
Escavar o passado, descobrir novos futuros: considerações sobre a prática mielarqueológica no filme *Os Oito Odiados*¹

Thalita Fernandes de SALES²

Marcel Vieira Barreto SILVA³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar como o longa-metragem *Os Oito Odiados* (2015), dirigido por Quentin Tarantino, explora novas possibilidades de produção e distribuição fílmica a partir, principalmente, de tecnologias e modelos engavetados ou esquecidos pela indústria cinematográfica. Ao traçar um paralelo com as perspectivas do campo das arqueologias das mídias, concluímos que as escolhas presentes no filme jogam luz para a discussão acerca da potencialidade de tecnologias analógicas e do seu papel no ecossistema midiático contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: arqueologia das mídias; cinema analógico; materialidades da comunicação; *Os Oito Odiados*, Quentin Tarantino.

INTRODUÇÃO

Diante de um cenário em que novas formas midiáticas proliferam diversas possibilidades de fruição fílmica, desde as telas móveis, presentes nos *smartphones*, *tablets* e *notebooks*, até as telas efêmeras, instaladas em elevadores, transportes coletivos e corredores de centros comerciais, o cinema se desprende em rápida velocidade dos alicerces que, no seu primeiro século de vida, o estruturam como forma de arte. Com isso, a captação analógica, a própria mídia que dá origem ao termo filme, e todas as atividades posteriores que envolvem a manipulação da película são deixadas de lado em prol do imediatismo e das facilidades da tecnologia digital. Neste sentido, o filme fotoquímico é submetido a uma inversão de papéis: se antes era uma mídia convencional, *mainstream*, cujo alcance global ia dos mais poderosos estúdios

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, e-mail: thalita.cinema@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Cinema e do PPGC da UFPB, e-mail: marcelvbs@hotmail.com

cinematográficos até o consumo doméstico e amador, agora se torna uma mídia datada considerada pelo mercado como obsoleta, superada ou morta.

Apesar disso, a transição da filmagem em película para o digital não satisfaz de imediato ou igualmente todos os profissionais da indústria. Pelo contrário, se tornou palco para debates e opiniões bastante polarizados na mídia, como no documentário *Lado a Lado* (Christopher Keanally, 2012), lançado enquanto a digitalização do cinema ainda não tinha alcançado as proporções do que é hoje, no qual cineastas, diretores de fotografia e outros técnicos da pós-produção apresentam suas visões, ora positivas, ora negativas, sobre o impacto das novas tecnologias digitais na produção audiovisual.

De 2012 para 2022, são dez anos de intensas modificações no que se entende como produção e consumo de cinema. Filmes gravados com recursos de geração de imagens digitais ultrapassam o número de obras captadas com filme fotoquímico por larga escala desde 2013, as empresas lançam *smartphones* com câmeras com especificações técnicas e resolução de imagem cada vez mais similares ou superiores a alguns modelos de filmadoras cinematográficas, inclusive no formato 4K. Ao mesmo tempo, a sala de cinema disputa com os serviços de *streaming* de vídeo por assinatura a hegemonia enquanto espaço de consumo de filmes.

Neste contexto, diversos diretores – como Steven Soderbergh, que já afirmou que pretende continuar gravando filmes com o Iphone; George Lucas, que investe no desenvolvimento de tecnologias digitais desde os anos de 1980; e Robert Rodriguez, pioneiro e adepto da filmagem digital desde 2001 – se tornaram entusiastas dos formatos digitais e das novas possibilidades que eles viabilizam. Entretanto, na contramão do que o mercado dita ser a “evolução”, ainda é possível observar a influência da película na produção de conteúdos audiovisuais até hoje, seja no tratamento de cores dos filmes na pós-produção ou na adição de grãos, ruídos, manchas e pontos de queima em imagens digitais, ou mesmo através da própria defesa de cineastas, diretores de fotografia e artistas visuais pela manutenção da película como ferramenta de captação.

O desejo de salvar a película da obsolescência programada pelas tecnologias digitais pode ser materializado de diversas maneiras pelos profissionais, seja no próprio acionamento da película em suas obras ou em críticas, entrevistas, acordos, investimentos e campanhas, como as pressões lobistas de cineastas como Quentin Tarantino, J.J Abrams e Christopher Nolan, para que os estúdios de Hollywood

firmassem um acordo de compra anual em longo prazo com a Eastman Kodak para garantir a manutenção da captação analógica na indústria estadunidense pelos próximos anos (FRITZ, 2014)⁴, e o projeto *Save the Film*⁵, petição encabeçada pela artista visual Tacita Dean para tornar o filme fotoquímico patrimônio material da UNESCO e defender a permanência e preservação das práticas analógicas de filmagem, revelação, exibição, consumo e armazenamento.

Para os organizadores do *Save the Film*, a discussão acerca do analógico *versus* o digital vem sendo orquestrada de maneira equivocada, uma vez que ela sugere uma disputa que pretende decidir qual formato é superior e deve substituir completamente o seu rival. Em vez disso, mais vantajoso para o universo que circunda a produção de imagens em movimento seria compreender as mídias não como antagônicas, mas como simplesmente distintas, com processos criativos, objetivos, usabilidades, estéticas e resultados particulares.

Como alternativa para escapar da desenfreada condição capitalista que enxerga a chegada de novas tecnologias como sintoma de evolução e superação de modelos antecessores, o teórico alemão e arqueólogo das mídias Siegfried Zielinski (2006, p.21) propõe uma busca pelo “tempo profundo da mídia” e afirma que a “(...) história da mídia não é o resultado do avanço previsível e necessário de um aparato primitivo para um aparato complexo.” Apesar dos lançamentos e atualizações constantes de *softwares* e de dispositivos, podemos observar que na prática, ao invés de testemunharmos uma completa substituição das mídias antigas pelas suas sucessoras, estamos diante de uma rede de atravessamentos tecnológicos, na qual o novo e o velho se aglutinam da forma que melhor se adequa às nossas expectativas técnicas, estéticas e econômicas.

Essa transferência do status hegemônico para o esquecimento da película cinematográfica nos estimula a observar os fenômenos de defesa, preservação, operacionalização e apropriação da estética da imagem analógica no contexto contemporâneo e digital através das perspectivas do campo da arqueologia das mídias, dando ênfase ao trabalho do diretor estadunidense Quentin Tarantino, personalidade que manifesta sua insatisfação com a virada digital do cinema de forma recorrente nos seus filmes, aparições e entrevistas, tendo até mesmo anunciado uma aposentadoria precoce

⁴Disponível em: [wsj.com/articles/kodak-movie-film-at-deaths-door-gets-a-reprieve-1406674752](https://www.wsj.com/articles/kodak-movie-film-at-deaths-door-gets-a-reprieve-1406674752). Acesso em 21 fev., 2022.

⁵Disponível em: [savefilm.org/savefilm-org/](https://www.savefilm.org/savefilm-org/). Acesso em 24 jun., 2021.

caso não mais pudesse desenvolver novos projetos em película (KASTRENAKES, 2015).

Uma das suas falas mais reproduzidas sobre esse assunto aconteceu durante a homenagem aos 20 anos de *Pulp Fiction*, no Festival de Cannes, em 2014, onde o diretor afirmou: “Projeção digital é a morte do cinema (...). O fato de que a maioria dos filmes não é exibido em 35mm significa que perdemos a guerra. Projeção digital é só televisão em público... O cinema que eu conheço morreu.” (TARANTINO, 2014 *apud* SAUL, 2014, *on-line*).

Em oposição à historiografia teleológica, que prioriza a perpetuação de narrativas lineares que avançam necessariamente em direção ao progresso, a arqueologia das mídias se interessa por escavar o passado em busca de histórias alternativas e suas mídias esquecidas, descartadas e até mesmo apenas imaginárias, e com isso “ênfatisa a descontinuidade e o fragmento como elementos decisivos.” (MENDES, 2018, p. 10).

A partir disso, nosso objetivo neste trabalho é de analisar a produção e distribuição do longa-metragem *Os Oito Odiados* (2015), considerando o filme como resultado de uma prática artística midiarqueológica. Com isso, concluímos que as escolhas da obra, como a captação em formato 65mm em Ultra Panavision 70, a montagem manual e a pré-estreia em modelo de *roadshow* e projeção em 70mm, contribuem para a compreensão de novos caminhos, expectativas e relações entre a tecnologia analógica e o cinema digital.

AS ARQUEOLOGIAS DAS MÍDIAS

Abordar a arqueologia das mídias não é uma tarefa simples e, ao apontar algumas origens articuladoras deste arranjo teórico, corremos o fácil risco de cair numa armadilha anti-arqueológica. No entanto, é necessário pontuar que a “arqueologia do saber” (FOUCAULT, 2010), a corrente da “nova história do cinema” (ELSAESSER, 1986) e a visão kittleriana acerca do papel dos dispositivos técnicos na performance comunicacional (KITTLER, 2019) influenciaram o estabelecimento do pensamento midiarqueológico.

Ao mergulharmos no universo de estudos dedicados ao seu respeito, nos deparamos menos com uma definição concreta do que com diferentes perspectivas e

deslocamentos a respeito do seu propósito e aplicação, que em muitos casos se alternam entre linha de pensamento, campo, metodologia, prática artística, abordagem ou (in)disciplina. Apesar das variadas tendências midiarqueológicas, seus objetivos convergem para resolver um mesmo problema: escrever “contra-histórias à história *mainstream* das mídias, buscando (...) compreender como chegamos à situação midiática cultural em nosso mundo digital contemporâneo” (PARIKKA, 2012, p. 6⁶).

Elsaesser (2018, p. 26) faz um complemento importante, uma vez que a arqueologia das mídias ao “rastrear histórias paralelas e investigar trajetórias alternativas” não apenas possibilita a compreensão do estado midiático atual, mas também abre espaço para a “geração de uma arqueologia de possíveis futuros.”.

Ao delinear um panorama acerca dos interesses recorrentes entre os arqueólogos das mídias, Wanda Strauven (apud ELSAESSER, 2018, p.41) destaca quatro tendências que buscam: encontrar “o velho no novo”, a partir principalmente da noção de remediação (BOLTER, GRUSIN, 2000); “o novo no velho”, que compartilha do entendimento de Zielinski (2006) de que novas tecnologias não são necessariamente “superiores” às suas antecessoras; “*topoi* recorrentes”, ou os fenômenos que ressurgem e desaparecem continuamente na trajetória das mídias, questão presente no trabalho de Erkki Huhtamo e “rupturas e discontinuidades”, que propõe uma revisão historiográfica das mídias. Em um movimento complementar, Telles (2017, p.3) não só pontua quatro operações distintas que estruturam a arqueologia das mídias, a saber: “des-escrita da historiografia tradicional”, “escrita de histórias alternativas”, “descrição de universos de tecnologia esquecidas, mortas ou apenas imaginadas” e “reescrita da história da mídia”, como também propõe, mediante a pluralidade do campo, que o termo seja utilizado em sua forma plural: *arqueologias* das mídias.

O olhar arqueológico das mídias, além de presente em espaços acadêmicos e discussões teóricas, também pode se perpetrar criativamente como método artístico. Ao se voltar tanto para o passado quanto para o funcionamento interno dos aparelhos e dos seus circuitos e propor reutilizações, reinvenções, *hacks* e reconstruções dos artefatos técnicos e da sua historiografia, a arte midiarqueológica sugere “(...) formas não lineares de compreender passados-presentes.” (PARIKKA, 2012, p. 137).

⁶Do original: “*In this manner, a lot of media-archaeologically tuned research has been in writing counter-histories to the mainstream media history, and looking for an alternative way to understand how we came to the media cultural situation of our current digital world. It is for media archaeologists as it was for Foucault: all archaeological excavations into the past are meant to elaborate our current situation.*”.

Para Parikka (2012, p. 144⁷), tais exercícios lançam novas formas de considerar o “(...) mito do progresso, a linearidade do tempo e suposições teleológicas a respeito da evolução da cultura midiática, que sustenta as visões mais convencionais de como as tecnologias da mídia fazem parte da nossa vida”. Tais práticas artísticas podem ser motivadas por uma nostalgia característica do aceleração dos ritmos de vida impostos por mudanças tecnoculturais, mas é importante também enxergá-las como inclinações e posicionamentos políticos acerca da obsolescência programada influenciada pelo interesse mercadológico dos grandes conglomerados.

Nesse sentido, o trabalho da artista visual Tacita Dean, que tem como principal mídia de criação o filme fotoquímico, é um exemplo de como a prática artística pode estimular tanto a reflexão quanto a criação de estratégias para a preservação de mídias ameaçadas de extinção. Em 2011, quando o Soho Film Lab, último laboratório no Reino Unido a revelar bitolas de 16mm, se tornou Deluxe Soho e anunciou que não daria prosseguimento a tal atividade, Dean fez um apelo no jornal *The Guardian*: “salvem o filme pelo bem da arte” (DEAN, 2011, *on-line*). No mesmo ano a artista, que havia sido convidada para desenvolver o primeiro projeto dedicado às imagens em movimento do *The Unilever Series*, expôs na Turbine Hall do museu britânico Tate Modern um filme de 11 minutos captado em película de 35mm intitulado *Film*.

A obra não só capturou a vivacidade das cores e das texturas da mídia analógica em suas paisagens, figuras e abstrações cinemáticas, como também se apropriou da condição material da película, uma vez que a projeção foi realizada verticalmente em uma tela de 13 metros de altura e as imagens exibidas foram manipuladas para que os formatos circulares nas laterais da projeção se assemelhassem a uma tira de filme. A exposição de Tacita Dean também serviu como plataforma para o *Save the Film*, campanha mencionada na introdução deste trabalho.

Figura 1 - *Film*, obra de Tacita Dean exposta no Turbine Hall do Tate Modern.

⁷Do original: “I am interested in the ways media-archaeological reconstructions and ‘thinkering’ (HUHTAMO, 2010) can mobilize new forms of temporality, which act as subtle ways of rethinking myths of progress, linearity of time and teleological assumptions concerning evolution of media culture that underpin the more mainstream ways of seeing how media technology is part of our lives”.



Autora: Sarah Lee. Fonte: The Guardian.

Ao comentar sobre o papel da película enquanto mídia para o seu trabalho, Tacita Dean revela que o encontro com a fisicalidade do material está no coração do seu fazer artístico. Nesse processo, ela se assume tanto como artista quanto como operária/artesã, visto que é quem realiza, com as próprias mãos, o primeiro corte de todas as suas obras a partir de uma cópia do rolo original, separando os *frames* indesejados e fazendo a união das sequências com fita. Para Dean (2011, *on-line*), esses momentos em que se vê sozinha com seu material, explorando cortes e junções, são intrínsecos para a construção dos seus filmes. A partir disso, fica claro que a simbiose entre a artista e a materialidade dos instrumentos, provocada principalmente pelo estímulo do tato, tem grande importância no seu processo criativo, e que a possibilidade de não mais poder trabalhar com a película poderia ameaçar gravemente a continuidade da sua prática artística.

A insatisfação perante a incerteza das condições de criação futuras também é percebida no discurso de outro adepto e defensor da captação e exibição fílmica em suporte analógico, Quentin Tarantino. O diretor, em mais de uma ocasião, já manifestou o seu descontentamento com a virada digital do cinema e anunciou uma possível aposentadoria (KASTRENAKES, 2015) caso não mais pudesse desenvolver novos projetos em película.

Conhecido por ser um dos poucos diretores estadunidenses que ainda permanece sem nenhum título produzido com câmeras digitais em sua filmografia, Tarantino foi além da escolha pela bitola de 35mm comum as suas obras anteriores e promoveu uma espécie de expedição arqueológica na história do cinema tanto na produção quanto na distribuição de *Os Oito Odiados* (2015), ao buscar equipamentos e tecnologias em desuso para a produção e distribuição do filme. Aprofundarem-nos nas escolhas que refletem esse percurso no capítulo a seguir.

A PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DE *OS OITO ODIADOS* (2015)

Desde que fez a sua estreia como diretor de cinema com o longa-metragem *Cães de Aluguel* (1992), Tarantino já lançou outros nove filmes. Nesses trabalhos, é possível perceber marcas que se repetem, identificam a sua autoria e sinalizam que todas as suas obras e personagens estão conectados, habitando um mesmo sistema cinemático, o “*Tarantinoverso*”. Violência estilizada, referências à cultura pop e ao universo cinematográfico mundial, diálogos afiados, *close-ups*, longas pausas dramáticas e a sátira são alguns dos atributos geralmente associados ao estilo do diretor.

As assinaturas tarantinescas destacadas acima se concentram, principalmente, na camada do conteúdo da filmografia do diretor e, portanto, estão em uma posição privilegiada para que o público as identifiquem e reconheçam sem a necessidade de um conhecimento aprofundado sobre o processo criativo e os bastidores desses filmes. Entretanto, as marcas autorais de Tarantino não se restringem aos elementos da *mise-en-scène* e da narrativa, mas também são encontradas nas suas escolhas de produção e nas dinâmicas da direção do seu *set* de filmagens.

Esse é o caso da sua relação com o filme fotoquímico, por exemplo. Essa mídia tem sido não a principal, mas a única ferramenta de captação utilizada por Tarantino desde o seu primeiro longa-metragem. Mais do que uma recurso para simplesmente captar e projetar imagens em movimento, em sua obra a película “corre, treme, excita, rasga, queima – não é inofensiva” (OLIVEIRA JR, 2013, p. 49). O diretor manipula o filme fotoquímico para participar ativamente do jogo de cena, com grãos que passeiam na tela, súbitas mudanças de cor, contraste e saturação que imprimem a sua materialidade, rompendo expectativas de uma mediação invisível ao ressaltar a todo o momento a superfície que separa a audiência das imagens filmadas.

Na filmografia de Tarantino, abordar o cinema, seja como mídia, indústria ou experiência, tem sido um objetivo recorrente, a exemplo das referências a gêneros cinematográficos em *Pulp Fiction* (1994) e *Kill Bill* (2003; 2004), a cultura de produção de filmes *exploitation* e de baixo orçamento em *À Prova de Morte* (2007) ou aos dilemas enfrentados por atores e trabalhadores do ramo do cinema em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019). Isso não se deve apenas em razão da sua reconhecida e frequentemente apontada cinefilia, mas também se relaciona com uma estratégia de *marketing* pessoal para atrair atenção aos seus filmes ao mesmo tempo em que

proporciona um mecanismo de defesa para manter a película, a projeção analógica e a sala de cinema tradicional como temas relevantes para o público, a mídia e a imprensa.

Esse fenômeno pode ser observado mais claramente em *Os Oito Odiados* (2015), oitavo projeto do diretor. A começar pela captação da obra, com negativos de 65mm em Ultra Panavision 70, um formato engavetado e esquecido pela indústria por cerca de 50 anos.

Lançado em 1957, o Ultra Panavision 70 se apresentou como alternativa para ocupar, com apenas um projetor, toda a larga extensão da tela de Cinerama, que anteriormente necessitava de três projetores de películas de 35mm. Até a produção de *Os Oito Odiados* (2015), o formato Ultra Panavision 70 só havia sido empregado em outras nove obras, que foram lançadas na era dos grandes estúdios entre 1957 e 1966, como *Ben-Hur* (Wyker, 1960), *Deu a Louca no Mundo* (Kramer, 1963) e o último longa-metragem completamente filmado neste formato até 2015, *Khartoum* (Dearden, Elisofon, 1966).

O que todas as obras produzidas com o Ultra Panavision 70 possuem em comum são as características de filmes épicos, com temáticas de faroeste, guerra, comédia ou romance histórico. Esses filmes revolvem em torno do espetáculo, composto por grandes cenários, diversos figurantes e exploração de vastas paisagens naturais, situação ideal para a utilização de negativos em grande formato como o 70mm, que possui o dobro de largura da bitola de 35mm e por isso proporciona imagens mais nítidas, com riqueza de detalhes e que podem ser ampliadas sem perder qualidade. O Ultra Panavision 70 elevou a experiência das imagens épicas a um novo patamar, pois a sua tecnologia de captura de imagens com lente anamórfica resulta em uma razão de aspecto 2.76:1, consideravelmente mais ampla que as janelas tradicionais do *widescreen* convencional em 1:85.1 e do *widescreen* anamórfico em 2:39:1, o que possibilita muito mais espaço disponível para ser preenchido com elenco, cenários e horizontes.

Diferentemente dos outros épicos produzidos em Ultra Panavision 70, a maior parte de *Os Oito Odiados* (2015), que possui mais de 180 minutos de duração, não explora a imensidão de paisagens externas, como planícies, montanhas ou o alto mar, mas sim um local limitado e completamente fechado, o Armazém da Minnie, onde oito viajantes desconhecidos se abrigam durante uma nevasca. A decisão de Tarantino de filmar e exibir em uma janela tão larga como de 2.76:1 uma obra que se situa

praticamente num mesmo ambiente contraria as expectativas para o formato, ao mesmo tempo em que lança novas possibilidades para a utilização do mesmo.

Os Oito Odiados (2015) se apropria do 70mm para transportar a audiência para dentro do espaço cênico que, por meio de uma *mise-en-scène* dinamizada, se transforma em um palco de teatro que possibilita ao espectador acompanhar ações e interações de forma integral, sem a necessidade de múltiplos cortes e mudanças de plano. Numa obra cuja trama se constitui justamente por meio da desconfiança e da armadilha, uma visão do todo proporciona certa autonomia e liberdade para o público criar suas próprias teorias acerca de quem mente e quem fala a verdade, mesmo que na obra tarantinesca estas questões nunca estejam completamente determinadas.

Figura 2 – *Frames* de *Os Oito Odiados* (2015).



Autor: Robert Richardson (diretor de fotografia).

Para a produção de *Os Oito Odiados* (2015), Tarantino não só rejeitou o formato de captação digital, prezando exclusivamente pelo filme fotoquímico, como também não permitiu que as imagens captadas passassem pelo processo de intermediação digital, que digitaliza os rolos de película para a edição. Como o processo de montagem e finalização do cinema ocorre principalmente em *softwares* digitais desde a década de 1990 (BORDWELL, 2012), os negativos das filmagens analógicas normalmente são escaneados e digitalizados, tanto para a pós-produção, quanto para a conferência diária das imagens gravadas que ocorre no próprio *set* de filmagens.

Ao invés disso, para obter uma “experiência o mais próximo possível da película” (RICHARDSON, 2016, *on-line*)⁸, durante as gravações de *Os Oito Odiados* (2015), os materiais filmados foram projetados diariamente em 70mm e não tiveram correção digital de iluminação, cores ou de quaisquer elementos indesejáveis na pós-produção. Devido as sessões de pré-estreia com projeção analógica em 70mm antes do lançamento da obra em DCP⁹ nos cinemas convencionais, *Os Oito Odiados* (2015) precisou passar por duas etapas distintas de pós-produção, uma para a versão em 70mm e a outra para a versão digital. A versão em 70mm foi montada de forma manual, com cortes e junções diretamente na película, além de correção de cores realizada de modo fotoquímico no laboratório FotoKem; já a versão digital foi realizada por último e simulou as cores, texturas e características da imagem analógica tendo como base o filme em 70mm (RICHARDSON, 2016, *on-line*)¹⁰.

Entretanto, se houve rigor e preciosismo para a captura e manipulação das imagens com filme fotoquímico, por outro lado, Tarantino não rejeitou o auxílio de ferramentas e soluções modernas para facilitar o desempenho da produção. Isso se refletiu na mistura de equipamentos antigos, como algumas lentes das décadas de 1950 e 1960 que passaram por manutenções, reparos e limpezas, com contemporâneos, como as câmeras Panavision Panaflex System 65 Studio e Panavision 65 HR e no desenvolvimento de três magazines com armazenamento de cerca de 600 metros de filme (que equivalem a 16 minutos de gravação) que, em oposição aos magazines tradicionais com armazenamento de cerca de 300 metros, permitiram que o diretor realizasse tomadas mais longas (BENJAMIN, 2016, *on-line*)¹¹.

Para a pré-estreia em projeção de 70mm de *Os Oito Odiados* (2015), Tarantino resgatou o formato de *roadshow*¹² em cerca de 100 salas de cinema estadunidenses, com abertura com música, intervalo de 12 minutos e cenas extras. Desafio complexo, já que a conversão para a tecnologia digital havia feito com que grande parte dos projetores analógicos disponíveis no país tivesse sido descartada ou esquecida em almoxarifados,

⁸Disponível em: latimes.com/entertainment/envelope/la-en-craft-hateful-eight-20160216-story.html. Acesso em 01 mar., 2022.

⁹“*Digital Cinema Package*, a coleção de arquivos armazenados num hard drive portátil e distribuído para cinemas locais. Os arquivos comprimidos (...) codificam o filme (imagem, som, legendas etc.) e carregam uma encriptografia que o protege de brechas de segurança” (BORDWELL, 2012, p.18).

¹⁰Disponível em: latimes.com/entertainment/envelope/la-en-craft-hateful-eight-20160216-story.html. Acesso em 01 mar., 2022.

¹¹Disponível em: ascmag.com/blog/the-film-book/ultra-panavision-70. Acesso em 01 mar., 2022.

¹²Os *roadshows* eram um tipo de distribuição comum até o início dos anos de 1970, que transformavam as estreias de filmes em uma espécie de evento especial, com sessões limitadas, ingressos mais caros, livretos e sem exibição de *trailers* e comerciais.

sem manutenção regular. Como solução, coube a The Westein Co, produtora do longa-metragem, contratar, antes mesmo das gravações da obra, a empresa Boston Light & Sound e financiar uma busca ao redor dos Estados Unidos para encontrar, reparar e restaurar cerca de 120 projetores (BENJAMIN, 2016, *on-line*).

A empresa encontrou até mesmo as plantas dos equipamentos e, por meio delas, conseguiu encomendar a fabricação das peças necessárias para o conserto das máquinas. Esse trabalho de escavação ao passado do cinema, no entanto, não se resumiu a equipamentos e maquinário, mas se estendeu também para a mão de obra especializada. Tendo os projetores retrofitados em funcionamento, era preciso encontrar pessoas com experiência no manuseio e na projeção de filmes em 70mm. Para isso, um grupo de 200 projetoristas, em grande maioria já aposentados, foi recrutado para trabalhar durante as sessões de pré-estreia de *Os Oito Odiados* (BRAY, 2017, *on-line*).

Essa onerosa jornada não foi a primeira vez que Tarantino experimentou formatos de lançamento cinematográficos do passado. Em 2007, com *Grindhouse*, projeto que dividiu com Robert Rodriguez e que fez referência ao espírito das casas de cinema *trash* e de baixo orçamento dos anos de 1970 e 1980 ao realizar um lançamento duplo, sendo um seguido do outro, dos filmes *À Prova de Morte* (2007) e *Planeta Terror* (Rodriguez, 2007). As obras estão conectadas por *trailers* fictícios, além de simularem falhas, arranhões, superexposições, perdas de *frames*, entre outros defeitos do filme fotoquímico para criar uma ilusão de autenticidade e remeter a aura dos cinemas de *grindhouse* (MCROY, 2010).

Esses projetos de distribuição encabeçados por Tarantino e que fogem do padrão convencional do cinema digital não possuem o mero propósito de agradar o ego de um diretor que defende a película como fundamental para a sua carreira como cineasta, mas também de mostrar que ainda é possível obter experiências estéticas e comerciais em modelos considerados pela indústria como defasados. São exercícios de resgate de costumes e culturas cinematográficas que Tarantino lança mão para se afastar do que acredita ser apenas “televisão em público”, ao mesmo tempo em que nos revela a capacidade de aparelhos esquecidos, descartados e até mesmo danificados de voltarem à vida. Atitudes como essas representam um desafio à noção de que a tecnologia digital caminha na direção de se tornar a única opção viável possível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou contribuir para as investigações acerca da operacionalização de tecnologias analógicas em um cinema predominantemente digital através da análise das escolhas da produção e distribuição de *Os Oito Odiados* (2015). Oitavo longa-metragem do diretor Quentin Tarantino, o filme é situada em alguns anos após a Guerra Civil Americana e, como bem indica o título, não conta com mocinhos, mas com oito excêntricos anti-heróis que precisam se abrigar no mesmo pequeno espaço, o Armazém da Minnie, durante uma nevasca.

É nesse ambiente claustrofóbico que Tarantino concentra as quase três horas e sete minutos de duração do longa-metragem e tece uma atmosfera de mistério que suspende a ação ao prolongar a tensão. Para isso, o diretor recorre ao Ultra Panavision 70, um formato de captação ignorado pela indústria cinematográfica desde 1966, às lentes anamórficas e à razão de aspecto 2.76:1 para transformar a *mise-en-scène* fílmica num palco teatral, deixando o espectador livre para passear com os olhos pela imagem, investigando detalhes, trejeitos e situações a fim de descobrir qual personagem fala a verdade. Para além da cinematografia, *Os Oito Odiados* (2015) também recupera modelos cada vez mais ameaçados pela digitalização do cinema, como a montagem manual, a correção de cores fotoquímica e a projeção analógica em 70mm.

No entanto, a obra não é um caso isolado na carreira de Quentin Tarantino, que não só possui outros filmes que simulam, aplicam ou referenciam arranjos de produção audiovisual datados, como no citado *À Prova de Morte* (2007) e no mais recente *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), como também é um advogado da película e um empresário do ramo exibidor, possuindo dois cinemas de arte em Los Angeles que operam exclusivamente com projeção analógica. Nesse sentido, uma revisita à filmografia e ao processo criativo de Quentin Tarantino através das lentes da arqueologia das mídias pode trazer contribuições interessantes para a compreensão da forma como a tecnologia analógica vem sendo utilizada após a virada digital.

Com a difusão das câmeras digitais, o filme fotoquímico deixa de ser a única ferramenta disponível para a captura de imagens, e passa a flertar com novas formas de criar texturas, significados e efeitos para as imagens em movimento. Com isso, o digital não provoca somente uma mudança na prática da produção e do consumo de conteúdos audiovisuais, mas também naquilo que as mídias de captação e geração de imagens, sejam novas ou antigas, passam a representar para nós.

O resgate de mídias antigas em espaços como o *Media-Archaeological Fundus*, repositório de artefatos eletromecânicos obsoletos que busca compreender a sua influência nas tecnologias subsequentes e a sua capacidade de carregar em seus cabos, processadores, engrenagens, antenas e botões o próprio passado (PARIKKA, p.132), assim como os exercícios de “desvio de circuito” e de “faça-você-mesmo”, que modificam o *hardware* de mídias descartadas e as fazem ressurgir como “mídias zumbis” (HERTZ, PARIKKA, 2016) em novos contextos e usos, não necessariamente atrelados aos seus funcionamentos originais, podem nos auxiliar como pontos de partida na investigação do cinema analógico em seu atual status não-hegemônico.

REFERÊNCIAS

BOLTER, J. D; GRUSIN, R. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BORDWELL, D. **Pandora’s digital box**: films, files and the future of movies. Madison: The Irving Way Institute Press, 2012.

BRAY, H. Big-screen experience of ‘The Hateful Eight’ built in Boston. **Boston Globe**. 17 Novembro 2015. Disponível em: bostonglobe.com/business/2015/11/17/big-screen-blockbuster-built-boston/yKjwEGYsoZtAEiFJXZIEHJ/story.html. Acesso em 20 abr., 2022.

BENJAMIN, B. Large format: Ultra Panavision 70. **American Cinematographer**. 25 Janeiro 2016. Disponível em: ascmag.com/blog/the-film-book/ultra-panavision-70. Acesso em 20 abr., 2022.

DEAN, T. Save celluloid, for art’s sake. *The Guardian*. 22 Fevereiro 2011. Disponível em: theguardian.com/artanddesign/2011/feb/22/tacita-dean-16mm-film. Acesso em 20 abr., 2022.

ELSAESSER, T. **O cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Sesc, 2018.

ELSAESSER, T. The new film history. *In: Sight and Sound* 55, n. 4, 1986, p. 246-251.

ERNST, W. Arqueografia da mídia: Método e máquina versus história e narrativa da mídia. Trad. Natália Aly. **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 14, jul.-dez., 2016, p. 42-62.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do Saber**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

FRITZ, B. Movie Film, at Death’s Door, Gets a Reprieve. *The Wall Street Journal*. 29 Julho 2014. Disponível em: wsj.com/articles/kodak-movie-film-at-deaths-door-gets-a-reprieve-1406674752. Acesso em 20 abr., 2022

HERTZ, G; PARIKKA, J. Mídia zumbi: desvio de circuito da arqueologia da mídia para um método de arte. Trad. Alessandro Mancio de Camargo. **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, São Paulo, n. 14, jul.-dez., 2016, p. 98-113.

KASTRENAKES, J. Quentin Tarantino defends the decision to shoot — and screen — The Hateful Eight on 70mm film. **The Verge**. 11 de julho de 2015. Disponível em: theverge.com/2015/7/11/8934937/hateful-eight-quentin-tarantino-comic-con-2015. Acesso em 01 jul., 2021.

KITTLER, F. **Gramofone, filme, typewriter**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019.

MCROY, J. The kids of today should defend themselves against the '70s simulating auras and marketing nostalgia in Robert Rodriguez and Quentin Tarantino's Grindhouse. In: Hantke, S. (ed). **American horror film: the genre at the turn of the millennium**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2010.

MENDES, A. Mais uma “outra” história do cinema? In: ELSAESSER, T. **O cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Sesc, 2018.

OLIVEIRA JR., L. A Jukebox de Tarantino. In: KURTINAITIS, M. **Mundo Tarantino**. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2013, p. 43-57.

PARIKKA, J. **What is media archeology?** Cambridge: Polity Press, 2012

RICHARDSON, R. Robert Richardson sized up the scenes in 'Hateful Eight' and went for the big shot. [Entrevista concedida a] Sam Adams. **Los Angeles Times**. 16 fevereiro 2016. Disponível em: latimes.com/entertainment/envelope/la-en-craft-hateful-eight-20160216-story.html. Acesso em 20 abr., 2022.

SAUL, H. Cannes 2014: Quentin Tarantino declares 'cinema is dead' ahead of Pulp Fiction screening. **Independent**. 25 Maio 2014. Disponível em: independent.co.uk/arts-entertainment/films/cannes-2014-quentin-tarantino-declares-cinema-is-dead-ahead-of-pulp-fiction-screening-9430049.html. Acesso abr., 2022.

TELLES, M. A(s) arqueologia(s) das mídias em quatro teses In: XL Congresso Brasileiro de Ciências Comunicacionais - Intercom, 2017, Curitiba. **Anais do XL Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - Intercom, 2017. v.1. p.1 - 15

ZIELINSKI, S. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. Trad. Carlos D. Szlak. São Paulo: Annablumme, 2006.