

HISTÓRIAS DE CINEMAS E MAPAS DIGITAIS

Data de submissão: 14/11/2024

Data de aceite: 02/12/2024

Natália Fróes

Mestre em Arte, Cultura e Linguagens pela Universidade Federal de Juiz de Fora e bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense. Membro do grupo de pesquisa CPCine: História, estética e narrativas em cinema e audiovisual. Graduanda em Educação Física pela Universidade Federal de Juiz de Fora

RESUMO: Esse artigo surgiu de minha pesquisa de mestrado, que se chama “Mapeamento dos espaços de exibição de Juiz de Fora: historiografia, mapas interativos e um passeio pela cidade”. Busquei aqui refletir o mapa interativo como ferramenta para estudar *histórias de cinemas* – e entender essa metodologia como ato político no compartilhamento de resultados e no acesso a essa tecnologia por pesquisadores e pela população em geral.

PALAVRAS-CHAVE: *Histórias de cinemas*; Minas é Cinema; mapas interativos.

CINEMA HISTORIES AND DIGITAL MAPS

ABSTRACT: This paper stems from my masters degree research, called “Juiz de Fora exhibition sites mapping: historiography, interactive maps and a walk through the city”. Here I wondered about the interactive map as a tool for studying *cinema histories* – and try to understand this method as a political act, regarding sharing results and the access researchers and the population may have to this technology.

KEYWORDS: *cinema histories*; Minas é Cinema; interactive maps.

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa tem relação com as *histórias de cinemas*. Esse termo assim, no minúsculo e plural, como sugerido por João Luiz Vieira (2021), descreve um campo que necessariamente não exclui os filmes e a análise fílmica, mas que interpreta o “público” como pessoas com diferentes identidades, cujo hábito de ir ao cinema está envolto em complexas relações culturais. Segundo ele, esse é um “esforço de desviar da Grande História

do Cinema para histórias menores e múltiplas”, produzindo narrativas microscópicas que destacam as complexas relações culturais envolvidas nas experiências cinematográficas, como as pressões de raça, gênero, classe, e as diferenças entre locais.

Adoto esse termo como posição decolonial, ressaltando o que é produzido localmente. Até pouco tempo, eu não via problemas em chamar minhas pesquisas de *New Cinema History*, e é verdade que sou influenciada tanto por textos nacionais quanto estrangeiros¹ com este escopo, portanto essa classificação não estaria errada. No entanto, as pesquisas brasileiras que me inspiram não necessariamente se encaixam sob este guarda-chuva, como destacou Rafael Freire na HoMER (History of Moviegoing, Exhibition and Reception) Conference de 2021, em apresentação chamada “o que não é novo na New Cinema History no ponto de vista de um pesquisador não-europeu”².

Freire (2021) expõe que alguns temas que se tornaram importantes para a *New Cinema History* surgiram e se tornaram importantes em nossas terras por outros caminhos que não os marcos canônicos dessa história anglo-americana e europeia. Ele cita como exemplo os livros de Junior (1919), sobre locais de exibição, e de Nobre (1957), uma história econômica do mercado cinematográfico brasileiro³, ambos anteriores à conferência de Brighton⁴, famosa por aproximar historiadores do cinema de arquivos e cinematecas. Esses temas são, então, importantes para a “nova história”, mas não exclusivos dela.

O que a palestra de Freire demonstra não é que essa narrativa de uma nova história que superaria uma história tradicional não tem utilidade, mas que ela não corresponde sempre à realidade. Dizer *histórias de cinemas*, então, não é ignorar as referências estrangeiras ou questionar sua validade, mas prestar mais atenção ao que é produzido aqui. A palavra decolonial, de acordo com livro “O giro decolonial”, de Castro Gomez e Grosfoguel (2007), não se refere a algo purista, mas a um pensamento híbrido que surge a partir do choque com as produções de outras culturas, incluindo os “centros” que margeamos.

A discussão nesse artigo também parte do pressuposto de que diferentes formas de visualizar informações transformam nossas formas de pensá-las e produzir conhecimento. Isso é, o que pode ser dito por imagens e mapas não pode ser plenamente traduzido em palavras, e tampouco é simples ilustração do que existe no texto. Se o formato em que informações são apresentadas importa, as novas tecnologias de bancos de dados e recursos interativos mediam e transformam o que produzimos como pensamento científico atualmente. Aqui tento pensar o mapa interativo como uma de várias ferramentas de busca e organização de pensamento que não é linear, pressupõe manipulação por parte do

1 Por exemplo, uma referência importante para mim é o manual de historiografia de de Allen e Gomery (1985), *Film History: theory and practice*.

2 O vídeo desta apresentação, referência que usei, não está mais disponível. Link para a transcrição.

JUNIOR, Sílio Bocaneira. “Cinemas na Bahia 1897-1918”. 1919. NOBRE, Francisco Silva. “Mercado Cinematográfico no Brasil.” 1957.

4 Conferência de 1978 da FIAF (Federação Internacional de Arquivos Filmicos) em Brighton, com os temas “Cinema: 1900-1906/Película para o Videotape e Videotape para o filme: o presente e o futuro.”

usuário e propõe a representação de histórias colocando em evidência relações travadas sobre o espaço físico. Quero pincelar questões que surgem a partir dessas noções em função de uma aplicação prática.

NEW CINEMA HISTORY E MAPAS DIGITAIS

Um dos motores dessa pesquisa é a observação de que diferentes grupos de pesquisa chamados de *New Cinema History* ao redor do mundo apresentam suas produções através de portais na *internet* onde as salas de cinema estão situadas em bancos de dados que incluem mapas digitais interativos. Alessandra Brum e Ryan Brandão (2021) sugeriram que mais do que o tema de pesquisa que frisa audiências, a ida ao cinema, programações, salas de exibição, companhias exibidoras e distribuição, o que é novo em *New Cinema History* é a criação de bancos de dados e portais digitais complexos. O mapa interativo é um recurso presente em muitos deles. São exemplos disso: *Cinema Context*, *Cinema Belgica*, *Italian Cinema Audiences*, o portfólio *Mapping Movies* e por um tempo⁵ até mesmo o website da rede internacional de pesquisa HoMER (*History of Moviegoing, Exhibition and Reception*).

Este indexava pesquisas pertencentes à rede HoMER e permitia acessar resumos, locais onde se desenvolvem e principais pesquisadores envolvidos em seus projetos. No mapa estavam listados projetos de criação de bases de dados, mapeamentos, história oral, aplicativos, projetos de digitalização e outros projetos que não se encaixam nessas categorias. Junto aos resumos, *links* levavam aos *websites* dos projetos ali cadastrados.

⁵ Em uma versão prévia deste artigo, de 2022, dei destaque à página “projetos” da rede HoMER, que dava acesso a um mapa mundial das pesquisas produzidas ali. Atualmente a página faz menção ao mapa, mas os links que levam a ele redirecionam à página inicial do portal HoMER, indicando um problema técnico. Muitos dos outros mapas e bases de dados que estudei deixaram de existir, como é o caso de “Australian Cinemas Map” e “Going to the Show” (link do Internet Archive para o segundo. O primeiro não está acessível sequer no Internet Archives, em novembro de 2024). Isso demonstra outra característica destes projetos: sua efemeridade. Se estamos falando de projetos que têm a intenção de servir como fonte para pesquisas históricas, este é um grande problema, entrando em questão um campo em que não me aprofundei: a preservação digital e estratégias que possam salvaguardá-la, na produção destes objetos e interfaces complexas.

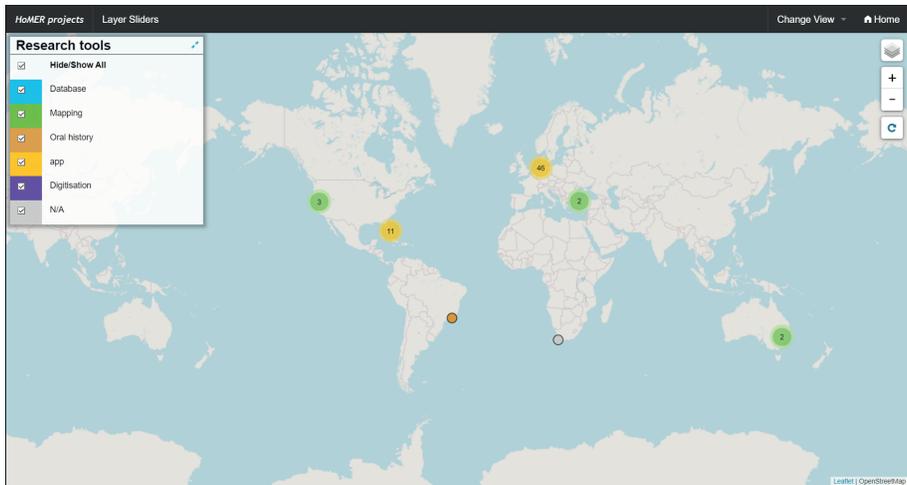


Figura 1: Visualização da interface “mapa de projetos” da HoMER Network.

Fonte: <https://homernetwork.org/?dhp-project=homer-projects-2>, acesso 03 jan. 2022.

Rafael Freire (2021) sugere que esses poderosos projetos produzidos a longo prazo e com muito recurso financeiro podem representar uma forma de colonização do conhecimento, quando ficam restritos a países europeus e anglo-americanos. A página da *HoMER Network* apresentada parece confirmar a afirmação de Freire. Afinal, a pesquisa comparativa de Thalita Ferraz e Daniel Byltereyst⁶ a respeito das memórias de salas de cinema reabertas no Rio de Janeiro, Antwerp e Namur (cidades na Bélgica) era o único marcador afixado no Brasil. Era ainda uma das duas únicas produções da América do Sul listadas ali. Existiam nessa plataforma quando eu a acessei 46 pesquisas localizadas na Europa, 8 nos Estados Unidos, 4 no México, e um total de 7 outras distribuídas pelo resto do mundo. Ela enumerava apenas projetos afiliados a esta rede, e, portanto, havia justificativas de que obras não citadas ali simplesmente foram produzidas por autores que não eram parte dessa rede. Mas ainda cabe questionar se não haveria interesse em um esforço maior de representação em uma rede que se pretende global (afinal, por que outro motivo usar o mapa mundial?)

Como exemplos de pesquisas brasileiras que não figuram ali, Freire (2021) cita as influentes obras de Alice Gonzaga (1996)⁷ e João Luiz Vieira e Margareth Campos (1982)⁸. Até mesmo se falamos do uso de tecnologias computacionais para criar bancos de dados sobre salas de cinemas, podemos citar iniciativas aqui do Brasil, como o *blog* Cinemafalda,

6 FERRAZ, Thalita; BILTEREYST, Daniel. “Public-private partnership as a response to closed movie theaters.” In: <https://homernetwork.org/dhp-markers/public-private-partnership-as-a-response-to-closed-movie-theaters/>, acesso 10 jan. 2022.

7 GONZAGA, Alice. *Palácios e poeiras: 100 anos de cinemas no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: FUNARTE. Record. 1996.

8 VIEIRA, João Luiz e Margareth Campos da Silva Pereira. *Espaços do sonho: arquitetura dos cinemas no Rio de Janeiro 1920-1950*. Rio de Janeiro: Embrafilme, 1982.

uma lista ampla de informações sobre salas de cinema brasileiras em atividade na década de 1960⁹. Até a Mostra Cinemas do Brasil, que reúne filmes sobre salas de cinema, pode ser considerada neste sentido. O projeto Minas é Cinema, onde esta pesquisa foi desenvolvida, é um banco de dados sobre a atividade cinematográfica em Minas Gerais.

INDICADORES DE INCERTEZA

Em cartografia há necessidade de precisão, de poder dizer exatamente onde está cada item, ou é impossível situá-lo em um ponto no mapa. Essa não é necessariamente a realidade dos dados: podem existir muitas dúvidas, desde localizações históricas difíceis de situar a partir das informações sobreviventes a informações de natureza fluida como a mudança de temperatura. Uma solução comum para desenhar esses mapas são o que se chama de indicadores de incerteza: manchas e linhas difusas, que não deixam o espaço em branco, mas demonstram a imprecisão das informações. Para usar estes indicadores de incerteza, no mapa e tabela do Minas é Cinema que mostraremos ao fim deste artigo marcamos a localização de algumas salas de cinema com interrogações, por possuir apenas sua localização aproximada, bem como utilizamos um degradê para representar o início ou fim do funcionamento de uma sala de cinema, por não saber quando exatamente dentro de um período de tempo essa sala fechou ou abriu.

Acredito que fiz algo semelhante ao tentar discutir os conceitos teóricos que me parecem importantes para a construção de mapas digitais como ferramentas de pesquisa em *histórias de cinemas*. Afinal, tudo o que fiz foi tatear para tentar entender esse formato e esses conceitos, buscar ideias nesse emaranhado que dessem uma ideia do que queria descrever.

9 Comentário de Freire em parecer dessa pesquisa durante a qualificação.

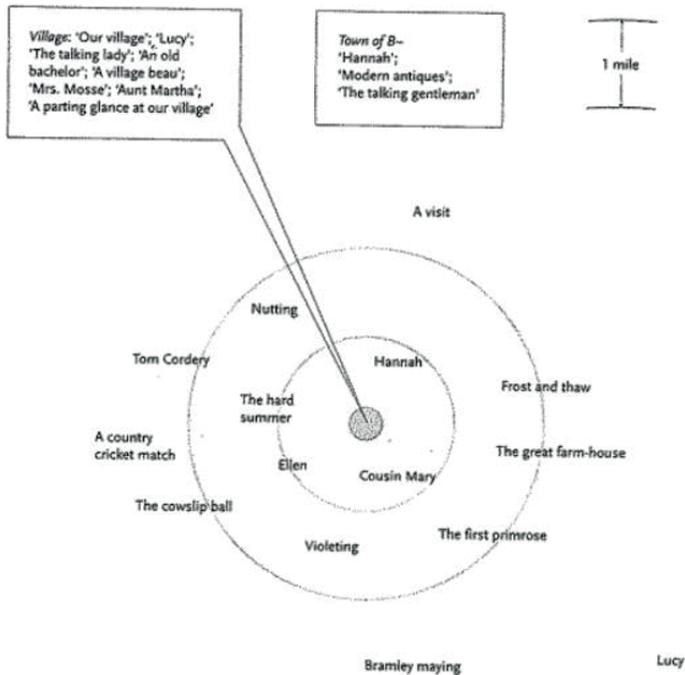


Figura 5: Reprodução do esquema de Moretti a respeito do volume 1 de *Our Village*, de Mary Miford (1824).

Fonte: Moretti, Franco. "Graphs, maps, trees: abstract models for a Literary History." 2005. p. 37

Um livro chamado "Gráficos, mapas e árvores: modelos abstratos para a História Literária" (Moretti, 2005) traz uma explicação dessa noção de que há algo que se pode dizer com mapas e que não se pode dizer com palavras. Se mapas carregam ideias que não poderiam ser compreendidas sem sua visualização, então são documentos em si mesmos. Moretti (p. 37), estudando história literária, esquematiza locais citados em narrativas, medindo as distâncias e tempo de viagem entre elas. Ele observa através desses esquemas um mundo que se organiza em círculos concêntricos em histórias ambientadas em vilarejos ou pré-revolução industrial e um mundo mais disperso e complexo em termos de distância em narrativas ambientadas em grandes cidades.

Há também a célebre citação de Marc Ferro (1992) quando defende que para a escrita histórica é necessário interpretar a imagem cinematográfica como fonte em si mesma e não olhar para ela a partir de ideias previamente formuladas:

Partir da imagem, das imagens. Não buscar nelas somente ilustração, confirmação ou desmentindo do outro saber que é o da tradição escrita. Considerar as imagens como tais, com o risco de apelar para outros saberes para melhor compreendê-las. Os historiadores já recolocaram em seu lugar legítimo as fontes de origem popular, primeiro as escritas, depois as não-escritas: o folclore, as artes e as tradições populares. Resta agora estudar o filme, associá-lo com o mundo que o produz. Qual é a hipótese? Que o filme,

imagem ou não da realidade, documento ou ficção, intriga autêntica ou pura invenção, é História. E qual o postulado? Que aquilo que não aconteceu (e por que não aquilo que aconteceu?), as crenças, as intenções, o imaginário do homem, são tão História quanto a História.¹⁰

Ainda, se o formato importa e é preciso ler a partir das características específicas de cada formato, mesmo que isso queira dizer aprender novos saberes, é necessário pensar as mídias digitais. Bolter e Grusin (2000, tradução minha, p. 15), no livro “*Remediation: understanding new media*” afirmam que um de seus princípios chave é a interatividade com o usuário. Assim, “a mídia digital visual pode ser entendida melhor através das formas com que honra, rivaliza e revisa a perspectiva linear de pinturas, fotografias, filmes, televisão e mídia impressa.”

O conteúdo é fruído a partir de decisões do usuário e os autores não têm o mesmo controle da narrativa que em mídias analógicas. Isso não significa que o usuário tem controle total sobre o que vai ver e ouvir, mas sim que uma camada, uma interface é desenvolvida, e os mecanismos de interação previstos por ela definem o que o usuário pode fazer, por mais inusitada que pareça sua resposta a esses mecanismos. Assim, é possível criar objetos digitais interativos que representam narrativas relativamente lineares ou que permitem uma exploração mais livre do conteúdo oferecido, com pretensão narrativa mais diluída¹¹.

Lev Manovich (2020) também está interessado no que pode ser visto através de ferramentas computacionais, mas para além da interação do usuário com a ferramenta, quer saber como construir essas ferramentas e como é possível usá-las para representar dados e narrativas. Seu tema de estudos é a cultura visual contemporânea. Ele afirma que a quantidade de imagens produzidas no século XXI é impossível de entender com métodos tradicionais e por causa dessa grande quantidade de dados (*big data*) são necessários métodos de análise computacionais. Pergunta o que se perde na tradução de um objeto em dados e como explorar esses dados em várias escalas, como é possível ver tanto padrões quanto o que é único e infrequente.

10 FERRO, Marc. O filme, uma contra análise da sociedade? O original é de 1971. Tradução de 1992.

11 Esses mapas foram citados por Laura Horak (2016), em artigo onde também descreve o mapa digital como mecanismo de investigação da história do cinema. Respectivamente, são: um mapa de revoltas de escravizados na Jamaica, de 1760 a 1761, coordenado por Vincent Brown na Universidade de Harvard, e um modelo de tempos de viagem no mundo romano criado na Universidade de Stanford, ORBIS.



Figura 6: “Ritmos visuais em escala planetária”. Visualização criada a partir de imagens do Instagram.

Fonte: <http://phototrails.info/instagram-cities/>, acesso 09 nov. 2024.

Para Manovich, (2020) pesquisadores midiáticos, de humanidades e cientistas sociais precisam ser alfabetizados em ciências computacionais. Ele considera que “o campo das humanidades digitais ainda tem textos demais, e tem poucas visualizações e simulações” (p. 11, tradução minha). O manual de Manovich traz como exemplos alguns projetos coordenados por ele onde pesquisas são apresentadas através de gráficos muitas vezes interativos. A imagem que eu reproduzi aqui é construída através da organização de imagens postadas na rede social Instagram em um local específico de acordo com o horário em que é postada, revelando um ritmo visual nas mudanças entre dia e noite.

A preocupação de Manovich com a grande quantidade de dados diariamente produzida parece repercutir uma afirmação de Certeau (2006) de que antes do surgimento do computador fazer história era procurar fontes o suficiente para criar sequências cuja linha de organização não fosse algo tão indefinido como nossa curiosidade. No entanto, atualmente estamos diante de uma quantidade enorme de fontes e mecanismos capazes de gerar padrões e nos cabe torná-los utilizáveis, criar significado para as diferenças que vemos. (p. 83-84).

Há mais em questão além do que fazer com os materiais que possuímos. Afinal, que materiais estão disponíveis? De que forma estão armazenados? Eles são acessíveis? Mais do que discutir preservação digital, essa conversa se volta para como se dá a interação com estes arquivos digitais.

Me parece ser um lugar comum, quando falamos de arquivo digital, a imaginação de que os acervos se tornam muito mais acessíveis do que jamais foram, mas esse não é o caso. Freire (2021) aponta que em muitos arquivos o acesso não é gratuito e se dá apenas na língua do país que sedia esse arquivo, por mais que os materiais ali armazenados tenham outras origens. Isso é uma questão complexa a partir do momento que a disponibilidade de recursos e estrutura para criação de grandes arquivos digitais é muito maior em países europeus e anglo-americanos. Uma observação feita por Rick Prelinger, entrevistado por Caroline Martel (2013), é que muitos portais de arquivos são de difícil acesso, construídos

ao redor de burocracias complexas onde parece haver a expectativa de que quem vai navegar ali já é um pesquisador com experiência, de forma similar aos processos de um arquivo físico.

Tanto Freire quanto Prelinger, no entanto, trazem exemplos de arquivos digitais que parecem apostar na utopia do acesso. A Biblioteca Nacional, como Freire (2021) aponta, possui um acervo imenso de publicações digitalizadas, a Hemeroteca Digital, onde é possível fazer buscas por palavra. Além disso, mantém em conjunto de vários outros arquivos que inclui um acervo de fotografias, a Brasileira Fotográfica, onde é possível pesquisar por data, autor, assunto, local e publicações em estilo *blog* ressaltam aspectos da coleção ou pesquisas feitas usando a plataforma. O acesso a todo o acervo da Biblioteca Nacional Digital é gratuito. Já Prelinger está envolvido na criação de um acervo que se tornou parte do Internet Archives, o Prelinger Archives, onde está disponível de forma gratuita um vasto acervo digital de filmes efêmeros, por exemplo filmes institucionais ou de propaganda, em uma interface que permite navegação por miniaturas ou busca por palavras, por tópicos, ano, coleção e criador.

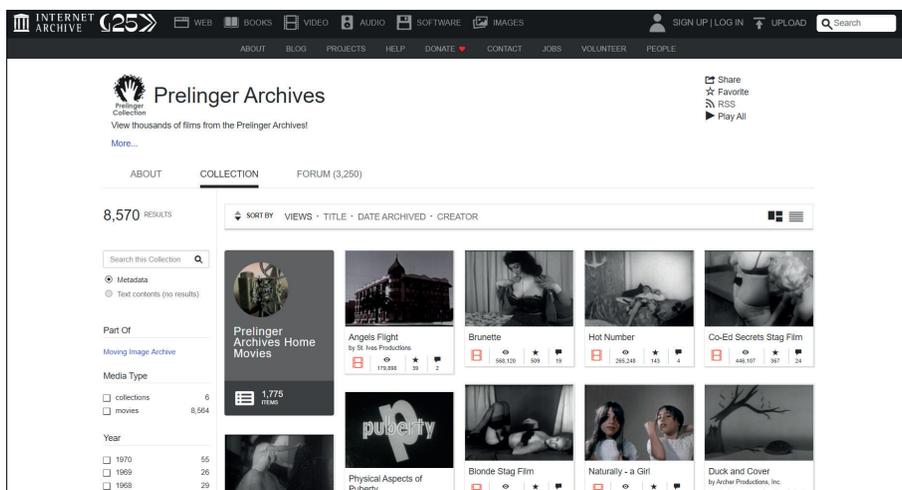


Figura 4: Página inicial do *Prelinger Archives*, com destaque à ferramenta de busca.
Fonte: <https://archive.org/details/prelinger>, acesso 09 nov. 2024.

Também é necessário aqui discutir os mapas digitais interativos como ferramentas de pesquisa e acesso a bancos de dados sobre *histórias de cinemas*, especificamente. Os Sistemas de Informação Geográfica (SIG) permitem a apresentação visual e espacializada de informações, bem como armazenamento e processamento de dados. São uma forma de mapeamento que se tornou praticamente ubíqua, encontrada tanto em projetos de planejamento urbano quanto em ferramentas do dia a dia, como o *Google Maps*. Estou usando uma definição ampla de SIG, referindo-me a qualquer software de mapeamento digital, e não aos complexos sistemas de tecnologia e mão de obra especializada a que

essa sigla se refere no sentido mais restrito.

A complexidade de programação e de conceitos e prática cartográfica exigida por esses sistemas parece ameaçadora para uma equipe relativamente leiga, como também é a latência de tempo e recursos que se evidencia em muitos projetos de mapeamento profundo da ida ao cinema. Assim, tornam-se úteis as palavras de Bowels (2014), que questiona que perguntas e respostas permitem esses mapas feitos a partir de um trabalho de levantamento tão minucioso. Com isso, não quer acusar de inúteis projetos como aqueles que catalogam as programações de salas de cinema históricas de um país, acompanhando onde e quando cada filme foi exibido. De forma muito prática, Bowels observa que esse tipo de pesquisa não só requer muito tempo e recurso, mas parece exigir um esforço inexaurível e se pergunta se há outros mapas mais adequados aos tipos de narrativas que queremos contar e perguntas que queremos fazer. Ela está interessada em formas participativas de engajar com o público, que chamem pessoas dentro e fora da academia a partilhar suas experiências cinematográficas e pesquisar em conjunto. Um dos exemplos que oferece é inserir nos portais uma caixa de contato que diga “entre em contato se possuir mais informações”. Para ela, um mapa digital deveria permitir a “aproximação mutável da pesquisa profissional e a vida diária, fundada em relações participativas que sejam realmente abertas, voluntárias e criadas por curiosidade histórica compartilhada”. (BOWELS, 2014, p. 241. Tradução minha.)

O destaque de Bowels às diferentes possibilidades de mapas coerentes com os recursos disponíveis foi importante no contexto do Minas é Cinema, um projeto que conta com bolsistas de iniciação científica, mas nenhum outro tipo de recurso. Assim, quando fazemos um mapa de informações retiradas de outras pesquisas já realizadas sobre as salas de cinema de Juiz de Fora, não se trata de fuga das fontes primárias ou da memória oral, e não é simplesmente um corte pela praticidade. Há o desejo de entrar em contato com pesquisadores que trabalham com o mesmo assunto e formar uma rede de conhecimento, promovendo a ligação entre os trabalhos existentes e o desenvolvimento de projetos posteriores. Também é um teste de como funcionam essas ferramentas de mapeamento, para que saibamos criar projetos em maior escala, pensando, por exemplo, na iniciativa de Ryan Brandão de mapear as programações de cinemas na cidade, partindo do que era publicado no jornal O Pharol. Essas são duas direções em que o projeto pode crescer com o tempo – em profundidade, conforme realizamos esse trabalho minucioso a longo prazo, e em escopo, conforme nos conectamos com pessoas interessadas em outros assuntos dentro deste tema ou em outras cidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante recordar que essas pinceladas de preocupação técnica se dão em função de um trabalho prático para que ela se amarrem uma na outra.

Esse trabalho está situado no projeto Minas é Cinema, desenvolvido pelo grupo de pesquisa CPCINE (História, estéticas e narrativas em cinema e audiovisual). Toma como literal o texto de apresentação do projeto: “Minas é Cinema objetiva mapear a atividade cinematográfica no Estado de Minas Gerais, no que diz respeito à produção, exibição, distribuição de filmes, recepção, produção crítica e publicações sobre cinema”. Foi realizado em um momento fortuito, já que os *sites* institucionais dos grupos de pesquisa da UFJF estavam se atualizando, atentando para problemas de acesso em suas versões anteriores. Envolveu esforço de grupo onde atuaram Luiza de Amorim Carvalho, Janis Santos de Souza, Lucas Alexander Silverio, Ghulherme Nadalini Pereira, João Pedro da Silva Assis e nossa orientadora Alessandra Souza Melett Brum.

Os conceitos e reflexões que levantei aqui foram alguns dos que nos ajudaram a pensar sobre a natureza do projeto Minas é Cinema, bem como as funcionalidades desse mapa no novo portal em discussões com os outros membros do grupo.

Na configuração anterior do Minas é Cinema já existia um mapeamento não literal, que foi mantido no novo endereço, no formato de uma lista de cidades sobre as quais possuíamos informações. A organização do *site* gira em torno dessa lista, onde é possível acessar quatro tipos de conteúdo a partir de cada cidade. São: informações sobre as salas de cinema da cidade, uma lista de referências sobre cinema nesse local, uma página onde disponibilizamos publicações, que faz parte de um projeto a longo prazo de digitalização de programações e revistas, e uma lista de festivais de cinema que acontecem nessa cidade. O mapa que produzimos complementa a página com informações sobre as salas de cinema da cidade de Juiz de Fora, localizando-as espacialmente, e funciona de forma que ao clicar em suas localizações é possível acessar imagens desses espaços de exibição, uma lista de informações e as fontes de onde retiramos essas informações.

Uma de suas funções principais é divulgar pesquisas já existentes sobre salas de cinema, no caso, em Juiz de Fora, tornando-as acessíveis através do nosso acervo ou de outras bibliotecas e livrarias. Desejamos permitir uma navegação interativa para os usuários desse portal, apresentando visualizações alternativas que acreditamos poder disparar novas pesquisas e especialmente interessar quem acessa a contribuir, o que já é uma das formas de expansão do projeto. A princípio, a colocação das informações no mapa já permite ver os lugares onde se concentram não só os espaços de exibição e a fruição do cinema no espaço urbano, mas também a atenção dada pelos pesquisadores da cidade a cada região e sobre quais espaços sabemos mais ou menos.

Cinemas

Você está em: Cidades > Juiz de Fora > Cinemas

- Cine Benfica

Era localizado na Rua Tomé de Souza, nº 200 – Benfica.

- Cine Real

Rua Lindolfo Lage – Borfem (500 lugares)

- Cine Rex



Tabela com as informações sobre espaços de exibição comercial colocados no mapa digital:

NOME	Tipo	Endereço	Datas	Lotação	Empresa	Descrição das imagens	Bibliografia e links
Cine Pharol	Sala de rua	Av. Barão do Rio Branco, sala na Mercal Dadoes. Na numeração de 1914: Rua Direita, 142-144	1910-1919?	446 (201 primeira classe e 245 segunda classe)	Jado Evangelista da Silva Gomes	Interior do cinema O Pharol em 1915, de Album do Município de Juiz de Fora de Album de Oliveira Feres. No mesmo album, Rua Direita, onde é possível ver a tipografia do jornal O Pharol e o cinema (predio mais claro, com o cartaz na frente.)	Ferreira, Rosane Camanini. "A chegada do cinema em Juiz de Fora: uma nova opção de entretenimento no centro cultural de Minas Gerais (1897-1912)". In: BRUM, Alessandra; MELO, Luiz Alberto Rocha; PLECCINI, Sérgio. Cinema em Juiz de Fora. Editora da Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017. ESTEVES, Almano. Almanaco de Juiz de Fora para 1914. Typographia Brazil, Juiz de Fora, 1914. Disponível em: https://www.cineemjuizdefora.blogspot.com/2010/01/cinema-pharol.html . In: <i>Journal O Pharol</i> , 23 nov. 1910.
Polytheama	Sala de rua	No mesmo local onde existe o Cine Teatro Central. Saldos para	1910-1919?	1500 (Cores, 2010)	Chimico e Campolhos, em 1911 Gomes Nogueira, 1926: futura	Fachada do Polytheama em 1925, em cartaz o Ladino de Bagdad (1924). Fachada do Polytheama em 1915. Placa do Polytheama em 1915	Ferreira, Rosane Camanini. "A chegada do cinema em Juiz de Fora: uma nova opção de entretenimento no centro cultural de Minas Gerais (1897-1912)". In: BRUM, Alessandra; MELO, Luiz Alberto Rocha; PLECCINI, Sérgio. Cinema em Juiz de Fora. Editora da Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017. https://www.cineemjuizdefora.blogspot.com.br
		na rua São João e Halfeld.			Companhia Central de Diversões	Fachada do Polytheama, data desconhecida.	http://www.cineemjuizdefora.blogspot.com/2010/01/polythema.html
Cine Halfeld	Sala de rua	Rua Halfeld, 415, junta a sede do Jornal do Comercio	1915-1918?	400 (Cinema Halfeld, 1915.)	Souza e Silva	Sede do Jornal do Comercio no Album de Juiz de Fora, 1915. Seria o Cine Halfeld no predio ao lado, logo deslizes vemos por cima do Jornal do Comercio? Comparação de fotos do predio do Jornal do Comercio e predio ao lado do Cine Glória, montagem minha.	http://www.cineemjuizdefora.blogspot.com/2010/01/cinema-halfeld.html [CINEMA Halfeld] <i>Journal O Pharol</i> , 14 nov. 1915. [CINEMA Halfeld, O Pharol, 6 nov. 1915. [CARNAVA] In: <i>Journal O Pharol</i> , 12 fev. 2018. https://www.cineemjuizdefora.blogspot.com https://www.cineemjuizdefora.blogspot.com
Cine Ideal (1915)	Sala de rua	Esquina da Rua Halfeld com a do Comercio (Barraca de Oliveira)	1915-1917?	525 (Ideal, 1915)	Alfredo Amsal	(não foram encontradas imagens da sala de cinema) Rua Halfeld com Barraca de Oliveira em	http://www.cineemjuizdefora.blogspot.com/2010/01/cinema-ideal.html [BONS letre] In: <i>Journal O Pharol</i> , 4 nov. 1917. [IDEAL, Cinema] In: <i>Journal O Pharol</i> , 24 dez. 1915. Disponível em: http://www.cineemjuizdefora.blogspot.com

Figura 5: À esquerda, captura de tela da página “Cinemas de Juiz de Fora” no portal antigo do Minas é Cinema, atualmente indisponível. À direita trecho da “tabela com as informações sobre espaços de exibição comercial colocados no mapa digital”. Essa tabela tem a pretensão funcionar como “versão analógica” do mapa interativo, diante da fragilidade de preservação de objetos digitais interativos como esse e está disponível no site e em minha pesquisa¹².

Acesso: 28 de julho de 2021.

Coletei e organizei as informações que aparecem no mapa interativo. São três categorias de informação: as necessárias para que se coloque um ponto no mapa: o nome do ponto, suas coordenadas e o tipo de sala de que se trata (itinerante, de rua, shopping), que define o tipo de marcador a ser usado. Há informações visuais, como as fotografias dos espaços de exibição. Finalmente, há informações textuais: o endereço, a data de funcionamento, a lotação, os proprietários ou empresa responsável, as legendas das imagens e as fontes das informações.

É importante mencionar que algumas das pesquisas possuem restrições de acessibilidade, como o livro que só existe em formato físico “Os cinemas de rua de Juiz de Fora: Memórias do Cine São Luiz”, cujo acesso precisa ser negociado diretamente com os autores. Isso significa que em alguns momentos o Minas é Cinema funciona mais como indicação de bibliografia do que um acesso direto às informações digitais.

12 Esses objetos digitais dependem de muitos fatores para manutenção, que às vezes não podem ser controlados pelo grupo de pesquisa. A plataforma *Going to the show* (link para o *Internet Archives*) usa o *software* de visualização de mídia *Flash*, da Adobe, que foi descontinuado. A plataforma está indisponível atualmente.

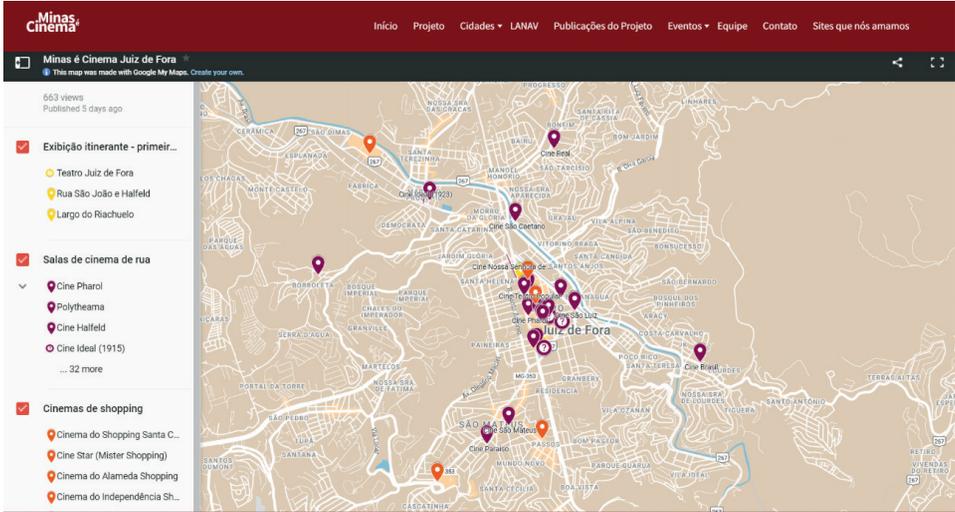


Figura 6: Mapa digital dos espaços de exibição de Juiz de Fora. Captura de tela da página.

Fonte: <https://minasecinema.com.br/espagos-de-cinema-de-juiz-de-fora>, 12 dez. 2022.

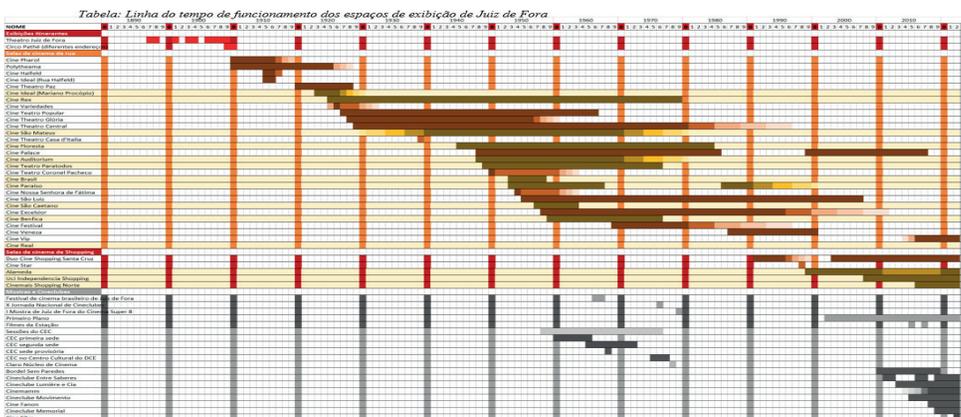


Figura 7: “Tabela: linha do tempo de funcionamento dos espaços de exibição de Juiz de Fora.” Abaixo estão os períodos de funcionamento das salas de cinema de shopping, no meio, salas de rua, e acima, exibições itinerantes. Destacadas em amarelo estão as salas localizadas nos bairros e em branco as que ficavam no centro da cidade.

Produzido pela autora.

Ainda há muito a ser discutido a respeito de visualizações, de impactos das novas tecnologias sobre nossas produções de narrativas históricas sobre cinemas, seja no recorte local de Minas Gerais, seja com o uso de ferramentas como o mapa digital. As ideias aqui levantadas precisam ser aprofundadas, uma vez que apenas levantamos algumas dúvidas sobre humanidades digitais, interfaces, bancos de dados, cartografia e patrimônio. Certamente muitas outras lacunas se evidenciam nesse trabalho de natureza tão interdisciplinar, mas o excitante de desenhar mapas às vezes é descobrir que ainda há muitos espaços em branco.

REFERÊNCIAS

ALLEN, Robert C; GOMERY, Douglas. **Film History**: theory and practice. New York. Knopf, 1985.

[APRESENTAÇÃO]. In: **Minas é Cinema**. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/minasecinema/apresentacao/>, acesso 09 nov. 2024.

[**BIBLIOTECA Nacional Digital**]. Disponível em: <http://bndigital.bn.gov.br>, acesso 09 nov. 2024.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. MIT Press, 2000.

BOWELS, Kate. “Beyond the boundary: vernacular mapping and the sharing of historical authority”. In: HALLAM, Julia; ROBERTS, Les. **Locating the moving image: new approaches to film and place**. Pp. 150-172. Indiana University Press, Bloomington, 2014.

[**BRASILIANA Fotográfica**]. Disponível em: <https://brasilianafotografica.bn.gov.br>, acesso 09 nov. 2024.

BROWN, Vincent. **Slave Revolt in Jamaica, 1760-1761**: a cartographic narrative. Disponível em: <http://revolt.axismaps.com>, acesso 09 nov. 2024.

BRUM, Alessandra; BRANDÃO, Ryan. Aula ministrada modalidade remota. Curso **Estudos Avançados da Imagem e do Som**, do Programa de Pós Graduação em Arte, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora. Gravação de videoconferência: 2h 17min. 1 jul. 2021.

CASTRO-GÓMEZ, Santiago; GROSGOUEL, Ramón. “Prólogo. Giro decolonial, teoría crítica y pensamiento.” In: _____(Org.) **El giro decolonial**: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global. Bogotá: Siglo del Hombre editores, Universidad Central, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana, Instituto Pensar, 2007.

CERTEAU, Michel de. “A operação historiográfica.” In: **A escrita da história**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006. Pp. 65-119

[**CINEMA Belgica**]. Disponível em: <https://www.cinemabelgica.be/s/cinemabelgica/page/database>, acesso 11 nov. 2024.

[**CINEMA Context**]. Disponível em: <https://www.cinemacontext.nl>, acesso 11 nov. 2024.

[DEEP Mapping]. In: **Mapping Movies**. Disponível em: <https://www.mappingmovies.com/deep-mapping-nh/>, acesso em 12 jan. 2022.

FERRAZ, Thalita; BILTEREYST, Daniel. “Public-private partnership as a response to closed movie theaters.” In: **HoMER Projects**. Disponível em: <https://homernetwork.org/dhp-markers/public-private-partnership-as-a-response-to-closed-movie-theaters/>, acesso 09 nov. 2024.

FERRO, Marc. “O filme: uma contra-análise da sociedade?” In: _____. NASCIMENTO, Flávia (Trad). **Cinema e história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. Pp. 79-116.

FREIRE, Rafael de Luna. “What is not new in new cinema history from a non-european point of view?” In: **HOMER 2021 conference**: Integrating Traditions. Vídeo do YouTube. Transcrição disponível em: https://www.academia.edu/114209074/What_is_not_new_in_New_Cinema_History_from_a_non_European_point_of_view, acesso 11 nov. 2024.

[GOING to the Show]. In: **Internet Archives**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20171016212203/http://gtts.oasis.unc.edu/>, acesso 11 nov. 2024.

[HEMEROTECA Digital]. In: **Biblioteca Nacional Digital**. Disponível em: <http://bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital/>, acesso 09 nov. 2024.

[**HOMER Projects**]. In: <https://homernetwork.org/?dhp-project=homer-projects-2>, acesso 03 jan. 2022.

HORAK, Laura. "Using digital maps to investigate cinema history". In: ACLAND, Charles R.; HOYT, Eric. (Edt.) **The Arclight guidebook to media history and the digital humanities**. Reframe Books, University of Sussex, 2016.

[**INTERNET Archives**]. Disponível em: <https://archive.org>, acesso 09 nov. 2024.

[INSTAGRAM Cities]. In: **Phototrails**. Disponível em: <http://phototrails.info/instagram-cities/>, acesso em 09 nov. 2024.

[**ITALIAN Cinema Audiences**]. Disponível em: <https://italiancinemaaudiences.org>, acesso 11 nov. 2024.

MANOVICH, Lev. "Introduction: how to see one billion images." In: **Cultural Analytics**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2020.

[**MAPPING Movies**]. Disponível em: <https://www.mappingmovies.com>, acesso 11 nov. 2024.

MARTEL, Caroline; PRELINGER, Rick. "Looking Back at an Electronic exchange with a Media Archeologist. An Interview with Rick Prelinger by Caroline Martel 12 ½ years later". In: HABIB, André; MARIE, Michel. (Org.) **L'avenir de la mémoire: Patrimoine, restauration et réemploi cinématographiques**. Villeneuve d'Ascq: Presses universitaires du Septentrion, 2013. (pp. 115-124) DOI: <https://doi.org/10.4000/books.septentrion.2266>

[**MINAS é Cinema**]. Disponível em: <https://minasecinema.com.br>, acesso em 11 nov. 2024.

MORETTI, Franco. "Maps". In: **Graphs, maps, trees: abstract models for a Literary History**. Nova York, Verso, 2005.

[**MOSTRA Cinemas do Brasil**]. Disponível em: <https://www.mostracinemasdobrasil.com>, acesso 11 nov. 2024.

[**ORBIS: The Stanford Geospatial Network Model of the Roman World**]. Disponível em: <https://orbis.stanford.edu>, acesso 09 nov. 2024.

[PAST FIAF Congresses]. In: **International Federation of Film Archives**. Disponível em: <https://www.fiafnet.org/pages/Events/Past-Congresses.html>, acesso em 09 jan. 2022.

[PRELINGER Archives]. In: **Internet Archives**. Disponível em: <https://archive.org/details/prelinger>, acesso 09 nov. 2024.

[RELAÇÃO de Cinemas Antigos de Rua do Brasil em atividade nos anos 60]. In: **Cinemafalda**. Disponível em: <http://cinemafalda.blogspot.com>, acesso 09 nov. 2024.

VIEIRA, João Luiz. "From the Grand History of Cinema to the stories of cinema, a Translatina competition in Rio, in the 1950s" In: **HOMER 2021 conference: Integrating Traditions**. Disponível em: <https://youtu.be/dhdoylzcWjk>, acesso 09 nov. 2024.

VIEIRA, João Luiz. "Prefácio". In: BRUM, Alessandra; BRANDÃO, Ryan. (Org.) **Histórias de cinema de rua de Minas Gerais**". Editora UFJF, Juiz de Fora, 2021.