de grãos e carvão. Era um filtro, uma divisão, um abrigo, uma camuflagem. Essas funções ressaltavam não tanto as qualidades ópticas de uma tela, mas seu caráter ambiental — sua natureza como um suporte a ser usado dentro e em relação a um espaço. A primazia do caráter óptico da tela só surgiu nas primeiras décadas do século XIX, quando a palavra passou a designar as superfícies que suportavam imagens geradas por mídias como microscópios e a fantasmagoria<sup>6</sup>. Nesta última, por exemplo, um pano

---

<sup>6</sup> Entre os primeiros usos da palavra “tela” com conotações ópticas, veja BAKER, Henry. *The microscope made easy*. Londres: Dodsley, 1744., p. 23, 25–26, fala de uma “tela” e de uma “tela de papel” na qual a imagem ampliada

transparente tinha como objetivo esconder o projetor localizado na parte traseira, ao mesmo tempo em que hospedava suas imagens: o pano era chamado de “tela” por causa de seu papel como filtro e camuflagem; uma vez que seu papel predominante como superfície ou suporte para imagens veio à tona, a palavra “tela” passou a denotar principalmente um dispositivo óptico — um significado logo estendido a outros dispositivos (a la Deleuze) baseados em uma projeção, como a lanterna mágica. No final do século XIX, o cinema endossou a primazia da conotação visual da palavra.

A atual explosão de telas digitais empresta uma nova moeda aos significados antigos e aparentemente antiquados da palavra *tela*. As mídias digitais e sociais expandem as funções das telas para além do óptico. As câmeras de vigilância fornecem proteção e defesa do exterior. Ao recuperar informações, os computadores peneiram (ou filtram e “selecionam”) dados de acordo com as necessidades dos usuários. Dispositivos portáteis ajudam a criar uma bolha na qual os usuários podem encontrar intimidade e refúgio, mesmo em espaços públicos. Sistemas de Posicionamento Global (*Global Positioning Systems*, GPS) analisam o território e identificam rotas certas e erradas. As interfaces sublinham uma separação entre mundos diferentes e mantêm uma porta aberta entre eles. Fachadas contendo mídias pixeladas envolvem edifícios inteiros e os escondem da visão. As telas se tornaram, mais uma vez, filtros, abrigos, divisões e camuflagem. Elas continuam sendo superfícies que exibem imagens e dados, e ainda assim sua opticalidade está profundamente enraizada em suas condições espaciais e ambientais.

Como podemos compreender melhor as conotações dessas múltiplas telas e o vai e vem entre elas? E, de forma mais geral, como podemos conceber uma arqueologia das telas que testemunhe, ao mesmo tempo, as múltiplas formas de funcionamento das telas e sua possível semelhança?

### **Tornando-se-tela**

Um bom ponto de partida é o fato de que não podemos delinear uma tela “como tal”, como se fosse um dispositivo autônomo e autocontido existindo independentemente de seu contexto. As telas do SCR-584 ou do sistema de defesa antimísseis SAGE só são significativas e eficazes na medida em que conectam as operações e os atores dos sistemas de informação aos quais pertencem. O mesmo vale para a tela de cinema, cuja função se

---

aparece. Para a Fantasmagoria, veja dois avisos referentes à patente concedida a Paul de Philipsthal em 26 de janeiro de 1802, publicados respectivamente em PHILIPSTHAL, Paul de. *Cobbett's Political Register*. Londres: Cox e Baylis, 1802. v. 2, p. 1053. e PHILIPSTHAL, Paul de. *Monthly Magazine*, v. 87, p. 488, jun. 1802. Os dois relatórios mencionam “tela transparente”, enquanto, curiosamente, o texto da patente publicada alguns meses antes em *The Repertory of Arts and Manufactures*, v. 16. Londres: Nichols, 1802, p. 303–305., diz “corpo transparente”.

torna aparente apenas em conexão com um projetor, um público e um espaço destinado à imersão em mundos reais e imaginários. Uma tela se torna uma tela apenas quando inserida em um dispositivo — ou melhor, um agenciamento, para usar o termo de Deleuze<sup>7</sup> — e quando conectada a um conjunto de práticas que a produzem como uma tela. A natureza da tela, seja como uma exibição, abrigo ou filtro, bem como sua orientação em direção ao óptico ou ao ambiental, pode consequentemente ser lida em conexão com o surgimento de certos tipos de agenciamentos, respectivamente voltadas para interceptar, direcionar e entreter o olhar, ou para organizar o espaço de modo que se torne mais funcional e/ou seguro. A tela é uma função desses agenciamentos — seu desempenho ou papel sendo vinculado não à sua substância ou fisicalidade, mas à sua acessibilidade e disponibilidade. Não é por acaso que no cinema antigo haviam muitos equipamentos que podiam funcionar como tela, desde superfícies de vidro até paredes brancas, desde superfícies translúcidas até telas<sup>8</sup>. Se eles se tornam uma tela, é porque se encaixam em um design geral e suportam um conjunto de operações.

O que importa não é o ser, mas sim o tornar-se da tela. Nesse processo de *tornar-se-tela*, não há pré-condições claras. Tudo o que temos é a coalescência de um conjunto de elementos que convergem para desempenhar certas funções e cumprir certos objetivos, colocando o conjunto de elementos para trabalhar de uma nova maneira. Não há dúvida de que as necessidades sociais, bem como o desenvolvimento interno de uma tecnologia, desempenham algum papel nesse surgimento. No entanto, o campo de trabalho no qual um agenciamento realiza sua ação ou visualiza seus objetivos não responde *principalmente* a esses fatores externos, mas encontra sua caracterização no momento em que o agenciamento surge. Isso é verdade para todos os dispositivos — e também é verdade para os dispositivos de tela. A tela prateada do cinema do início do século XX, a tela interativa do computador associada à defesa de radar americana (ou seja, SAGE) e a tela móvel do telefone celular aliada a funções geoespaciais complexas não são tanto “inventadas” para atender a esta ou aquela necessidade, mas são o resultado orgânico de um certo número de pressões e recursos dentro das quais uma certa tela se tornou possível e desejável. A tela, então, não é claramente a invenção de um indivíduo ou inventor, mas sim algo que emerge como o evento de uma rede inteira de hábitos, práticas, instrumentos, linhas de desenvolvimento técnico e assim por diante. A tela é um índice de um

---

<sup>7</sup> Sobre o conceito de agenciamento, que traduz o termo francês “agencement”, ver DELEUZE, Gilles. (Org.). *Dois regimes de loucos: textos e entrevistas*. São Paulo: Editora 34, 2016.

<sup>8</sup> RICHARDSON, Frank Herbert. *Handbook of projection for theatre managers and motion picture projectionists*. New York: Chalmers, 1923.



agenciamento, e o agenciamento é o contexto necessário no qual uma tela pode emergir e exibir seus recursos.

O nascimento de um agenciamento não é necessariamente o estágio final de um curso teleológico de desenvolvimento: parece muito mais um “big bang” do qual um novo universo de oportunidades e relações emerge. A metáfora do “big bang” sublinha a ideia de que a constituição de um agenciamento não implica causalidade, mas *contingência* e *conjuntura*. Por um lado, é algo que “acontece” — é um “evento”. Podemos expressar a mesma ideia dizendo que um agenciamento é algo que “emerge” dentro de um campo de possibilidades e circunstâncias: algo que estava potencialmente ali de repente se materializa, com seus acessórios, suas disposições e suas operações. A tela-em-devir, bem como sua orientação para o óptico ou o ambiental, tem a qualidade de uma *emergência*<sup>9</sup>. Por outro lado, uma emergência é sempre uma *emergência*: ela responde à urgência. Nesse sentido, não podemos excluir a presença de forças ativas que exercem certa pressão sobre a constituição de um agenciamento — ou, melhor, que o auxiliam a acontecer. Essas forças também podem levar o dispositivo em uma direção ou outra: a virada óptica da tela provavelmente teve a ver com os interesses políticos e econômicos que no início da modernidade favoreciam os dados visuais — e mais em geral os processos de “visualização”, para usar o termo caro a Bruno Latour<sup>10</sup>. A atual reorientação ambiental das telas (sonhos de computação ubíqua, a proliferação de interfaces, de bombas de gasolina até as traseiras dos assentos de avião, e a associação insistente dessas telas com técnicas habilitadas por GPS), provavelmente responde às necessidades de uma sociedade que, obcecada mais pelo controle do que pela disciplina, como diria Gilles Deleuze<sup>11</sup> se vê desconfortável com a vigilância de macro e microterritórios. Na mesma linha, não podemos excluir a presença de um projeto em um sentido próprio — a obsessão de um indivíduo ou a pesquisa de uma empresa — que pressiona pela criação de um agenciamento. Afinal, os dispositivos também lidam com patentes e direitos autorais. No entanto, as possíveis razões que sustentaram o surgimento de um agenciamento podem ser detectadas somente após o fato. O que significa que, post facto, reconhecemos como pré-condições para a tela algo que o próprio agenciamento ajudou a definir. Essas pré-condições não estavam presentes como tal até o nascimento —

---

<sup>9</sup> Sobre a emergência e a emergência como um evento, veja FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Tradução de Roberto Machado. 13. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

<sup>10</sup> LATOUR, Bruno. Visualization and cognition: thinking with eyes and hands. *Knowledge and Society*, v. 6, p. 1–40, 1986.

<sup>11</sup> DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações*. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2013, p. 223–230.

ou o renascimento<sup>12</sup> — do agenciamento; é o surgimento do agenciamento — ou seu ressurgimento em uma nova circunstância — que desdobra essas pré-condições e produz esta ou aquela tela como tal.

Essa dinâmica peculiar entre a tela e seu agenciamento atrapalha o esforço de escrever sua história, pois a identificação do que causa o surgimento de um agenciamento é um efeito de sua emergência. É o que acontece depois que molda nossa detecção do que havia antes. Isso é igualmente verdadeiro para o precursor de um agenciamento. A pré- é uma consequência do que vem depois: uma tela pré-cinematográfica ou uma tela pré-digital não existe sem o advento do cinema ou das tecnologias digitais. Os filólogos da mídia precisam manter esse princípio em mente se quiserem escapar de algumas das armadilhas usuais das arqueologias da mídia: uma ordem puramente cronológica dos fatos, uma explicação causal dos eventos e uma interpretação teleológica das inovações<sup>13</sup>. Em outros termos, um relato histórico deve ser fundamentado não na ideia de um passado simplificado, mas em uma ideia de um futuro anterior: parafraseando Roland Barthes, “algo foi” porque “algo será”<sup>14</sup>. De fato, é por causa do triunfo das máquinas ópticas que podemos refazer a cumplicidade da tela com os processos de visualização; e é por causa do surgimento recente de implicações ambientais que agora olhamos para os significados originais da tela. A ideia de um “foi” independente não tem fundamento.

Finalmente, um big bang não apenas retroage em suas potenciais pré-condições e precursores para uma tela: ele também pró-age no contexto em que um dispositivo funcionaria. A constituição de um agenciamento como efeito de conjunções contingentes define ou redefine a estrutura geral que orienta nossa percepção do mundo: suscita oposições conceituais ainda não moldadas, convergências entre elementos ainda não concebidos, nova relevância, novas cores e tons. Consequentemente, uma nova articulação conceitual vem à tona. Não foi por acaso que na história das telas, o advento das novas mídias ópticas redefiniu as formas e implicações da opticalidade nos séculos XVIII e XIX, e, da mesma forma, a presença crescente de um grande número de mídias ambientais hoje remodela novamente a ideia de ambiente. O surgimento de um agenciamento é o surgimento de um mapa cognitivo. Tal mapa pode durar muito tempo, especialmente em

---

<sup>12</sup> No processo de mudança midiática, podemos considerar o nascimento de um dispositivo como um processo que inclui diferentes etapas e está aberto a diferentes circunstâncias de dispositivos. Para o cinema, uma análise persuasiva em GAUDREAU, André; MARION, Philippe. *A medium is always born twice... Early Popular Visual Culture*, v. 3, n. 1, p. 3–15, maio 2005.

<sup>13</sup> A mesma preocupação é expressa por ELSAESSER, Thomas. *Film history as media archaeology: tracking digital cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016.

<sup>14</sup> BARTHES, Roland. *Camera lucida: reflections on photography*. Tradução de Richard Howard. New York: Hill and Wang, 1981.



períodos de transição, e pode se aplicar a dispositivos incipientes: em meados do século XIX, a lanterna mágica foi associada ao microscópio, por causa de sua preocupação comum com a criação de imagens “ampliadas”. Um novo mapa seria aceito em coincidência com o pleno reconhecimento social de um novo conjunto. O devir-tela acontece em um complexo processo ontogenético.

### **A Fantasmagoria vs. Panorama**

Um exemplo — ainda que grosseiro e nitidamente resumido — pode ajudar. Pensemos em dois dispositivos que foram contemporâneos e concorrentes: o panorama e a fantasmagoria. Nascidos no final do século XVIII<sup>15</sup> ambos os dispositivos responderam ao mesmo desejo: interceptaram e mobilizaram uma necessidade emergente de exibição e exposição, bem como de privacidade e disciplina, em uma época em que a visualidade estava florescendo<sup>16</sup>. Ao mesmo tempo, a fantasmagoria e o panorama compartilhavam a mesma configuração básica: ambos forneciam um espetáculo que era oferecido a um público reunido em um espaço interno e era baseado em imagens impermanentes hospedadas em um suporte permanente — respectivamente um pano transparente no qual slides eram projetados e uma parede na qual uma tela temporária era pendurada.

Apesar dessas semelhanças, o panorama e a fantasmagoria são profundamente contrastados em suas raízes e em sua orientação. O panorama retomou técnicas representacionais ativadas por afrescos, aquarelas de paisagens e esboços militares. Implicou o uso da perspectiva e, conseqüentemente, lembrou a câmera escura; também praticou uma representação sem moldura de uma cena (cujo modelo potencial era o teto de Baciccia na barroca Chiesa del Gesù em Roma) e grandes formatos. A fantasmagoria, por outro lado, emergiu da lanterna mágica e do fascínio das imagens projetadas; promulgou um espetáculo composto, no qual as maravilhas da natureza complementavam o encanto da magia e onde as reações dos espectadores eram parte do show. Assim, dois

---

<sup>15</sup> O Panorama de Robert Barker teve um grande sucesso em Londres em 1792, após uma primeira tentativa em Edimburgo, onde sua patente foi registrada em 1787; a Fantasmagoria de Paul Philidor estreou em Paris também em 1792, embora tenha durado apenas alguns meses (Etienne-Gaspard Robert, conhecido como Robertson, apresentaria uma exposição mais estável no Pavillon de l'Echiquier em 1798 e no claustro do Couvent des Capucines no ano seguinte). Sobre a história do Panorama, veja OETTERMANN, Stephan. *The panorama: history of a mass medium*. Tradução de Deborah Lucas Schneider. Nova York: Zone, 1997. Sobre a história do Fantasmagoria, veja MANNONI, Laurent. *The great art of light and shadow: archaeology of cinema*. Exeter: University of Exeter Press, 2000. e HEARD, Mervyn. *Phantasmagoria: the secret life of the magic lantern*. Hastings, Reino Unido: Projection Box, 2006.

<sup>16</sup> Sobre a cultura visual no final do século XVIII e início do século XIX, veja CRARY, Jonathan. Géricault, the panorama, and sites of reality in the early nineteenth century. *Grey Room*, n. 9, p. 5–25, out. 2002.

arranjos diferentes emergem de agenciamentos aparentemente semelhantes — e, conseqüentemente, dois sotaques diversos foram situados em suportes de imagem, com a tela da fantasmagoria se tornando um elemento-chave, e a parede do panorama permanecendo um mero componente funcional.

Tal contraste nos arranjos dos dispositivos foi redobrado por um contraste em seus propósitos ideológicos. O panorama encenou uma apropriação do mundo e uma celebração da história. Ele se moveu dentro de uma cultura imperial, com sua obsessão por um território que deve ser conquistado e protegido para tornar possível a circulação de mercadorias e a extração de recursos. Portanto, tornou-se uma representação que trouxe certas visões à tona enquanto reprimia outras. Permitiu algumas imagens (a celebração de feitos industriais e militares) e obstruiu outras (por exemplo, perspectivas do outro colonial), por meio de um conjunto de operações que incluíam (entre outras) a exibição de dados, a espetacularização de paisagens e uma complexidade de ponto de vista. A fantasmagoria promulgou um conjunto diferente de dinâmicas de triagem. Por meio da projeção de imagens de fantasmas ou da reinterpretação espectral de eventos contemporâneos, colocou os espectadores em contato com o reino dos mortos e, finalmente, com os aspectos misteriosos da realidade circundante, indo além de meramente *representá-los*. Não se movia simplesmente dentro de uma cultura de magia: o show intenso e provocador, com imagens que se moviam, cresciam e encolhiam, despertavam as emoções do público; os espectadores estavam enfrentando seus próprios medos e desejos. Nesse sentido, a verificação constante das reações do público pelo projecionista-mágico funcionava como uma espécie de “teste de tela”. De certa forma, o panorama encenava uma expansão geopolítica, enquanto a fantasmagoria lidava com entidades espirituais, um vínculo emocional e, finalmente, uma espécie de rede transcendental. A primeira era uma máquina política, voltada para preservar memórias históricas e explorar a realidade física; a última era uma máquina psicanalítica, envolvida com o “mundo interior” dos espectadores.

Com o panorama e a fantasmagoria, temos dois caminhos diferentes em direção ao óptico, dois legados diferentes aos quais nos referimos e dois âmbitos diferentes a serem anunciados e incorporados. O surgimento simultâneo dessas montagens fornece dois mapas conceituais pelos quais ler o passado e o presente e, conseqüentemente, duas estruturas divergentes nas quais uma tela opera, uma entrincheirada na história da representação visual, outra aberta a uma lógica de conectividade. Esses mapas perdurariam por todo o século XIX, estabelecendo distinções e também

complementaridade. Foi o advento do filme que rearticulava esses mapas e aparentemente levaria a visualidade ao seu clímax.

## Cinema

No que diz respeito às mídias baseadas em telas, o cinema é, sem dúvida, um estudo de caso canônico. De fato, o filme aperfeiçoou a transformação da tela em um dispositivo óptico. A tela prateada do cinema era o emblema de uma ferramenta totalmente devotada ao olhar espectador. Não por acaso, a teoria clássica do cinema considerava a tela não apenas a serviço das imagens em movimento, mas também pronta para desaparecer por trás delas — incorrendo assim em um verdadeiro paradoxo, pois frequentemente atribuía o status de realidade a uma representação feita de sombra e luz, e negava materialidade a um suporte feito de tecido real. No entanto, embora adquirindo completamente um status óptico, a tela do filme não perdeu suas ressonâncias ambientais anteriores. Na teoria do cinema também é possível encontrar pensadores que lembram os significados originais da palavra. Por exemplo, uma consideração da tela prateada como um *filtro* que permite que os eventos ficcionais sejam despejados na sala de cinema é recursiva em muitos romances, mas também nas notas críticas de um escritor como Joseph Roth<sup>17</sup>, e é central em um dos últimos textos de Sergei Eisenstein, dedicado à estereoscopia<sup>18</sup>. Uma definição da tela prateada como uma *divisão* que separa o mundo ficcional e o mundo do cotidiano é anunciada pelo movimento Filmologia, em particular por Albert Michotte, que fala de uma “segregação de espaços”<sup>19</sup>. A ideia de que a tela prateada é uma espécie de *abrigo* surge em algumas críticas de filmes das décadas de 1920 e 1930, que zombam do fato de que filmes de aventura e documentários exóticos são exibidos em salas de cinema confortáveis que permitem que os espectadores se sintam protegidos. A imagem de um abrigo também é evocada com implicações políticas por Siegfried Kracauer<sup>20</sup> em sua descrição das massas assalariadas como “sem-teto”, e encontraria sua circunstância máxima nas considerações de Stanley Cavell, de que nos filmes os espectadores estão “ausentes” à ficção e, conseqüentemente, não tão “expostos” aos eventos quanto as testemunhas reais<sup>21</sup>.

---

<sup>17</sup> ROTH, Joseph. Ein Kino im Hafen. In: PESCHINA, Helmut; SIEGEL, Rainer-Joachim (Org.). *Três sensações e duas catástrofes: artigos especiais sobre o mundo do cinema*. Göttingen: Wallstein, 2014.; ou Frankfurter Zeitung, 4 de novembro de 1925. Ver também ROTH, Joseph. *Antichrist*. Amsterdam: Albert de Lange, 1934.

<sup>18</sup> EISENSTEIN, Sergei. Sobre cinema estereoscópico. *Penguin Film Review*, v. 8, p. 35–45, 1949.

<sup>19</sup> MICHOTTE, Albert. Le caractère de ‘réalité’ des projections cinématographiques. *Revue Internationale de Filmologie*, n. 3–4, p. 249–261, out. 1948.

<sup>20</sup> KRACAUER, Siegfried. *Die Angestellten: aus dem neusten Deutschland*. Frankfurt: Societats Verlag, 1930. Publicado originalmente em série no *Frankfurter Zeitung*, 1929.

<sup>21</sup> CAVELL, Stanley. *The world viewed*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979.

Finalmente, a tese principal da chamada teoria do Apparatus é que a tela prateada, ao exibir uma imagem próxima ao real, esconde a única realidade que importa, seu modo de produção: nesse sentido, funciona como *camuflagem*<sup>22</sup>.

Esse corpo de declarações dispersas, mas não sussurradas, nos ajuda a capturar um processo às vezes esquecido. Os conjuntos tendem a preservar uma espécie de “memória” de seu passado. O smartphone, embora as chamadas de voz sejam agora apenas uma de suas funções — e não necessariamente a mais importante — ainda é chamado de *telefone*. Em muitos conjuntos, essas funções antigas são manifestadas por seus componentes que migraram de um dispositivo anterior para um novo dispositivo. Este é o caso de uma impressora conectada ao meu computador, que permite que este último produza um texto impresso real, e não apenas uma escrita virtual. Essas funções antigas geralmente constituem uma espécie de resíduo: no novo conjunto, elas representam um ponto de dissipação, se não de perturbação. E, no entanto, conferem uma espécie de “espessura” ao novo conjunto: fornecem maneiras de trabalhar que, por enquanto, devem ser mantidas em reserva, mas que também podem ser consideradas como um uso possível ou mesmo prospectivo do dispositivo. As funções antigas ainda estão lá, mesmo que em espera; o novo conjunto pode ativá-las quando necessário. Essa retenção do passado permite que um meio carregue consigo outros meios potenciais, prontos para emergir ou reemergir quando circunstâncias contingentes e uma conjuntura ativa o tornem possível. No cinema, quando a tela relembra suas antigas funções, como nas teorias cinematográficas que mencionamos, o meio potencial que reside em suas dobras pode vir à tona. De fato, essas teorias revelam o embasamento oculto do cinema: se no momento é uma arte visual por excelência, é também um meio constitutivamente ambiental.

## O futuro da tela

A estrutura analítica oferecida pelo nosso exemplo nos permite reconsiderar o florescimento atual das telas. Suas conotações ambientais, que destacamos no início deste texto, representam uma descontinuidade, mas não uma ruptura antagônica com relação ao óptico. Na história das telas, as orientações ambientais e ópticas não apenas se alternaram, mas também coexistiram no mesmo dispositivo. Como o cinema demonstra, as telas ópticas sempre retiveram a memória completa de suas funções ambientais anteriores na forma de uma potencialidade pronta para emergir. Isso nos permite devolver ao cinema sua parte legítima: sua natureza multifacetada fornece um pano de fundo relevante do qual novas mídias, mais inclinadas ao ambiental, podem emergir. Muitas das obras de arte

---

<sup>22</sup> BAUDRY, Jean-Louis. Efeitos ideológicos do aparelho cinematográfico básico. In: ROSEN, Philip (Org.). *Narrativa, aparelho, ideologia*. Nova York: Columbia University Press, 1986, p. 286–298. Ver também BAUDRY, Jean-Louis. Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base. *Cinéthique*, n. 7–8, p. 1–8, 1970.

contemporâneas, e, em particular, instalações inspiradas no cinema e explorando a alocação de telas no espaço, por artistas como Christian Marclay ou Douglas Gordon, compreendem perfeitamente essa derivação<sup>23</sup>. Ao mesmo tempo, nossa contra-genealogia da tela de cinema autoriza uma extensão da arqueologia da mídia além de suas fronteiras usuais para um projeto mais amplo e necessariamente interdisciplinar. Se não apenas o cinema, mas cada mídia é capaz de conter mídias potenciais em suas dobras, não há linhagens exclusivas: “ancestrais” vêm de todos os lugares. Consequentemente, embora seja correto encontrar fios arqueológicos específicos para a mídia contemporânea — por exemplo, o radar como um predecessor da tela do computador — é mais apropriado levar em consideração os processos mais amplos de desterritorialização e reterritorialização que fundamentam uma montagem<sup>24</sup>. A arqueologia da mídia se torna um campo aberto. A tela nunca foi exclusivamente óptica, e a opticalidade nunca foi exclusivamente localizada em algumas mídias específicas; da mesma forma, nunca funcionou como uma mera exibição, e, em vez disso, sempre foi confiada a alguma forma de conectividade e fluxo. Isso seria igualmente verdadeiro para as telas atuais: à luz de sua emergência hoje, devemos também olhar para suas próprias potencialidades, e detectar seus próprios lados ocultos.

Recebido em 10 de junho de 2025

Aceito em 30 de junho de 2025

---

<sup>23</sup> Para uma exploração mais ampla de instalações em tela, ver BRUNO, Giuliana. *Surface: matters of aesthetics, materiality, and media*. Chicago: University of Chicago Press, 2014.

<sup>24</sup> Sobre o processo de desterritorialização e reterritorialização, ver DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. Tradução de Luiz B. L. Orlandi e Ana Lúcia de Oliveira. São Paulo: Editora 34, 2018.