

3. A IMAGEM NO CINEMA

O cinema é feito de imagens. A imagem se ajusta por meio da luz e é essa luz que cria a imagem.

Federico Fellini

Para investigar a natureza da imagem no cinema foram tomados como ponto de partida o conceito de Bergson e a apropriação que dele fez Gilles Deleuze.

No entender de Deleuze, o caráter mais autêntico da imagem cinematográfica como um meio de representação é o movimento. O cinema tem seu eixo construído na passagem de uma imagem a outra, passagem esta composta pela *montagem* de uma sequência de *enquadramentos*.

A montagem é a determinação das imagens-movimento. Cada plano é um corte de um movimento de pensamento comparável àquele que esboçamos em nós mesmos quando estamos diante de uma situação. Porém, “a diferença não é simplesmente entre cada imagem por si própria (enquadramento) e as relações entre imagens (montagem). O movimento de câmera já introduz várias imagens numa única, com reenquadramentos.” (DELEUZE, 1983, p.63). Assim, a imagem-movimento do cinema é uma combinação do movimento originário da sucessão de planos fixos com os movimentos descritos pela câmera.

Deleuze também se apropria da categorização bergsoniana de imagem-ação, imagem-afecção e imagem-percepção ao falar das diferentes formas de recepção da imagem cinematográfica. Assim, o espectador pode receber esta imagem segundo a sua ótica particular, como simples apreensão de uma situação dada, como agente desencadeador de um sentimento ou emoção, ou como dado para uma compreensão da totalidade da narrativa proposta.

Na continuação das suas reflexões sobre cinema Deleuze começa a desviar-se da proposição de Bergson, apresentando posteriormente um segundo regime de representação e expressão no cinema: o da imagem-tempo. Quando o cinema deixa de subordinar o tempo ao movimento, quando faz o movimento depender do tempo, então a imagem cinematográfica torna-se uma imagem-tempo. O tempo passa a ser concebido não mais como uma linha, mas como um

emaranhado. Passado e presente coexistem num mesmo momento, onde o passado, que já foi presente, é contemporâneo do presente que foi. Passado e presente não designam assim dois momentos sucessivos, mas simultâneos: o presente que não para de passar e o passado que não para de ser. É necessária a invenção de uma nova lógica, onde “o impossível procede do possível, e o passado não é necessariamente verdadeiro”; nessa lógica podemos encaixar o paradoxo de *Ano passado em Marienbad*, de Alain Resnais (1961).

Vendo na imagem-movimento uma característica intrínseca do cinema realizado até o evento da segunda guerra, ele aponta no cinema da imagem-tempo um novo sistema de signos que se instaura nos filmes a partir de 1945. Surge como uma demanda imposta pela violência dos acontecimentos políticos e históricos da época.

Para desenvolver esta ideia, Deleuze conceitualiza o cinema como duplo autômato, tomando emprestado, por um lado, a noção de “autômato espiritual” de Spinoza, e, por outro, a de “autômato psicológico”, de Pierre Janet. Segundo explica Deleuze, Spinoza diz que somos autômatos espirituais, ou seja, “são as ideias que se afirmam em nós” mais do que “somos nós que temos ideias”. (DELEUZE, 1978, p.3). Por outro lado, o automatismo psicológico é um conceito apresentado em 1889 por Janet, que já trazia os fundamentos da ideia do subconsciente, mais tarde desenvolvidos por Freud.

Deleuze atribui, assim, dois sentidos complementares ao autômato-cinema: “por um lado, o grande autômato espiritual, que marca o exercício mais alto do pensamento, a maneira pela qual o pensamento pensa e pensa a si mesmo”, na medida em que se reflete nos seus temas e ideias. Mas seria também, paralelamente a isso, o autômato psicológico, que, não dependendo mais do exterior, “obedece a uma impressão interna que se desenvolve apenas em visões ou em ações rudimentares (do sonhador ao sonâmbulo, [...] por intermédio da hipnose, da sugestão, da alucinação, da ideia fixa)”. (DELEUZE, 1985, p.312)

É possível acrescentar um significado ao cinema-autômato além dos apontados por Deleuze: o autômato no sentido de aparato que funciona por meios mecânicos, que imita os movimentos humanos (robô), ou ainda, em sentido figurado, como pessoa que age como máquina, sem raciocínio e sem vontade própria.

Isso corrobora a visão de Deleuze, segundo a qual o cinema pré-guerra não se caracteriza apenas por obras com narrativas clássicas, que seguem um desenvolvimento linear no tempo, como também marca o surgimento de filmes que despertam as potências primitivas, convocando as massas e promovendo uma encenação do Estado. É nesse ponto que o cinema estaria assumindo a sua porção *autômato psicológico*, pois, como diz Deleuze:

É possível que o maquinismo atinja tão bem o coração do homem, que desperte as potências mais antigas, e que a máquina motor coincida com um puro e simples autômato psicológico, a serviço de uma nova e temível ordem: é o cortejo dos sonâmbulos, alucinados, magnetizadores-magnetizados no expressionismo, do *Gabinete do Dr. Caligari*, até o *Testamento do Dr. Mabuse*, passando por *Metrópolis* e seu robô. (DELEUZE, 1985, p.313)

Na visão utópica de Deleuze, as propostas dos movimentos que vieram depois da segunda guerra (o neo-realismo italiano, o cinema francês, os novos cinemas da América Latina) teriam promovido uma mudança de patamar, fundado em novas associações. Esse cinema se posiciona, segundo ele, não apenas contra Hitler, mas também "contra Hollywood, contra a violência representada, contra a pornografia, contra o comércio..." (DELEUZE, 1985, p.314)

Ele sustenta que essa ruptura apresentou um novo autômato, marcado pela imagem eletrônica, que devia marcar o fim do cinema ou transformá-lo, assegurando uma mutação na sua forma. Aponta as mudanças formais que dali surgiram:

As novas imagens já não tem exterioridade (extra-campo), tampouco interiorizam-se num todo: têm, melhor dizendo, um direito e um avesso, reversíveis e não passíveis de superposição, como um poder de se voltar sobre si mesmas. Elas são objeto de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente. (Deleuze, 1985, p.315)

O cinema incorporou, depois da imagem eletrônica, a imagem digital. Expandiu-se, flexibilizou-se, abraçou outras formas de apresentação, projetou-se em novas mídias, disponibilizou-se virtualmente. E continuou apresentando formas conservadoras, alienantes, cada vez mais a serviço do sistema, convivendo com formas de expressão de vanguarda, críticas e provocadoras. Não só não perdeu sua importância, como cresceu e contaminou outras áreas.

Ainda assim, a imagem cinematográfica apresenta características intrínsecas que permanecem inalteradas. O papel do cinema na sociedade é múltiplo: possui uma inegável função social e cultural, é instrumento para a materialização de ideologias; é a expressão de arte, veículo de sensações, emoções, sentimentos, é vinculado à fruição, ao prazer, à beleza. Para abranger esta multiplicidade de significados, produz signos - estéticos e comunicacionais - híbridos. O trânsito entre estas formas de expressão constitui um complexo sistema intersemiótico, que faz parte da própria natureza do meio.

A imagem cinematográfica constitui-se assim num meio de expressão singular, baseado em conceitos determinados e se organiza a partir de um complexo sistema de códigos, como se verá a seguir.

3.1 Linguagem, percepção, estética

No começo, o cinema escrevia antes de saber como escrever, antes mesmo de saber que estava escrevendo.

Jean-Claude Carrière

Linguagem

Quando pensamos na imagem cinematográfica, noções como linguagem, percepção e estética se superpõem, se mesclam, e até por vezes se fundem.

Aqui cabe uma primeira indagação: é possível falar de uma *linguagem cinematográfica*?

O debate sobre o caráter lingüístico do cinema foi instaurado na década de 1960, quando se passou a discutir, especialmente na Itália e na França, sobre a existência de signos autênticos na representação cinematográfica e a considerar o cinema como uma linguagem verdadeira, dotada ou não de dupla articulação. Segundo Ugo Volli, vários estudiosos passaram a atribuir a esse meio de comunicação audiovisual “...um código comunicativo próprio, constituído por *signos cinematográficos*.” Os códigos particulares desta linguagem estariam caracterizados pela heterogeneidade, interagindo e condicionando-se reciprocamente em cada filme. (VOLLI, 2007, p.286). Dessa forma estabeleceu-se uma primeira legitimização da linguagem cinematográfica.

Os termos e conceitos de *linguagem* foram relacionados, a princípio, apenas aos signos verbais, porém passaram a ser atribuídos também aos signos não verbais, estabelecendo o debate em torno da existência de uma linguagem dos signos visuais. Barthes teve papel de destaque nesta abordagem. Foi ele um dos primeiros propagadores da linguística de Saussure, oferecendo contribuições importantes para a semiótica do mito, da literatura e da narrativa. Afastando-se da linguística saussuriana, porém, passa a empreender estudos de comunicação visual, concentrando-se na imagem na arquitetura, na pintura e no cinema.

Posteriormente Barthes indaga: a pintura é uma linguagem? Sem formular uma resposta direta, recoloca a questão, apoiado em Jean-Louis Schefer¹, levando a “...constituir um campo inédito em que a pintura e sua relação, [...], a estrutura, o texto, o código, o sistema, a representação e a figuração, todos esses

¹ Jean-Louis Schefer é um escritor, filósofo francês, crítico de arte e teórico do cinema e da imagem.

termos herdados da semiologia, são distribuídos segundo uma nova topologia”. (BARTHES, 1990, p.135). Dessa maneira é instituída uma nova maneira de sentir e pensar a imagem como linguagem.

Para iniciar um debate sobre a linguagem do cinema, Pier Paolo Pasolini propõe a seguinte problematização: “... enquanto as linguagens literárias apóiam as suas invenções poéticas sobre uma base já estabelecida de linguagem instrumental, propriedade comum a todos os falantes, as linguagens cinematográficas parecem não se apoiar em nada.” (PASOLINI, 1966, p.267).

Ismail Xavier, em *O Discurso Cinematográfico*, busca identificar e classificar a linguagem usada no cinema. Segundo Xavier, duas inovações ou operações foram decisivas para singularizar essa arte de representar a realidade através de imagens em movimento, estabelecendo os estatutos do cinema. Estas operações, que diferenciaram definitivamente o cinema do teatro como arte dramática foram, em primeiro lugar, a utilização do corte no interior de uma cena (instituindo a noção de *plano* como elemento básico) e posteriormente a montagem em paralelo, mostrando acontecimentos simultâneos. Xavier afirma: “... a montagem paralela e a mudança do ponto de vista na apresentação de uma única cena constituíram duas alavancas básicas no desenvolvimento da chamada “linguagem cinematográfica”. (XAVIER, 1984, p.22)

Essa proposição inicial pressupõe a linguagem cinematográfica como resultado direto da montagem: a justaposição de elementos básicos - os planos - segundo determinadas regras de corte e ritmo. Considerando, porém, que o cinema se expressa predominantemente através de composições imagéticas, e que são justamente *imagens* que compõe estes elementos básicos, referimo-nos, de forma mais específica, a uma ‘linguagem *visual* cinematográfica’.

A questão que surge aqui é: como se organizam os signos desta linguagem para dar às imagens significados mais ou menos complexos?

Para transformar em filme uma história concebida como idéia no pensamento e formalizada verbalmente através do argumento e do roteiro, o cinema utiliza uma linguagem imagética. Esta linguagem própria do cinema estabelece alguns paralelos com a linguagem escrita: a literatura e a poesia.

A transposição do texto verbal escrito (o roteiro) para a imagem do filme constitui uma tradução intersemiótica, como apresentada por Júlio Plaza. Essa transposição apresenta alguma similaridade com a tradução poética, na qual,

segundo Plaza, um signo não traduz o outro para completá-lo, mas para reverberá-lo, para criar uma ressonância. Esse princípio fundamental pode ser estendido a todas as operações criativas. Mais do que uma tradução, o que se faz é uma transcodificação criativa. (PLAZA, 1987, p.54 ?).

A adaptação de obra literária para o cinema apresenta-se mais complexa, já que - na maioria das vezes - o texto original não foi concebido para a imagem cinematográfica, mesmo que algumas obras literárias apresentem descrições de grande plasticidade. Nesse caso opera-se, como define Octavio Paz, uma transmutação, na qual se produzem efeitos análogos com meios diferentes. (PAZ in PLAZA, 1987, p.26). Isso significa que as mesmas sensações são produzidas por estímulos e sentidos diferentes. A tradução, portanto não pode nunca ser literal. Porém, embora formuladas em diferentes linguagens, as informações estéticas dos dois sistemas deverão estar ligadas por uma relação de isomorfia, de correspondência. Walter Benjamin diz que “toda tradução movimenta-se entre identidades e diferenças, tocando o original em pontos tangenciais” (BENJAMIN in PLAZA, 1987, p.29). O interpretante final será conferido pelo receptor, quando então o objeto artístico encontra sua completude. Muitas vezes aquilo que foi intencionado na tradução permanece inexpresso, e outros significados são expressos de forma não intencional.

A literatura que prioriza a expressão verbal em detrimento da visualidade, como é o caso da obra de José Saramago, apresenta um desafio especial no estabelecimento dessa relação de correspondência. O estilo peculiar de Saramago, que consiste no jogo elaborado de palavras, mesclando e diluindo os diálogos na narração dos fatos e na descrição ambiental, tornou-se uma marca própria. A adaptação do seu *Ensaio sobre a cegueira* propõe, além disso, transpor para a imagem cinematográfica um tema que trata de pessoas destituídas do sentido da *visão* !

A realização dessa tradução será examinada a seguir como caso exemplar. O que se vê no filme é aquilo que Saramago descreve como a “cegueira branca”, que toma conta da população: a tela parece inundada de leite. Tirando partido de cenários e luzes brancos e mostrando figuras extremamente desfocadas em contra-luz, a ponto destas se transformarem em espectros disformes quase translúcidos, tudo se torna impalpável e fluido. Assim, paralelamente à história contada pelo desenrolar das imagens encadeadas, constrói-se um signo estético:

uma imagem leitosa, diluída, que não permite o estabelecimento dos parâmetros de espacialidade habitualmente fornecidos pela visão, tanto no mundo real como no cinema. É assim, através da visão, que os autores da imagem do filme traduzem o significado sensorial contido na obra original.

Determinados elementos compõem a escrita cinematográfica, através dos quais são construídas frases que produzem um discurso com significado lógico. Esta narrativa é compreendida por aqueles que estão familiarizados com os códigos e a sintaxe do dispositivo. A primeira sintaxe que se apresenta na linguagem cinematográfica encontra-se na montagem: no encadeamento, na justaposição ou na contraposição das parcelas do filme, de acordo com regras e convenções estabelecidas conforme a época ou a proposta ideológica, proporcionando / provocando significados diversos.

Estas parcelas, que são os planos, constituem as “palavras” destas composições. A construção visual de cada plano - o enquadramento, a composição, a angulação da câmera, os movimentos de câmera, os elementos contidos no quadro - são os signos que permitem construir o discurso narrativo dentro desta linguagem. As relações estabelecidas no interior do quadro e as mudanças dessas relações dentro do plano, a maneira como os objetos são representados, as formas, cores e texturas, os simbolismos, os sentidos culturais e históricos, tudo isso engendra um complexo sistema significativo que, segundo Ismail Xavier, “implica na incorporação de convenções narrativas e dramáticas não exclusivas ao cinema.” Ele afirma que o espaço-tempo construído pelas imagens e sons no cinema obedece a leis que são comuns ao cinema e à literatura. “Em ambos os casos, trata-se da representação de fatos, construída através de um processo de decomposição e de síntese dos seus elementos componentes.” (XAVIER, 1989, p.24). Quando se toma a obra global através dos aspectos da narrativa e da dramaturgia a linguagem segue, dentro de certos limites, os mesmos parâmetros da literatura e do teatro. No entanto, diz Xavier, quando são observadas as imagens que produzem as figuras desta linguagem - as alegorias, as metáforas, as referências e citações - tudo aquilo que produz a retórica deste discurso, é preciso focar a estrutura física e material, os elementos técnicos e as ferramentas que criam os atributos dentro das imagens.

Portanto estamos aqui diante de um sistema híbrido que combina elementos sógnicos de qualidades diversas, compondo uma linguagem múltipla. O

que se estabelece entre o filme e seu público é uma complexa rede de interações, abrangendo entendimento, sensação, emoção, identificação. Essas estão sintetizadas na imagem, que tem o poder de criar uma conexão imediata, instantânea, com o espectador, marcando a essência do fílmico.

A compreensão do dispositivo cinematográfico pressupõe um conhecimento prévio, um saber que permite acompanhar e interpretar o meio de expressão. Esse saber inclui um ‘dicionário de imagens’, um arquivo de imagens cinematográficas que cada espectador possui e cujo conteúdo varia com a sua experiência pessoal.

Pasolini afirma que: “O autor cinematográfico não possui um dicionário, como o escritor, mas uma possibilidade infinita; não apanha os seus sinais (que chama de im-signos, signos imagéticos) do cofre, da custódia, da bagagem, mas do caos...” (PASOLINI, 1966, p.270). Poderíamos dizer que os recolhe dos seus sonhos, das suas memórias e experiências prévias, muito individuais e subjetivas. Supõe, no entanto, uma espécie de acervo de signos cinematográficos, signos estes que foram sendo estabelecidos ao longo dos anos de existência do cinema. Trata-se de convenções, de códigos estilísticos mais do que gramaticais. Afirma que a adição histórica que o autor cinematográfico proporciona à imagem é muito mais efêmera do que a do escritor sobre a palavra, já que é aplicada a signos imagéticos de vida curtíssima. E conclui que “talvez derive daí certo sentimento de instabilidade do cinema; os seus sinais gramaticais são os objetos de um mundo que cronologicamente está sempre se exaurindo.” (PASOLINI, 1966, p.271)

Pasolini se refere ao aspecto formal, sujeito a transformações conforme a época, e que se expressa na montagem, no gestual e jogo de mímica da interpretação, nas modas - não só de indumentárias e objetos, mas também do estilo cinematográfico. Porém há determinadas imagens (ou conjuntos de imagens) que já se inscreveram na memória coletiva, e fazem parte de um baú de referências que perduram, mesmo que através da paródia, da simples citação ou até mesmo do pastiche. São signos compreendidos pelos adeptos de uma cultura cinematográfica *lato sensu*.

Podemos incluir aqui algumas imagens características dos filmes de gênero: no filme *noir* a iluminação contrastada, a imagem em preto e branco, cenário e figurino dos anos 40; no *western*, a paisagem, a indumentária, os

enquadramentos de baixo para cima, os detalhes da mão no coldre; as lambanças de tortas ou tintas nas comédias pastelão; nos filmes de terror, a iluminação anti-natural e as sombras alongadas.

Há também alguns símbolos clássicos, com significados já convencionados: as rodas de trem em movimento para indicar viagem, o mostrador de relógio para indicar a passagem do tempo, um anoitecer seguido de amanhecer com a mesma intenção. Elementos cênicos como cortinas agitadas pelo vento, ou janelas que emolduram uma vista do exterior foram usados em inúmeros filmes de diversas épocas, e produzem um efeito conhecido. Isso sem falar no uso das cores (seja dos elementos cênicos ou da luz), cujo valor simbólico é objeto de debates recorrentes entre os teóricos.

As convenções desta linguagem estão sujeitas a transformações e se alteram conforme a época, num processo dinâmico característico de toda língua viva. Porém a essência dos códigos permanece. O observador deve estar familiarizado com estes para ser capaz de compreender uma narrativa essencialmente visual, feita de fragmentos, de tempos descontínuos, de elipses, de recortes da realidade – que muitas vezes retalham a figura humana, oferecendo por vezes apenas a cabeça ou até mesmo só os olhos!

Percepção

O efeito que a experiência do cinema produz sobre o espectador, no entanto depende de uma multiplicidade de fatores, que vão muito além da compreensão apenas da história narrada. Apresenta aspectos sensoriais e emocionais que envolvem a totalidade do dispositivo: sala escura, projetor, feixe de luz, tela, imagens em movimento, cumplicidade com os outros espectadores, uma massa anônima e amorfa na semi obscuridade, compartilhando essa experiência.

Thomas Mann, em *A Montanha Mágica* descreve uma sessão de cinema numa pequena cidade suíça, demonstrando como o desfile das imagens do filme mudo atua sobre os diversos espectadores na sala de projeção.

Segundo Martine Joly, que examina detidamente esta descrição, essas duas páginas e meia, perdidas dentro de uma obra literária de quase 1.000 páginas, “tem o efeito de uma pequena bomba, situada no coração do romance, como o nó

de toda uma rede de interconexões extraordinariamente numerosas e ricas, que alimentam esse seu aspecto explosivo” (JOLY, 2005, p. 28)²

Segundo Mann, na sala abafada, de ar viciado “... uma vida múltipla se sucedia (...), uma vida apresentada em pedacinhos, divertida e apressada, cheia de uma inquietação saltitante, nervosa e rápida, numa agitação fremente...”.

Enquanto a jovem Karen, a Sra. Stohr e a maioria dos espectadores se entregam às imagens, hipnotizadas, Hans Castorp e seu primo mantêm uma postura distanciada e crítica.

... o abuso que se fizera da técnica com o fim de animar imagens que rebaixavam a dignidade do homem: era o que pensava Hans Castorp, e segredou ao primo algumas observações a esse respeito. A Sra Stohr, porém [...] parecia extasiada, e o seu estólido rosto vermelho estava convulsionado pelo prazer. O mesmo aspecto ofereciam, de resto, as fisionomias dos demais espectadores. [...] (no final da sessão) as pessoas esfregavam os olhos, miravam fixamente o ar, tinham vergonha da claridade e desejavam voltar à escuridão, para tornarem a contemplar, para novamente verem como se desenrolavam, transplantadas para um tempo novo. (MANN, 2005, p.328/329).

O espectador de cinema é uma invenção do séc. XX, que surge com a construção de salas de exibição a partir de 1905. Ali começam a se formar os hábitos de percepção e de assistência e uma nova maneira de distinguir o real do imaginário, numa situação de solidão no meio da multidão. O cinema nessa sua forma tradicional acontece num espaço arquitetônico que segue uma evolução histórica desde os grandes “teatros” dos anos 30 aos Multiplex da atualidade. A sala de projeção representa o encerramento, casulo, regresso ao útero materno. A sensação nesta sala é, desde sempre, de mergulho num indefinido espaço negro onde se dá a experiência cinematográfica como uma viagem onírica.

Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal do cinema continua sendo uma sala, um espaço fechado e escuro, onde se instala uma comunidade de espectadores e onde uma imagem é projetada, de dentro da cabine do projetor, sobre uma tela. O espectador encontra-se no espaço entre a tela e o projetor, sentado, em silêncio e com movimentos limitados. E ele entra em comunhão com a imagem que está na tela.

² Elles font néanmoins l’effet d’une petite bombe, placées qu’elles sont au coeur du roman, comme le noeud de tout un réseau d’interconnexions extraordinairement nombreuses et riches, qui nourrissent son aspect explosif.

Com o tempo o cinema ganhou outras formas. Mudando de dispositivo, contaminou vários outros tipos de arte. Atualmente um filme, no sentido lato, pode ser apreciado nos mais diversos suportes e em espaços os mais variados, inclusive em trânsito. Porém há, ainda hoje, uma magia especial no dispositivo clássico do cinema, um poder encantatório descrito assim por Barthes:

A imagem (fílmica) está ali, diante de mim, para mim: coalescente (significante e significado bem fundidos), analógica, global, prenhe; é um logro perfeito: precipito-me para ela como um animal para um pedaço de trapa “verossímil” que lhe estendem: e é claro, ela sustenta no sujeito que creio ser o desconhecimento ligado ao Ego e ao Imaginário. (BARTHES, 1984, p. 293)

O espectador vivencia a obra cinematográfica através de uma combinação de sentidos que engloba o visual, o sonoro e o tátil. À percepção visual, essência do cinema, acrescenta-se a percepção auditiva. Além disso, a experiência do cinema provoca também uma percepção háptica. Segundo Jean-Louis Baudry, o espectador que assiste ao filme identifica-se com o olhar da câmera, e assim todos os movimentos descritos por esta são sensorialmente experimentados, de forma virtual, pelo próprio espectador, mesmo que este permaneça sentado imóvel na sua poltrona.

Como Bergson afirma que o movimento do corpo modifica a percepção das imagens do mundo e o movimento das imagens externas permite ao corpo uma percepção de movimento próprio, a experiência corporal do espectador do filme corresponde a uma vivência real.

Porém a experiência sinestésica no cinema vai ainda além da percepção háptica quando, por analogia, são envolvidos outros sentidos, como o olfato e o paladar. Exemplos expressivos de imagens fílmicas cujos signos levam o espectador a associações diretas com determinados odores ou sabores, são os filmes *O Perfume*³ e *Estomago*⁴.

Júlio Plaza constata que esse caráter sensorial permite o diálogo entre os códigos sensíveis e os códigos de informação, instaurando uma brecha, “uma fronteira fluida entre informação e pictoricidade ideográfica, uma margem de criação.” (PLAZA, 1987, p.13). Essa característica, essencial da linguagem cinematográfica, permite criar uma experiência multisensorial, aliada à narrativa.

³ Filme de Tom Tykwer (2006), adaptado do romance *O Perfume* de Patrick Susskind.

⁴ Filme de Marcos Jorge (2007).

A tela de cinema é como um espelho no qual o espectador se vê refletido, identificando-se com as imagens projetadas. Essa situação torna-se especialmente presente no espaço fechado, escuro, concentrado da sala de projeção. A tela-espelho do cinema, uma superfície reflexiva, retangular, circunscrita, delimitada por um espaço negro, porém não reflete a realidade: ela reflete imagens projetadas, que vêm detrás da cabeça do espectador. Se ele se voltasse para trás, diz Jean-Louis Baudry, nada veria além de feixes móveis de uma fonte luminosa. (BAUDRY, 2003, p.395).

Também Barthes aponta o poder da imagem do filme sobre o espectador:

Neste escuro do cinema reside o fascínio do filme. [...] O fecho de luz, que não vemos de frente, [...] vem por trás para desenhar figuras cambiantes. [...] Ficamos hipnotizados, fascinados por este lugar brilhante, imóvel e dançante. É como se esse fecho viesse recortar um buraco de fechadura, por onde espiamos todos, siderados. (BARTHES, 1984, p. 292)

As diferenças entre as imagens - os intervalos entre fotogramas - são indispensáveis para a criação da ilusão de continuidade, no filme. Porém, a condição para esta continuidade visual está em apagar a percepção destes intervalos, num paradoxo assim formulado por Baudry: “... pode-se dizer que o cinema vive da diferença negada”. (BAUDRY, 2003, p.390). É o mecanismo da projeção que permite suprimir os intervalos, restabelecendo a continuidade na sucessão de imagens descontínuas, gerando movimento e sentido. Assim, o sentido e o efeito de realidade só se fazem na medida em que o dispositivo é ocultado. É essa “prestidigitação” que determina a natureza ideológica no cinema.

Segundo Baudry, a câmera se torna mediadora entre o olhar do realizador, que ela representa, e o olhar do espectador, que com ela se identifica. Essa identificação não é tanto com o que é representado, mas com aquilo que representa; menos com o conteúdo propriamente dito, do que com o aparato que faz ver esse mundo das imagens. Na medida em que o espectador está identificado com a câmera, ele vê o que a esta o obriga a ver. O mecanismo ideológico assim estabelecido parece concentrar-se, pois, na relação entre a câmera e o sujeito. Esse olho-sujeito que se desloca representa um mundo que não se constitui somente através dele, mas para ele. O movimento da câmera proporciona as condições que permitem a manifestação de um *sujeito transcendental*, segundo a denominação de Baudry. Ele afirma que “apreender o movimento é tornar-se movimento, seguir

uma trajetória é tornar-se trajetória, captar uma direção é ter a possibilidade de escolher uma, determinar um sentido é dar-se um sentido”, explicitando uma sobreposição da vivência do destinador à do destinatário, através da câmera. (BAUDRY, 2003, p.391).

Através da impressão de realidade o espectador é levado a identificar-se com a imagem projetada. Baudry considera que a especularização ocorre no real, ativando uma ordem imaginária. Para ele, “...a imagem refletida não é a do próprio corpo, mas a de um mundo já dado como sentido”. (BAUDRY, 2003, p.397).

Esse é o enfoque da teoria do “Aparato Cinematográfico”, que marcou os estudos sobre cinema nos anos 1970. Essa teoria sustenta que o cinema é, por natureza, ideológico, na medida em que são ideológicas as suas mecânicas de representação, que incluem a câmera e a montagem, contribuindo assim para que o pensamento cultural dominante seja imposto ao espectador. Surge a proposta de um novo formalismo no cinema, que se engaja na tarefa de revelar o dispositivo cinematográfico, procurando desnaturalizar a representação clássica e desmistificar a impressão de realidade. Pasolini debate a questão da ocultação ou do desvelamento do dispositivo já nos anos 1960. Abordando a mesma questão, Ismail Xavier fala de transparência ou opacidade do dispositivo, na montagem. Ele descreve a descontinuidade visual elementar, causada pela substituição de imagens. A montagem permite a escolha do tipo de relação a ser estabelecida entre os planos justapostos (relação entre os fenômenos representados nas imagens dos planos). Num segundo nível, a opção se estabelece entre buscar a neutralização da descontinuidade elementar ou buscar a ostentação desta descontinuidade. Dependendo desta escolha “... a fê no mundo da tela como um duplo do mundo real terá seu ponto de colapso ou de poderosa intensificação na operação da montagem.” (XAVIER, 1984, p.18).

Essa decomposição *intelectualizada* permite ao espectador um distanciamento crítico. Barthes propõe uma terceira forma de apreensão, uma forma de descolamento deste “espelho”, que não chega a um distanciamento brechtiano. Trata-se de um distanciamento analítico, porém menos radical, que permite romper o efeito de hipnose imaginária ou ideológica: assistir ao filme com um duplo olhar, como se fossem dois corpos, um corpo narcísico, que se

perde no espelho, e outro que percebe o em torno, o ambiente, o fecho de luz, em suma, em vez de estabelecer uma *relação*, o outro corpo percebe uma *situação*.

“Aquilo de que me sirvo para tomar minhas distâncias em relação à imagem, é isso, afinal de contas, o que me fascina: sou hipnotizado por uma distância e essa distância não é crítica (intelectual): é, se assim se pode dizer, uma distância amorosa.” (BARTHES, 1987, p.294)

Philippe Dubois afirma que o observador que procura alguma coisa numa imagem vai encontrar o que procura, mas não vai além, não verá o que realmente existe nela. Para que isso aconteça, é preciso esquecer, abrir mão de procurar aquilo que já se conhece. Dubois diz que

... é preciso deixar a imagem falar, é preciso ter confiança na imagem, entender que ela tem algo a nos dizer sobre o qual não temos a menor idéia, mas é preciso ao mesmo tempo desconfiar da imagem, porque ela é um artifício, é objeto de manipulação, foi construída, organizada; jamais se pode tomá-la como transparente. Mas essa dupla atitude, de confiar e de desconfiar, me parece essencial. (DUBOIS, 2003, p.155)

em concordância com a proposição de Barthes, vista anteriormente, de que a imagem fílmica é um logro bem articulado, que provoca simultaneamente envolvimento e distanciamento, fé e desconfiança. (BARTHES, 1984, p.293).

Barthes também fala de um “festival de afetos a que se chama cinema” (BARTHES, 1984, p.292). Esses afetos abrangem uma multiplicidade de emoções, sentimentos e sensações que se apoderam do espectador. Ele é tomado, segundo ele, de uma hipnose, de uma sideração fílmica, ao mesmo tempo em que mantém um descolamento consciente, de observador distanciado. “... o Real, esse só conhece distâncias, o Simbólico só conhece máscaras; só a imagem, o Imaginário, é *próxima*, só a imagem é ‘verdadeira’, capaz de produzir a ressonância da verdade.” (BARTHES, 1984, p.293)

A proposta de um cinema desnaturalizado e transparente sempre esteve presente nos vários cinemas de vanguarda através dos tempos, porém o chamado “cinema alienante” acaba predominando nos projetos com objetivo comercial.

Jonathan Crary chama atenção para as relações de poder inerentes à percepção da imagem cinematográfica, cujo efeito hipnótico lhe confere uma ascensão poderosa sobre o espectador. Segundo Crary, a partir de meados do século XIX, a percepção passa a ser caracterizada, fundamentalmente, por experiências de fragmentação, choque e dispersão. Segundo ele, essas levam o espectador a

uma postura passiva e permeável. Crary investiga como as ideias acerca da percepção e da atenção transformaram-se no último século com a emergência de novas formas tecnológicas de espetáculos. Sustenta a ideia de que o cinema não se funda na tradução literal daquilo que se apresenta à visão, mas na certeza oposta: existem coisas que vemos que não estão verdadeiramente lá. Segundo ele, “muito do que parece constituir um domínio do visual é, na realidade, um efeito de outros tipos de forças e relações de poder” (CRARY, 2001, p.3). Crary demonstra que a cultura do espetáculo não é necessariamente baseada na necessidade de fazer o sujeito *ver*, mas em estratégias através das quais os indivíduos são isolados, separados, e desinvestidos de poder.

Segundo Crary, no momento em que a lógica dinâmica do capital começou a minar qualquer estrutura estável ou duradoura de percepção, impôs novos regimes de atenção e distração, que foram levados a novos limites através de uma sequência infundável de novos produtos, fontes de estímulo e fluxos de informação apresentados através das continuamente cambiantes configurações do capitalismo. (CRARY, 2001, p.13/14,)

Nos dias de hoje cada vez mais o cinema-ilusão, que proporciona a imersão incondicional do espectador, tem na sofisticação dos recursos técnicos aliados poderosos na capacidade de persuasão e encantamento, acentuando o caráter ideológico da imagem cinematográfica e as relações de poder que ela ajuda a estabelecer.

Estética

O terceiro grande viés na codificação da imagem cinematográfica é dado pela estética, que se mescla com os aspectos anteriores: é considerada aqui de forma isolada apenas para efeito de estudos.

A estética constitui o aspecto mais subjetivo e indefinido, nesta área.

De uma forma geral a estética é definida como o ramo da filosofia que estuda o julgamento e a percepção do que é considerado belo, e as emoções produzidas pelos *fenômenos estéticos*. No entanto, a estética é um conceito bem mais abrangente. Na sua formulação original por Alexander Baumgarten, o termo (derivado do grego *aisthesis: percepção, sensação*) refere-se, para além da arte, a toda percepção e sensação humanas, em contraste com o domínio do pensamento conceitual. Sua proposição distingue o material do imaterial, coisas de

pensamentos, sensações de ideias. Refere-se à totalidade da nossa vida sensível, e, segundo Terry Eagleton, constitui “o movimento de nossos afetos e aversões, de como o mundo atinge o corpo em suas superfícies sensoriais, tudo aquilo que se enraíza no olhar e nas vísceras e tudo o que emerge da nossa mais banal inserção biológica no mundo”. (EAGLETON, 1993, p.17)

Quando Fernando Pessoa enumera os Princípios do Sensacionismo, quais sejam: todo o objeto é uma sensação nossa; toda a arte é a conversão de uma sensação em objeto; portanto, toda a arte é a conversão duma sensação numa outra sensação - afirma que a base de toda a arte é a sensação.

Pessoa afirma que toda a sensação é complexa, composta por vários elementos, que estão incluídos inconscientemente na mais simples das sensações: a) a sensação do objeto sentido; b) a recordação de objetos análogos e outros que inevitável e espontaneamente se juntam a essa sensação; c) a vaga sensação do estado de alma em que se sente tal sensação; d) a sensação primitiva da personalidade da pessoa que sente.

Porém, diz ele, para passar da mera emoção sem sentido à emoção artística, ou susceptível de se tornar artística, essa sensação tem de ser intelectualizada. Isso se dá primeiramente através da conscientização dessa sensação. Em seguida é preciso haver uma consciência desta conscientização. Isso faz com que uma sensação passe a ser concebida como intelectualizada, permitindo que seja expressa. (PESSOA, 1916, s/n)

Como a imagem do cinema pode ser considerada um objeto de expressão artística, pressupõe-se que as sensações e emoções por ela produzidas possam inserir-se nestas ponderações. O que se observa no universo da produção destas imagens, é que seus autores estão declaradamente preocupados com os aspectos ligados à estética. Porém aquilo que é considerado *belo* varia enormemente de um para outro, apresentando-se de forma totalmente subjetiva. Os códigos culturais convencionais, vigentes na sociedade, dificilmente dão conta dessa percepção pessoal. De uma forma geral, todos concordam que a beleza visual é um dos primeiros aspectos percebidos pelo espectador. Por esse motivo, há um desejo unânime de seduzir o espectador, num primeiro momento, pela beleza da imagem, ou, ao contrário, de chocá-lo com a fealdade, se é essa a intenção. Em concordância com as considerações teóricas acima apresentadas, os autores supõem que essa percepção é, acima de tudo, da ordem da sensação, e não passa

por uma reflexão intelectual, e que as eventuais comparações com memórias pré-existentes muitas vezes não são conscientes. Mas os depoimentos destes autores sobre a representação de feio ou belo são bastante indefinidos. Declarações a respeito da sublimação do feio, ou da beleza contida na decadência, são comuns. Percebe-se que o registro do subjetivo e do inconsciente rege também fortemente a produção do signo estético, no cinema.

Sobre a construção da imagem cinematográfica e a questão do signo estético, Júlio Plaza nos oferece uma importante contribuição. Iniciando sua explanação, afirma que na hibridização de meios, códigos e linguagens, estes se justapõem e se combinam como resultado da constante superposição de tecnologias sobre tecnologias, produzindo a Intermídia e a Multimídia, instaurando cada vez um novo meio. Essa combinação se dá a partir de uma matriz de invenção, ou seja, instaura uma nova matriz. “... a hibridização produz um dado inusitado que é a criação de um novo meio antes inexistente.” (PLAZA, 1987, p.65)

Sendo o filme uma obra multimidiática, as traduções intersemióticas entre as diferentes linguagens são constantes em todo processo de produção e recepção da obra cinematográfica.

No princípio de todo projeto cinematográfico está uma ideia. Essa ideia, gerada como *pensamento*, toma forma como imagem mental. Segundo Plaza, qualquer pensamento é necessariamente tradução de um pensamento anterior, para o qual funciona como interpretante, numa constante transmutação de signo em signo. De acordo com este pensamento, não há uma ideia genuinamente nova já que esta é sempre uma releitura, fruto de uma ideia pré-existente.

A imagem mental formada por este pensamento é materializada na forma de uma imagem tecnicamente produzida, com a concorrência de diversos meios e recursos, e por diversos autores. O complexo sógnico desta imagem resultante será diferente do inicialmente concebido no pensamento. Como expressa Peirce, o signo tem três interpretantes: como se desejava que fosse entendido, como é realizado e como se apresenta como interpretante final. (PEIRCE in PLAZA, 1987, p.21).

Considerando o filme como expressão artística, o signo que caracteriza a linguagem cinematográfica é um *signo estético*, que, segundo Plaza, possui qualidades específicas. “É no âmago destas qualidades que se cria a diferença

entre signo autônomo, autoreferente, e a linguagem funcional de uso comunicativo” (PLAZA, 1987, p.23). Para buscar compreender essas diferenças qualitativas, Plaza recorre a outro postulado de Peirce, que estabelece dois objetos para o signo: Objeto Imediato - tal como é representado pelo signo, e Objeto Dinâmico, que é o objeto no mundo. O signo estético representa a função comunicacional através do objeto dinâmico, mas expressa o aspecto artístico, assumindo as características do seu meio, através do objeto imediato, erigindo-se sob a dominância do ícone. Assim, “se o signo estético como ícone só pode ser uma *possibilidade*, seu objeto também só pode ser da natureza de uma possibilidade” (PLAZA, 1987, p.24). O signo estético não está apto a substituir outro objeto, constituindo-se ele mesmo como objeto real no mundo. O resultado é que ele produz, como interpretante, qualidades de sentimento “inanalísáveis, inexplicáveis e inintelectuais.” (PLAZA, 1987, p.25). Encontramos assim uma elucidação do fenômeno observado nos depoimentos: o signo estético evoca sentimentos inexplicáveis e inintelectuais, não apenas no espectador, mas já é produzido na construção da imagem cinematográfica com essa mesma subjetividade, não permitindo ao autor explicar de forma objetiva e racional as suas escolhas (a despeito das suas tentativas...).

Percebemos na exposição de Plaza reflexos do pensamento de Heidegger sobre a obra de arte e o signo estético. Heidegger afirma que a experiência estética provém da materialidade da arte, da sua característica-coisa. A ligação da arte com a sua expressão na matéria é tal, diz ele, que podemos afirmar que a essência da escultura talhada é a madeira, da obra arquitetônica - a pedra, da pintura - a cor, da música - o som. Porém a arte é algo mais, algo que transcende essa qualidade material do signo, revelando outra referência, promovendo um encontro: é uma alegoria. Essa alegoria representa o ambiente no qual se movem os signos da obra de arte, é o *Um* que revela o *Outro*. (HEIDEGGER, 1977, p.11)

Para Heidegger, a obra de arte não serve apenas à contemplação ou à imaginação, mas constitui o caminho para a compreensão. Assim, escapa da funcionalidade ou da instrumentalização do cotidiano, criando a sua própria função de dentro de si mesma.

Acerca do sentido da estética da imagem cinematográfica, do sentimento de prazer ou desprazer por ela evocado e das questões de gosto e beleza a ela

associadas, Dominique Chateau empreende uma análise detalhada, que aqui servirá de base para a investigação da criação de signo estético no cinema.

Chateau sustenta que na origem da ideia concebida por Baumgarten prevaleceu o ponto de vista subjetivo. Citando Jean Louis Schefer, afirma que a via própria da estética é a da subjetividade:

... aquilo que constitui o próprio da imagem é que, a partir do momento em que é configurada, de qualquer maneira que seja, ela entra numa zona de dependência de todo sujeito perceptivo, imaginativo, afetivo, etc (SCHEFER in CHATEAU, 2006, p.10)⁵

Porém, afirma ele, o discurso sobre o sensível estético pende em direção à objetividade quando consideramos que os objetos que tem o poder de nos tocar esteticamente possuem propriedades que são da ordem do sensível: qualidades materiais, visuais, sonoras, entre outras.

Segundo Chateau, a experiência estética se diferencia conforme as propriedades do meio em que as imagens são difundidas. As especificidades técnicas não são apenas diferentes meios de produção, mas determinam diferentes modos de percepção. Há uma *experiência tecnestésica*, fundada nas propriedades do meio. Assim, o estudo da *aisthesis* do filme leva a uma série de considerações: inicialmente procura estabelecer as formas de expressão do sensível cinematográfico e de suas combinações, solicitando ordens sensoriais. Em seguida, ultrapassando essa noção restrita à sensação ou à percepção, alarga a perspectiva ao incluir os afetos e a imaginação. Num aprofundamento da questão, considera como a recepção do filme, levando em conta suas propriedades midiáticas e as condições da sua recepção (o dispositivo espectral), determina a atitude humana dentro da sua dimensão estética, onde predomina, entre outras finalidades, a busca do prazer. (CHATEAU, 2006, p.09 a 11).

Barthes fala do excesso, do ‘esteticismo’, como mais uma forma de significação. Quando a imagem (fotográfica ou cinematográfica) se faz pintura, é para significar-se ela própria como “arte”. Ao transbordar do naturalismo chama atenção; a composição, a cor ou a textura se superpõem à mensagem objetiva com uma finalidade específica. Neste mesmo contexto Barthes também explica o

⁵ Ce qui constitue la propre de l'image, c'est qu a partir du moment où elle est configurée, de quelque façon que ce soit, elle entre dans une zone de dépendance de tout sujet percevant, imaginant, affectif, etc.

conceito de *fotogenia*, na qual a mensagem está na própria imagem ‘embelezada’ por técnicas de iluminação ou filtragem. (BARTHES, 1980, p. 18). O esteticismo é um recurso usado de forma recorrente, no cinema. Criticado por alguns diretores de fotografia, segundo os quais a construção da imagem deve estar sempre a serviço da narrativa, constitui-se em estilo num determinado momento em que o excesso na imagem torna-se a própria mensagem. É o que caracteriza filmes como *Wild at Heart* (David Lynch, 1990), por exemplo.

Segundo Chateau, o cinema pretende converter a palavra *fotogenia* em conceito, implicando a conversão de uma definição de senso comum - o resultado fotográfico marcante de um objeto, particularmente um rosto - em definição teórica. Hegel diz que o bom retrato pictórico combina a representação da individualidade com a da espiritualidade do modelo. Um simples croqui alcança um melhor resultado, segundo ele, do que a semelhança perfeita na exatidão da reprodução da realidade. O mesmo efeito acontece na caricatura: ao desprezar os detalhes e acentuar os traços mais marcantes, esta fornece uma imagem mais reveladora sobre o personagem do que uma representação realista.

No cinema, um sentimento de estranhamento procede das propriedades a ele inerentes, pela maneira singular com que esta máquina em movimento perpétuo metamorfoseia a realidade registrada, projetando o espaço e o tempo numa dimensão inacessível ao homem na vida real. Esse mecanismo torna-se assim um poderoso revelador de aspectos da realidade, que de outra forma ficariam escondidos.

Chateau cita Jean Epstein, quando esse afirma que a fotogenia, por solicitar o olhar do espectador, necessita da mediação do olhar da câmera. Para Epstein esse mecanismo fílmico é dotado de uma subjetividade própria, já que ele representa as coisas como ele as vê, e não como elas são percebidas pelo olhar humano. A forma visual resulta da estrutura particular da máquina, que lhe confere uma personalidade. Chateau vê nesta associação da máquina com o cérebro humano a reiteração de um velho mito, cuja presença ele também aponta em *Metrópolis*. Epstein fala deste animismo, postulando não apenas uma alma para a máquina, à imagem da alma humana, mas atribui a essa suposta alma um poder superior que é emprestado às próteses, através da qual o homem se vê dotado de um poder divino. (CHATEAU, 2006, p.13 e 14).

Disso deriva a lógica cinematográfica, que se estabelece quando o público está pronto para sentir antes de compreender, permitindo que o filme se mostre e se explique a ele. De acordo com Jean Mitry, o cinema, como a literatura, não tem por objetivo exprimir ideias precisas, traduzir com rigor um conhecimento determinado. A lógica do filme não concerne, portanto, ao rigor do que está sendo expresso, mas ao rigor da expressão, à estrutura das associações visuais e audiovisuais, que tem como meta determinar ideias na consciência do espectador. “Essas associações devem seguir a passagem do sentimento à ideia, de persegui-la, de provocá-la.” (MITRY in CHATEAU, 2006, p.14).

Seguindo essa mesma linha de raciocínio, Eisenstein afirma em 1930, em uma palestra na Sorbonne, que a tarefa do cineasta é compor uma série de imagens, que por sua vez provocam uma série de afetos, e estes provocam uma série de ideias: da imagem ao sentimento, do sentimento à tese. Portanto a intuição dos criadores da imagem cinematográfica parece apontar no caminho certo: no início há uma ideia-semente, que é transformada em imagem. Essa imagem, numa primeira instância, provoca uma emoção, uma sensação, um afeto. A partir dessa emoção o espectador elabora a sua ideia pessoal. Assim, o cinema retoma no final a capacidade intelectual, mais precisamente conceitual, de onde partiu. Adotando uma definição de Deleuze e Guattari, podemos atribuir à arte em geral, e em particular ao cinema, uma forma conceitual de pensar. Segundo eles, não devemos confundir pensamento com pensamento conceitual: é possível pensar igualmente por percepto ou por afeto. (DELEUZE, 1991, p.187).

Na elaboração da noção de “imagem-afecção”, quando a imagem cinematográfica age como desencadeador de um sentimento ou emoção, Deleuze considera a visão eisensteiniana do close. O cineasta russo estabelece uma associação entre a escala dos planos (close, plano próximo, plano médio, plano conjunto), os modos de ver (a visão em detalhe, a visão íntima e a visão global) e as maneiras pelas quais um filme repercute no espectador. Ao mesmo tempo em que a visão oferecida pelo plano de detalhe tem um papel revelador na apreensão sensível e refinada dos seres, o close permite uma análise que penetra no filme através das peças separadas de um quebra-cabeças, como engrenagens desmontadas de um todo. Essa oposição entre distância e participação diante da obra cinematográfica determina a capacidade de envolvimento, de abandono diante da obra. Uma atitude cognitiva e crítica diante de um filme anula o prazer

estético. Quando o espectador está ocupado em determinar o valor da obra, em analisar a sua poética, o desenho ou a cor, e a sua relação com outras formas artísticas, é subtraída dele qualquer sensação de prazer derivada da obra em si. A atitude estética, ao contrário, exige um estado de espírito especial, uma concentração sintética nas qualidades afetivas ou estéticas da obra, excluindo todo tipo de perturbação, “... apenas para que ele (espectador) se deixe possuir pela experiência desta concentração, pelo prazer delicioso do ‘sonho encantatório’ que ela proporciona”, como diz Chateau (CHATEAU, 2006, p.18).

Assim surge a hipótese de que a atitude estética sanciona o acesso a um estado de consciência especial, onde as questões da vida cotidiana, as preocupações e os pensamentos desviantes serão suspensas em prol de uma atenção voluntária e exclusiva em direção a um objeto suscetível de ser apreendido como objeto estético. Chateau diz que essa postura é também denominada de *estado de desinteresse*, já que a simpatia voltada ao objeto é destituída de qualquer interesse prático ou cognitivo. (CHATEAU, 2006, p.19)

A estética moderna está diretamente ligada à noção do prazer. O discurso psicológico (ou psicofisiológico) trouxe as contribuições mais notáveis sobre a reação mais ou menos afetiva que podemos ter diante da apreciação estética. O prazer e a fruição estética estão, portanto diretamente relacionados à sensação e ao afeto. Jacques Aumont diz que “o prazer não pode ser descrito, apenas experimentado” (AUMONT, 1998, p.102). Edmund Burke, em *Uma Investigação Filosófica sobre a Origem de Nossas Idéias do Sublime e do Belo*, do sec XVIII, afirma que “... o prazer e o desprazer são ideias suscitadas no espírito pelas qualidades sensíveis dos objetos, como dimensão, textura ou luminosidade.” Burke enfatiza as reações emotivas da experiência estética, definindo o sublime e o belo a partir dos efeitos que as ideias ou impressões do objeto contemplado produzem na mente e no corpo daquele que contempla. Os conceitos do sublime e do belo não são tratados na sua relação direta com a arte, mas antes, do sujeito com a natureza ou com o mundo. (BURKE in MONTEIRO, 2009, p.19)

Já Jean-Louis Schefer afirma que o espectador é uma espécie de parceiro no jogo cinematográfico, não tanto nas histórias, mas nos afetos que as imagens engendram ou inventam. Para ele a implicação do espectador com a máquina fílmica é uma fatalidade: ele não pode subtrair-se à progressão e à transformação de sentimentos nem mesmo fechando os olhos; a avalanche de afetos contidos na

violência, na brutalidade, no terror ou no divertimento, representados através da imagem, desencadeia nele um inevitável estado de tensão. (SCHEFER in CHATEAU, 2006, p.19)

Bourdieu opõe à estética popular o distanciamento do esteta que, motivado pela rejeição ao vulgar, sensível e fácil, procura o gosto puro. O esteta, segundo ele, preconiza a inacessibilidade imediata da obra ou das coisas, e, de forma similar como Barthes propõe um ‘distanciamento brechtiano’ em *O terceiro sentido*, defende uma combinação de abandono e distanciamento simultâneos, que resultaria num novo tipo de apreciação da obra fílmica. Chateau, porém afirma categoricamente que este distanciamento brechtiano (*Verfremdung*), em vez de ser originalmente subjetivo, é provocado de forma intencional, objetiva, produzido por dispositivos introduzidos pelo autor ou diretor na sua obra com o fim de produzir um “efeito de estranhamento”, que orienta o espectador em direção a uma atitude crítica frente à representação, à sua relação com a realidade e à sua interpretação política. Segundo ele, este distanciamento não pode ser tomado por uma atitude característica da experiência estética. (CHATEAU, 2006, p.20)

Porém a consideração de Bourdieu introduz aqui a polemica noção de *gosto*. O senso comum categoriza *bom gosto* como oposição a um gosto vulgar, à falta de gosto - ao refinamento opõe-se o mau gosto. Esse domínio problemático deve ser examinado de forma mais precisa.

Gosto foi definido seguindo um vasto leque semântico. Conectado de forma complexa com a subjetividade, o gosto, no sentido do *apreciar*, está presente na decisão que cada um toma diante de um dado filme. Muitas razões levam o espectador a amá-lo ou deixar de amá-lo, entre as quais podemos distinguir o instante da experiência estética e as predisposições, mais ou menos estáveis, com as quais abordamos esta experiência: por um lado, o afeto, o prazer ou desprazer que é experimentado no momento; por outro, toda a gama interiorizada das afecções, das experiências prévias e das preferências culturais que são trazidas dentro de cada um, antes de ver o filme. No livro que relata a história de filme *La notte*, Antonioni diz que “quando assistimos a um filme, evocamos inconscientemente aquilo que está dentro de nós, nossa vida, nossas alegrias, nossos sofrimentos, nossos pensamentos”.

Além disso, podemos atribuir outros sentidos à palavra, que alia os sentidos (e seus respectivos órgãos) ao sentido do gosto. A expressão “o gosto de...” (ou “o cheiro de...”) é empregada para designar diversos registros do exercício do gosto ou olfato físico, como mostram os títulos de alguns filmes: *Sanma no Aji (O gosto do Sakê - Jazujiro Ozu, 1962)*, *Ta'm e guilass (O gosto da cereja - Abbas Kiarostami, 1997)*, *Mùi du du xanh (O cheiro da papaia verde - Tran Anh Hung, 1993)*.

O cinema é desenvolvido com base em uma seleção de ordem sensorial visual e auditiva, excluindo as outras. Isso define uma estesia direta, ou seja, a transmissão ao espectador de caracteres sensoriais próprios da imagem e do som, nesse caso, da imagem projetada, geralmente animada, e do espectro completo das categorias de som registráveis (ruído, palavra, música). Alguma sensação gustativa ou olfativa, que por acaso nos seja sugerida, vem por estesia indireta, possivelmente por sinestesia. Está nesse registro o efeito das imagens de *Perfume: The Story of a Murderer (O Perfume - Tom Tykwer, 2006)* que propõe uma surpreendente associação de imagens visuais com o sentido do olfato, sem falar nos inúmeros filmes que proporcionam sensações gustativas, sejam elas prazerosas ou desagradáveis.

O sentido físico pode ser a origem para desenvolver o sentido intelectual. O discernimento dos sabores, como do chá ou do vinho, servem de modelo ao discernimento das qualidades e dos defeitos, definindo um refinamento caracterizado pelo *bom gosto*. Esta característica pode muito bem ser transposta para a relação estética no cinema, na medida em que determina a reação afetiva diante de um filme, um gênero ou um período histórico.

Quando o espectador escolhe ir ao cinema visa não apenas um determinado tipo de prazer, mas escolhe também o tipo de objeto cultural ao qual está predisposto a atribuir a promessa de prazer. O veredicto do gosto é sempre subjetivo, mas ele está fundado em leis objetivas interiorizadas. A palavra *gosto* é empregada assim para designar o registro intelectual e/ou cultural da apreciação.

Seja como for, nós nos orientamos sempre em direção ao gosto (apreciar), ao bom gosto (refinamento) e ao prazer (fruição), sabendo que o desgosto, o mau gosto e o desprazer nos acompanham durante todo o tempo, na vida real. O aspecto negativo divide permanentemente a cena com o aspecto positivo. As reações particulares, as variações de humor, o enlevo ou o

encantamento diante do filme, ou até mesmo a influência da opinião dos críticos: atração e repulsa se revezam, como diz Chateau, “...numa simétrica cinemateca íntima” (CHATEAU, 2006, p.28). Há um aspecto positivo na negatividade do desgosto e do desprazer: estes não se opõem ao prazer, mas opõem-se à indiferença.

Essa perspectiva permite explicar certos paradoxos notáveis do gosto. Assim, determinados elementos considerados de “mau gosto” podem ser utilizados de forma caricata, como paródia. Outras vezes empregam-se efeitos ou trucagens grosseiras, para provocar deliberadamente a repulsa do espectador.

A cultura kitch, trash, camp ou queer é testemunha disto. Susan Sontag define “camp” como o “amor ao não-natural, ao artificial e ao exagero”. Sob esta rubrica pode-se agrupar a violência dos filmes de artes marciais, que chegam ao cultuamento do caricato em Tarantino, ou a vulgaridade e as gags obscenas das comédias do tipo *American Pie* (Paul Weitz, 1999). Aplica-se aqui a famosa expressão: *de gustibus non disputandum* (gosto não se discute), que considera a inviolabilidade do sentimento pessoal, o espírito da contradição ou o prazer de romper as normas para justificar as fórmulas desviantes. (SONTAG in CHATEAU, 2006, p.29)

Porém o paradoxo é mais profundo. Chateau explicita a simetria do ‘mau bom gosto’ com o ‘bom mau gosto’, na proposição formulada por John Waters: “para compreender o mau gosto devemos ter muito bom gosto...” (CHATEAU, 2006, p.29)

3.2 Interfaces socioculturais e tecnológicas

A maior parte das imagens que os indivíduos formam em seu consciente e inconsciente sobre as experiências humanas individuais e coletivas e que constituem a base para suas ações não decorre de sua experiência direta, mas é o resultado de informações que se transmitem pela mídia escrita e audiovisual e que utilizam recursos artísticos, culturais e técnicos.

Samuel Pinheiro Guimarães

Em maio de 2011, em Paris, o antropólogo francês Philippe Descola apresenta a exposição *A Fábrica das Imagens*⁶, trazendo obras provenientes de todos os continentes para propor que o homem se vale de quatro formas diferentes de apreender e, portanto de representar através da imagem, a qualidade dos objetos que o circundam. Descola propõe uma teoria dos “modos de identificação”, na qual considera que os seres humanos têm desenvolvido, ao longo da história, quatro tipos de ontologia: o naturalismo, o animismo, o totemismo e o analogismo. Os diferentes povos se diferenciam, segundo ele, conforme essa forma de representação do mundo através da imagem.

Essa representação reflete também a necessidade que tem o indivíduo de se identificar com algo mais amplo, de se ver como membro de uma sociedade, um grupo, estado ou nação, algo que lhe dê um sentido de pertencimento. Neste sentido, a nação não é apenas uma entidade política, mas algo que produz sentidos - um sistema de representação cultural. Uma nação é uma comunidade simbólica e isso explica seu poder para gerar um sentimento de identidade e lealdade.

Sociedade, segundo Norbert Elias, é um agrupamento de seres humanos individuais, que se ligam uns aos outros, formando uma pluralidade. Esses agrupamentos não são pretendidos nem planejados, e independem das intenções de qualquer dos indivíduos que a compõem. A sociedade assim formada é uma nova entidade, que varia conforme o lugar ou o momento histórico. Não apresenta um contorno nítido ou uma estrutura definitiva: está sujeita a permanentes transformações. Contudo, afirma Elias, há uma ordem oculta, não diretamente perceptível. Como numa peça de teatro, cada um tem um papel nessa sociedade,

⁶ *Fabrique des Images*

tem uma função, uma propriedade ou trabalho específico, algum tipo de tarefa que é para os outros. As diversas funções tornam-se dependentes umas das outras, formando uma complexa e altamente diferenciada rede funcional. Uma sociedade, Elias deduz então, é fundamentada nas relações de interdependência dos indivíduos que a compõem. “E é essa rede de funções que as pessoas desempenham umas em relação às outras, a ela e nada mais, que chamamos ‘sociedade’.” (ELIAS, 1994, p. 23)

De acordo com Stuart Hall, as culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações, que produzem sentidos com os quais podemos nos identificar e que constroem identidades. Uma cultura nacional é, portanto, um discurso e a identidade nacional uma “comunidade imaginada”. (HALL, 2003, p.50)

A produção de uma imagem nunca é gratuita. Em todas as sociedades a maioria das imagens foi produzida com uma finalidade determinada, seja ela de propaganda, de informação, de ordem religiosa ou ideológica. Uma das razões essenciais da produção das imagens, segundo Aumont, é a que provém da vinculação da imagem com o domínio do simbólico, possibilitando uma mediação entre o espectador e o mundo real (AUMONT, 1995, pg.78).

O cinema dá continuidade a esse empenho milenar do homem de representar de forma visível o mundo ao seu redor. É um produto gerado a partir dos valores da sua sociedade e faz parte do complexo que caracteriza uma determinada cultura. A imagem cinematográfica se inscreve no contexto sociocultural e histórico.

Dessa forma, um filme oferece não apenas um conjunto de representações que remetem direta ou indiretamente à sociedade real da qual provém, mas constitui-se também em instrumento de análise desta sociedade. Podemos afirmar que o filme sempre fala do presente ou diz algo do seu contexto de produção. Mesmo as reconstituições históricas de outras época ou as projeções futuristas mais ousadas carregam uma marca evidente de seu contexto de produção atual. Somente a título de ilustração, *Clockwork Orange (Laranja Mecânica)* - Stanley Kubrick, 1971) é uma encenação da Inglaterra do futuro realizada pela Inglaterra de 1971; *Valmont* (Milos Forman, 1989) uma representação do séc. XVIII segundo a visão americana de 1989. No Brasil,

Carlota Joaquina (Carla Camurati, 1995) é um retrato da estupefação dos brasileiros com seus governantes, na Era Collor.

Segundo Francis Vanoye, em um filme, qualquer que seja o seu projeto - descrever, distrair, criticar, denunciar, militar - a sociedade não é propriamente mostrada, ela é encenada. Em outras palavras, o filme (que adquire qualidade de *sujeito*) faz escolhas, organiza elementos entre si, representa o real no imaginário, constrói um mundo de ficção que mantém relações complexas com o mundo real; pode ser o seu reflexo, mas também a sua recusa. O filme constitui um *ponto de vista* sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo.

Nessa representação da sociedade, o cinema coloca em evidência papéis sociais - esquemas culturais que identificam posições na sociedade e seus respectivos valores (que mudam de acordo com a época), tipos de lutas e desafios de grupos sociais segundo abordagens ideológicas, e pratica diferentes maneiras de mostrar lugares, eventos, tipos sociais. Desta forma solicita do espectador a emoção, a empatia, a identificação ou rejeição dos diferentes personagens ou grupos que encarnam estas representações (VANOYE, 2005, pg.54-58).

Uma análise mais profunda permite associar os fatos internos do filme (o roteiro, a linguagem formal) a informações sobre as condições de produção e o contexto histórico. Podemos citar o caso do cinema soviético dos anos 20, do cinema americano dos anos 40, ou os movimentos de cinema nacional na América Latina, como o Cinema Novo, na década de 60, todos movimentos que estabeleceram para si objetivos de ordem sociopolítica.

Quando Adrian Forty analisa o papel das ideias nas produções de uma sociedade, busca compreender o que as pessoas pensam do mundo em que vivem e como lidam com os paradoxos. Ele atribui às mitologias a função de resolver os conflitos entre as crenças e as experiências cotidianas na vida das pessoas, em todos os tempos. (FORTY, 2007, p.15). Atualmente, os contos de fadas foram substituídos pelos mitos modernos, que assumiram esta função de lidar com estas questões, como descreve Barthes em *Mitologias*. Seguramente um dos maiores mitos da cultura ocidental dos séculos XX e XXI é o cinema. Como veículo de comunicação de largo alcance, a imagem cinematográfica difunde e divulga para o mundo a história, as convenções sociais e os ritos da sociedade em que foi produzido, ao mesmo tempo em que retroalimenta de forma dinâmica a cultura

dessa sociedade através de novas propostas formais e de conteúdo. Constitui-se assim em objeto de reflexão crítica e agente transformador do meio social.

O cinema está também fortemente vinculado à ideologia. Porém a qualidade essencial da obra cinematográfica está no encantamento, na capacidade de criar ilusão, na magia de transportar o espectador para um mundo de devaneios e sonhos. É, acima de tudo, uma experiência que o espectador busca pelo prazer que ela proporciona.

Esse é o grande poder da imagem cinematográfica, o que lhe confere uma poderosa ascendência sobre a massa de espectadores. Portanto o cinema está longe de ser uma atividade artística neutra e inofensiva.

Mais do que qualquer outro produto cultural, obra dramática ou produção de espetáculo na sociedade contemporânea, o cinema pode se constituir no instrumento que estimula os cidadãos a pensar o mundo em que vivem ao se verem refletidos como sociedade no espelho da tela. Porém esse meio também serve como veículo de manipulação não declarada, um instrumento com forte poder de persuasão que age sobre o espectador. Na sociedade moderna as regras e os valores morais sociais têm uma forte influência sobre a consciência individual, mesmo que o indivíduo nas sociedades democráticas aparentemente tenha uma ampla autonomia e liberdade: essa noção da liberdade é construída. O mundo das normas é incontestável, cada indivíduo encontra essas regras já formadas, e assim o indivíduo está longe de poder agir livremente dentro deste contexto.

Assim, determinados sentimentos que parecem totalmente espontâneos podem ser um produto da cultura social. Marcel Mauss, num estudo do ritual oral dos cultos funerários australianos, chega à conclusão que não só o choro, mas toda uma série de expressões orais de sentimentos são fenômenos que não são exclusivamente psicológicos ou fisiológicos, mas sim fenômenos sociais, marcados por manifestações não espontâneas, obrigatórias. (MAUSS, 1974, p.147). Nas sociedades contemporâneas são muitas vezes as normas morais, vigentes na sociedade, que regulam as emoções. Sentimentos e demonstrações de consternação, tristeza ou indignação estão vinculados a uma série de situações pré-estabelecidas pela sociedade. Estes são provocados de forma deliberada nos produtos audiovisuais, como noticiários, novelas, filmes de ficção.

Guy Debord, que classifica como sociedade do espetáculo a nossa sociedade moderna tecendo uma teoria crítica a respeito, afirma que:

Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de *espetáculo*. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se representação (DEBORD, 1997, p.13)

Citando Feuerbach⁷, sustenta que o espectador do nosso tempo prefere “...a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade... Considera que a ilusão é sagrada, e a *verdade* é profana” (FEUERBACH in DEBORD, 1997, p.13).

O cinema é uma obra de simulação por excelência, no qual muitas vezes a representação propõe um naturalismo tal, que adquire status de realidade.

Segundo Debord, o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens.

A sociedade que se baseia na indústria moderna não é fortuita ou superficialmente espetacular, ela é fundamentalmente *espetaculoísta*. No espetáculo ... o fim não é nada, o desenrolar é tudo. O espetáculo não deseja chegar a nada que não seja ele mesmo (DEBORD, 1997, p.17).

Nesse momento, diz ele, o espetáculo se iguala à mercadoria, ocupando totalmente a vida social. A relação do espetáculo com a mercadoria passa a ser a única visível, o mundo que se vê é o mundo da mercadoria. Dessa forma, “... o consumidor torna-se consumidor de ilusões. A mercadoria é essa ilusão efetivamente real, e o espetáculo é sua manifestação geral” (DEBORD, 1997, p.33).

O princípio do fetichismo da mercadoria então encontra sua realização completa no espetáculo. Nele o mundo sensível é substituído por uma série de imagens que se apresentam no seu lugar, mas que ao mesmo tempo se fazem reconhecer como o sensível por excelência.

Nessa ideologia mercadológica as diversas linguagens dos produtos audiovisuais se sobrepõem e se mesclam, confundindo o sentido do conteúdo. A ilusão se torna mais complexa. Hoje em dia a cobertura jornalística da guerra adquire forma de filme de ação. Um filme de ficção usa frequentemente a linguagem visual do filme publicitário (isso quando não inclui, de forma explícita, a propaganda de determinadas marcas de produtos através do *merchandising*). O status de “estrela” conferido ao ator se estende àquelas pessoas reais normalmente classificados como “inimigos da sociedade”: o chefe do tráfico, o *serial killer*, o

⁷ Ludwig Feuerbach, filósofo alemão do sec XIX, cujo pensamento influenciou Karl Marx

maníaco, que aparecem em reportagens jornalísticas como (anti)heróis em cenas de tribunais ou de perseguição e captura, remetendo a imagens de produções hollywoodianas. Filmes *blockbusters* muitas vezes glorificam esses personagens reais, ou criam outros à imagem daqueles, na ficção.

David Harvey tem uma interessante avaliação da vida cultural na pós-modernidade. Ele não vê diferença entre a atividade especulativa de qualquer espécie e o desenvolvimento, igualmente especulativo, dos valores e das instituições culturais. Em sua opinião, todo o sistema de produção cultural e da formação de juízos estéticos, mediante um sistema organizado de produção e de consumo, é dominado pela circulação de capital. E afirma: “Ele por certo não é organizado e controlado de maneira democrática, apesar do alto grau de dispersão dos consumidores e da influência destes naquilo que é produzido e nos valores estéticos que devem ser transmitidos” (HARVEY, 1992, p.311).

Harvey identifica uma baixa consciência política na classe de produtores e consumidores de artefatos culturais, e afirma que estes acabam cultivando marcas fictícias da sua própria identidade. É para eles que movimentos de moda, de localismo ou de nacionalismo podem ter a maior importância. Ele propõe haver uma circularidade na massa cultural, que une por um lado produtores na busca do poder do dinheiro, e de outro, consumidores que buscam um produto cultural que tenha a marca clara de sua própria identidade social (HARVEY, 1992, p.312). E Néstor Canclini acrescenta:

O futuro do multiculturalismo não depende apenas das políticas de integração nacional e internacional. Os hábitos e gostos dos consumidores condicionam sua capacidade de se converterem em cidadãos. O seu desempenho como cidadãos se constitui em relação aos referentes artísticos e comunicacionais, às informações e aos entretenimentos preferidos (CANCLINI, 1999, pg.199).

O cinema, portanto está sempre empenhado em criar uma ilusão convincente da realidade, ou uma ilusão para além da realidade, uma hiper-realidade, na qual as imagens apresentam um mundo desejado – mesmo que de um desejo manipulado. Porém o paradoxo que aqui se apresenta é que os conceitos e significados abstratos que estão na origem das imagens são materializados na prática através de formas de construção tecnicamente condicionadas, delimitadas pela concretude do complexo aparato do fazer cinema. É uma produção que possui forte vínculo tecnológico.

As transformações que a tecnologia da produção das imagens em movimento atravessa ao longo do seu desenvolvimento acabam acarretando também diferentes significados que esse espetáculo adquire na sociedade.

A ilusão não está apenas na simulação da realidade, mas também na essência do aparato do cinema: uma série de imagens fixas encadeadas cria um movimento ilusório para o olho do espectador, apropriando-se de determinados efeitos óticos e levando em consideração as características fisiológicas da visão humana. Mas essa “fábrica de ilusões” sempre contou com outros recursos e efeitos ao longo da sua história de pouco mais de cem anos.

Diversas técnicas permitiram aos realizadores desde os primeiros tempos do cinema alterar ou construir artificialmente imagens em movimento: maquetes e espelhos, *matte painting*⁸, back- e front-projection, alterações no processamento do negativo, efeitos óticos. Para termos uma idéia, em 1895 Alfred Clark usou, nas filmagens de *The execution of Mary, Queen of Scots*, a técnica do “stop motion” para representar de forma convincente a decapitação em um único plano. Um dos filmes do período pré-guerra mais pródigos em efeitos é *Metropolis*, de Fritz Lang (1927), na medida em que usa uma profusão de recursos disponíveis à época, como maquetes, *matte painting* e um efeito de espelhos que foi desenvolvido especialmente para esse filme.

Efeitos especiais para criar imagens que transcendem a simples reprodução da realidade cotidiana visível, simulando aquilo que nunca existiu na realidade, fazem parte, portanto, da história da cinematografia desde os primórdios.

A partir dos anos 1990, os meios digitais passaram a facilitar, agilizar e ampliar substancialmente o leque dessas possibilidades de criação, levando a considerações sobre a repercussão que estes meios estariam acarretando na estética e nos significados da linguagem visual cinematográfica.

Arlindo Machado sugere que a primeira sessão de cinema, nos moldes em que a conhecemos hoje (numa sala pública de projeções), aconteceu na imaginação de Platão há mais de dois mil anos. Machado alude aqui à alegoria da caverna. Segundo ele, esse é o momento inaugural do repúdio à supremacia dos sentidos ou das funções do prazer, a repulsa a todas as construções gratuitas do

⁸ técnica que utiliza imagens pintadas ou desenhadas em placas de vidro, que são compostas posteriormente com as imagens filmadas.

imaginário, a negação de tudo aquilo que, dois milênios depois, constituiria a substância do cinema. (MACHADO, 2007, p.28)

A metafísica ocidental, inaugurada com o mito da caverna, representou, conforme Hegel, “a cisão entre a representação do mundo sensível no homem e a consciência de uma realidade supra-sensível” (MACHADO, 2007, p.29) Como define Machado:

A caverna de Platão, basicamente uma sala de projeção, situa-se nesse lugar fronteiro, nessa zona limítrofe que separa a aparência da essência, o sensível do inteligível, a imagem da Ideia, o simulacro do modelo. (MACHADO, 2007, p.30)

A ilusão do cinema está ligada, desde o início, às imagens oníricas. Talvez seja uma coincidência, diz Machado, mas o fato é que as instituições do cinema e da psicanálise nasceram praticamente ao mesmo tempo, na virada do século XX. Ambos buscaram realizar a fusão da ciência com o irracional, abrindo espaço ao delírio do espírito, antes cuidadosamente ocultado pela ciência. Felix Guattari define o cinema como “o divã dos pobres”.

Nos seus primórdios, o cinema está vinculado a uma série de modalidades de espetáculos populares, como o circo, o carnaval, os espetáculos de magia e prestidigitação, a pantomima, as feiras de atrações. As primeiras sessões do “cinematógrafo” tinham a característica de espetáculo circense, entretenimento popular.

Esse tipo de divertimento, próprio das camadas mais desfavorecidas da população, e que Mikhail Bakhtin chama de “realismo grotesco”, baseia-se no riso e no prazer corporal, nas permutas constantes entre o elevado e o baixo, o sagrado e o profano, o nobre e o plebeu, como bem descreve Machado. (MACHADO, 2007, p.76). Porém a respeitável cultura oficial, apoiada no capitalismo e no protestantismo, repudiava cada vez mais estas manifestações carnavalescas, vulgares e ofensivas. Espetáculos desse tipo foram confinados em guetos da periferia, ambiente que abrigou também o cinematógrafo durante as primeiras duas décadas.

Em seguida o cinema ficou encerrado, durante muito tempo, em uma sala de projeção, com um público que assiste ao espetáculo comportadamente sentado, imóvel e silencioso. A construção das salas de exibição se deu a partir de 1905, e segue uma evolução histórica desde os grandes teatros dos anos 30 aos complexos de salas Multiplex de hoje. Dominique Paini afirma que esse cinema tem uma

característica direcionista, que sempre serviu muito bem aos regimes ditatoriais: além de se submeterem passivamente ao espetáculo, todos os espectadores são obrigados a olhar na mesma direção.

Porém no final do milênio o cinema novamente saiu às ruas e readquiriu a sua faceta popular. Voltou a ser exibido em praça pública, com atributos de grande evento. Cidades como Londres e Barcelona promovem exibições ao ar livre como parte de festivais extremamente concorridos.

Novas formas de arte visual usam os espaços urbanos, como o *vídeo mapping*, que propõe a arquitetura como tela de projeção, na qual a imagem se encaixa em cada aresta, em cada janela, beiral de telhado ou degrau.

Sob forma de vídeo digital tornou-se forma de expressão popular, acessível a todos que possuem uma câmera ou máquina fotográfica digitais ou até um simples telefone celular. As imagens em movimento “caseiras”, produzidas sem intenção comercial, sem preocupação estética, sem sofisticação de conteúdo, estão na internet, disponíveis no You Tube para todos que queiram acessar os milhares de filmes virtualmente presentes ali.

Na forma conhecida como *cinema de exposição* invadiu os museus, onde oferece uma forma diferente, mais democrática de apreciação. Permite uma ampla liberdade na escolha da direção do olhar, no tempo da contemplação, na concentração (ou dispersão).

Conta entre seus realizadores não só artistas voltados para a vídeo-arte, mas também diretores consagrados do cinema clássico. Para as artes plásticas e os museus, o filme de exposição significou a volta ao figurativo depois de anos de abstracionismo.

Outros sentidos, diferentes papéis na sociedade, novas formas, diferentes meios de produção – mas sempre o mesmo encantamento com as imagens de luz que dançam diante do olhar.

3.3 As novas linguagens dos novos meios

Nós nos tornamos aquilo que contemplamos. Nós moldamos as nossas ferramentas e em seguida nossas ferramentas nos moldam.

Marshall McLuhan

Em 1982, preocupado com os caminhos pelos quais enveredava o cinema, Wim Wenders pede o depoimento de alguns dos mais destacados realizadores cinematográficos sobre uma determinada questão por ele proposta. Gravou estes depoimentos durante o Festival de Cannes, num quarto de hotel, com uma TV sintonizada em uma programação aleatória ao fundo. A questão estava numa folha de papel, que trazia o seguinte texto:

Investigação sobre o futuro do cinema - O contexto.
Cada vez mais e mais filmes parecem ter sido feitos para a televisão, em termos de iluminação, enquadramento e formato. Tudo leva a crer que, em grande parte do mundo, a estética da televisão está substituindo completamente a estética do cinema. Um grande número de filmes se refere a outros filmes, em vez de se referir a alguma realidade fora deles mesmos; é como se a “vida” já não pudesse fornecer histórias. Pouquíssimos filmes de cinema estão sendo feitos. Há uma tendência em direção a superproduções grandiosas, em detrimento dos “pequenos” filmes. Muitos filmes encontram-se hoje disponíveis em vídeo. Esse é um mercado em franca expansão. As pessoas agora preferem ver os cassetes em casa, em vez de se dirigir a uma sala de exibição. (WENDERS in MACHADO, 2002, p.203)

De todos os cineastas entrevistados por Wenders, apenas dois rejeitaram o tom pessimista deste, e chamaram a atenção para outro lado da questão: o da possibilidade de reinvenção do cinema com a incorporação da eletrônica - Michelangelo Antonioni e Jean-Luc Godard. A polêmica sobre uma possível “morte” do cinema continua até hoje, quando se percebe um desvio cada vez mais acentuado daquilo que foi considerado durante décadas como *cinema*, tanto nos aspectos da produção, como na forma de apresentação, na mídia usada, no público almejado e na finalidade da sua proposta.

Quando Deleuze se refere à introdução da imagem eletrônica como o início de uma ruptura, tão significativa que chegou a ser considerada como o fim do cinema, aponta algumas diferenças formais e significativas essenciais desta imagem em relação à imagem cinematográfica tradicional. Segundo ele, essas

novas imagens são reversíveis e possuem a capacidade de se reorganizar constantemente. Nesse processo, uma nova imagem poderia emergir de qualquer ponto da imagem precedente.

De acordo com Deleuze, essa mudança tecnológica facilita e estimula a montagem não-linear, a incrustação, as sobreimpressões e as justaposições, proporcionando efeitos que engendram uma nova linguagem e uma nova ideologia do meio cinematográfico. Neste sentido Deleuze propõe que a imagem eletrônica participa do que ele denominou de **um segundo regime na imagem cinematográfica**.

Essa diferença formal entre imagem eletrônica e analógica é também apontada por Philippe Dubois, que verifica uma mudança radical na produção de significados nas imagens cinematográficas com a incorporação da linguagem do vídeo.

Porém, se nas considerações de Deleuze predomina o viés ideológico, a análise de Dubois privilegia o enfoque estético da alteração que a linguagem do meio eletrônico trouxe ao cinema.

Dubois começa por definir cinema e vídeo como duas formas de representação com linguagens essencialmente diferentes, cada uma com o seu corpo estético particular. O primeiro é, o segundo faz. O primeiro é da ordem do privado, o segundo da ordem do público. O primeiro está vinculado ao nobre, o segundo ao ignóbil. O modelo de um é a pintura, do outro a televisão - “se cada espectador experimenta a pintura em si e para si, ninguém na verdade olha a televisão, embora todos a recebam e a consumam.” (DUBOIS, 2004, p.74)

Define assim as convenções que organizam o cinema tradicional:

No cinema clássico narrativo a montagem é o instrumento que produz a continuidade do filme. Ela é a sutura que apaga o caráter fragmentário dos planos, para ligá-los organicamente e gerar no espectador o imaginário de um corpo global e articulado. A “boa” montagem é a que não se percebe (transparência). A montagem clássica não é senão a extensão ao filme inteiro da lógica da continuidade e da homogeneidade própria ao plano celular. [...] O filme se elabora tijolo por tijolo - é assim que ele é pensado quando se passa do roteiro à decupagem. (DUBOIS, 2004, p.76)

Na realidade nada impede que se proceda no vídeo da mesma forma como no cinema clássico, obedecendo às mesmas convenções de plano e montagem linear, para constituir uma narrativa clássica. Porém esse não é o modo

discursivo predominante no vídeo. Neste, os modos de representação predominantes são o modo plástico (videoarte) e o documental. Em ambos sobressai um senso constante de ensaio, experimentação, pesquisa e inovação - o que acabou gerando uma espécie de linguagem ou estética *videográfica*.

Pela facilidade dos recursos que o meio eletrônico oferece, o vídeo agregou possibilidades de criação de imagens que determinaram outros parâmetros estéticos, de ordem bastante diversa daqueles que constituem a lógica da linguagem do cinema.

Uma das figuras mais fortes destes recursos é a mescla de imagens, criada através de três procedimentos básicos:

- a sobreimpressão (as múltiplas camadas)
- os jogos de janelas (justaposições diversas)
- a incrustação (chroma-key)

Essa mescla de imagens (simultaneidade) se contrapõe à sucessão linear (contigüidade) das imagens no cinema. Esses procedimentos alteram os códigos que instauram no cinema o efeito-realidade, que são: escala de planos, contigüidade da montagem, e profundidade de campo. E assim, Dubois contrapõe cinema e vídeo, estabelecendo oposições referentes a estes códigos: (DUBOIS, 2004, p. 83 a 95)

- escala de planos x composição de imagens
- profundidade de campo x espessura da imagem
- montagem dos planos x mixagem das imagens
- espaço off x imagem totalizante

Já nos anos 70 o cinema incorporou alguns dos recursos tecnológicos da imagem eletrônica, promovendo uma hibridização de meios. Nos anos 80 alguns cineastas passaram a usar deliberadamente no cinema alguns aspectos desta linguagem própria do vídeo, definindo uma mudança estética marcante. Essa nova estética tendia ao maneirismo, e traduzia uma angústia autoral, um desafio diante da necessidade de re-invenção na forma de fazer cinema, cuja morte já tinha sido decretada por vários autores.

Para tentar compreender a trajetória do cinema que desembocou no desconforto dos cineastas nessa época, Dubois traça uma breve linha do tempo, apresentando quatro períodos históricos.

Situa o primeiro período no cinema primitivo, anterior a 1915, o cinema dos irmãos Lumière e de George Méliès. É o “cinema das descobertas, das experiências, da inocência, das primeiras sensações fortes” (DUBOIS, 2004, p.145).

Robert Stam aponta ainda para o estreito vínculo da história do cinema com a história em geral. Segundo ele, uma teoria do cinema deve ser considerada em relação ao crescimento do nacionalismo, já que o cinema transformou-se em instrumento estratégico para a projeção dos imaginários (e das identidades) nacionais. Em outras palavras, em poderoso instrumento de divulgação de ideologias. Por esse motivo deve-se considerar que o nascimento do cinema coincide, não por acaso, com o início da psicanálise, com o surgimento do nacionalismo, com a emergência do consumismo e com o auge do colonialismo, “processo pelo qual as potências européias conquistaram posições de hegemonia econômica, militar, política e cultural em grande parte da Ásia, da África e das Américas.” (STAM, 2003, p.33)

O cinema clássico, de 1915 a 1945, é o cinema que instaura a decupagem, a escala dos planos, a lógica dos cortes, as leis da montagem. Articula o cinema como linguagem e constrói seus grandes parâmetros (espaço, tempo, ator, cenário, narrativa, som). Coloca o espectador na posição de arquiteto do sentido e dos efeitos, aquele que busca ver, sempre, o “a mais”, o sentido oculto por detrás das imagens. É neste momento que se instaura o cinema de Hollywood, a hegemonia dos grandes estúdios americanos.

O cinema moderno, do pós-guerra, é o cinema da ruptura. Cobre 30 anos, de 1945 a 1975, e abrange três gerações de cineastas: a dos grandes autores fundadores, a dos “novos cinemas” (italiano, francês, alemão) e a dos jovens realizadores que chegaram a um cinema moderno já consolidado.

Ainda segundo Stam, o “autorismo” (culto do autor) que dominou as teorias e a crítica do cinema nos anos 50 e 60 foi a expressão de um humanismo existencialista, em grande parte baseada em Sartre. Stam afirma que André Bazin faz eco à frase cunhada por Sartre: “a existência precede a essência” ao afirmar que “a existência do cinema precede a sua essência”. Os dois compartilham a ideia da “centralidade da atividade do sujeito filosófico”. (STAM, 2003, p.102)

Para compreender o cinema da década de 1980, é fundamental, sem dúvida, a compreensão histórica da época. David Bordwell estuda o estilo

cinematográfico dentro desse contexto histórico. Porém, propõe Stam, por que não fazer também o caminho inverso? Estudar o estilo para compreender a história, já que, como afirmam Bakhtin e Medvedev, a forma e a estrutura são tão histórica- e ideologicamente moldadas quanto o tema e o conteúdo? (STAM, 2003, p.221)

Stam se refere aqui ao transito de influências que se estabelece nos dois sentidos entre estilo e história:

Reduzir a história, em seu sentido amplo, para servir de mero contexto ou fonte para a história do estilo significa restringir indevidamente o campo de estudo. Significa ignorar o que Bakhtin chamaria de historicidade das próprias formas, ou seja, as formas, elas próprias, como acontecimentos históricos, que tanto retratam como conformam uma história multifacetada, a um só tempo artística e transartística. (STAM, 2003, p.221)

Dubois afirma que o cinema dos anos 80 é o cinema pós-moderno ou “maneirista”. É o cinema do “depois”, como ele define:

...como filmar hoje, depois de tudo, uma cena de amor, um diálogo, um assassinato, um beijo? Todo o peso da tradição anterior e de sua excelência está lá. [...] é preciso encontrar a maneira de se libertar deste peso, de re-fazer, de filmar de novo o encontro de um homem e uma mulher. (DUBOIS, 2004, p.149)

O impasse que se apresentou aos cineastas naquele momento foi exatamente esse: como realizar algo novo, se a perfeição neste domínio já havia sido atingida pelos seus predecessores, se tudo já havia sido inventado? Esse cinema da pós-modernidade, que leva do moderno ao maneirista, indica, segundo Dubois, “o processo de transformação entre dois estados de cinema” (DUBOIS, 2004, p.149)

Nesta transição, Dubois analisa as experiências que vários cineastas fizeram entre estas duas décadas, utilizando o vídeo como meio de expressão ou realizando obras que mesclam diversos suportes. Cita como exemplo *We can't go home*, filme experimental coletivo realizado por Nicholas Ray em conjunto com seus alunos. O filme reúne imagens antigas, imagens filmadas em película de todos os formatos, imagens em vídeo de todos os tipos, fotos reproduzidas em truca, slides, mixando estas imagens, retocadas e trabalhadas por efeitos eletrônicos. (DUBOIS, 2004, p.121)

Esta experiência pode ser vista como um *preview* do que é possível fazer atualmente, através da reunião de várias técnicas e ferramentas, utilizadas mesmo em filmes com proposta menos experimental.

A iniciativa de alguns cineastas de incorporar aos filmes imagens de vídeo, com toda a nova linguagem que esta carregava, inaugurou uma tendência que redesenhou a produção de significados das imagens no cinema, da qual Wim Wenders, Godard, Antonioni e Jacques Tati foram os precursores.

Wim Wenders mistura, em *Nick's Movie* (1980), imagens de vídeo e película:

Os planos filmados com toda a liberdade com a pequena Betamax virão se situar entre os planos lisos e bem construídos da câmara 35mm, com efeitos de montagem alternada que mostrarão como que duas faces, dois rostos da mesma “realidade”: o vídeo, a imagem suja, estriada, instável, ontologicamente obscena, aparecem assim como o Outro, o avesso da imagem limpa do cinema” (WENDERS in DUBOIS, 2004, p.126)

Essa apropriação da tecnologia do vídeo pela produção cinematográfica foi ampliada por Antonioni, em *Il mistero di Oberwald* (*O mistério de Oberwald* - Michelangelo Antonioni, 1981) e levada às últimas consequências por Coppola em *One from the heart* (*O fundo do coração* - Francis Ford Coppola, 1982), que exacerba o valor da imagem, num formalismo estetizante.

Assim, essa reinvenção se faz através de sinuosidades, contorções, distorções, sofisticacões, “maneirismos” que instauram o cinema do artifício, do excesso, do ostensivo, numa clara oposição ao anterior cinema do realismo.

Esse rompimento não é apenas de cunho histórico, mas também teórico e existencial. As questões são: como filmar hoje? Como reinventar a relação entre o que se quer mostrar (o objeto) e aquilo que é mostrado (a forma do filme)? Não existe mais inocência, não é mais possível usar os antigos e simples recursos de representação.

A esse respeito, dois exemplos, citados por Dubois: a cena do reencontro entre um homem e uma mulher em *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984) em que Wenders coloca os dois personagens num peep-show, separados por um vidro, com uma alternância entre luz e obscuridade, em que apenas um dos dois é iluminado, aparecendo então refletido no vidro que os separa. Outro exemplo é a dificuldade de Godard, em decidir como filmar a Virgem em *Je vous salue Marie*

(Jean-Luc Godard, 1985). O trabalho é cheio de dúvidas, pontuado por dores e angústias, longe da leveza e da despreocupação com que são construídos os planos da imaginada gravidez em *Une femme est une femme (Uma mulher é uma mulher* - Jean-Luc Godard, 1964).

Novas mudanças tecnológicas na produção de imagens em movimento ocorreram nas últimas duas décadas, e as inovações continuam se sucedendo em ritmo acelerado, acarretando profundas transformações nesse meio.

As especificidades de linguagem daquilo que era considerado cinema, por um lado, e vídeo, por outro, foram se mesclando. Houve uma hibridização, não só dos meios tecnológicos, mas principalmente dos parâmetros estéticos e de linguagem. Não há mais uma separação estanque de meios, o que há é uma infinidade de formas de apresentação da imagem em movimento, e inúmeras denominações são atribuídas ao produto audiovisual. Robert Stam afirma que a tão ostentada especificidade do cinema pode estar desaparecendo nessa situação transformada, na qual disciplinas e meios parecem estar perdendo seus territórios estabelecidos (STAM, 2003, p.345)

Desde o final dos anos 80 o cinema já incorporou definitivamente a tecnologia digital na sua pós-produção. Montagem, marcação de luz, efeitos óticos pós-filmagem, edição de som e efeitos sonoros ficaram agrupados em um conjunto de procedimentos denominado *finalização*. Mas hoje é possível afirmar que uma nova transformação radical operou-se nos meios audiovisuais, a partir dos anos 90, em particular no sec. XXI, borrando os limites bem determinados entre os diversos meios de representação, que acabaram transbordando de suas fronteiras, mesclando-se entre si. Hoje assistimos a um trânsito entre os diversos meios de representação e expressão através de imagens, onde confluem produtos tão diversos como o “cinema de museu”, as videoinstalações, os projetos de videodança, os filmes feitos para a mídia móvel e para a internet, o cinema experimental e o cinema comercial de todos os portes.

A captação por câmeras digitais, a geração de imagens por computador, a produção de imagens modelizadas, a alteração e a interferência nas imagens geradas por meios tradicionais são hoje acessíveis a todos as produções.

Se as mudanças trazidas pela incorporação dos recursos eletrônicos no cinema analógico trouxeram novas formas para a produção de significados na

imagem, e assim também uma mudança de linguagem, a incorporação dos meios digitais alargou dramaticamente os limites deste potencial.

Stam percebe que nessas imagens o sentido pode ser produzido não pelo “...impulso e determinação de um desejo individual contido em uma narrativa linear, mas por um entrelaçamento de camadas reciprocamente relativizadoras de som, imagem e linguagem” (Stam, 2003, p.354).

Poderíamos supor que o cinema, como ele se apresenta hoje no seu conceito mais ampliado, esteja subordinado a um novo regime de linguagem, a uma nova ordem estética e significativa, **um terceiro regime nas imagens cinematográficas**.

A revolução das novas mídias

A possibilidade, trazida pelas tecnologias computacionais, de traduzir em dados numéricos todo tipo de mídia, acarretou uma revolução que afetou as comunicações em todos os níveis, desde a captação e a manipulação até a distribuição, abrangendo todos os meios: textual, imagético e sonoro. O gerenciamento por recursos computacionais dos meios de representação tradicionais e o surgimento de novos meios trouxeram um novo potencial de produção e troca de informações e significados, produzindo um profundo impacto no desenvolvimento da sociedade e da cultura contemporâneas. Ainda nos encontramos no meio deste turbilhão de mudanças, e é difícil avaliar o real impacto causado pelos meios e recursos digitais.

Segundo Lev Manovich, as novas mídias advêm da convergência de duas trajetórias históricas separadas: por um lado o desenvolvimento de um sistema de computação digital complexo a partir das primeiras máquinas analíticas e, por outro, o surgimento de uma moderna tecnologia de produção e reprodução de mídia visual, sonora e textual. A síntese destas duas resulta na possibilidade de traduzir toda mídia existente em dados numéricos legíveis ao computador, proporcionando com isso o gerenciamento de gráficos, imagens, sons e textos por meios computacionais. (MANOVICH, 2008, p.44)

O surgimento da cultura da computadorização não só levou à criação de novos produtos como jogos de computador ou realidade virtual, mas também passou a redefinir os antigos meios de representação e comunicação como a fotografia e o cinema.

Para Manovich, o deslocamento de toda a nossa cultura para formas de produção, distribuição e comunicação mediadas por computador acarretou uma revolução mais profunda do que a invenção da imprensa no sec.XV e da fotografia no sec.XIX, já que a revolução do diogital afeta todos os estágios da comunicação e abrange todos os meios. (MANOVICH, 2008, p.43). Segundo ele, estamos apenas começando a sentir os efeitos iniciais desta revolução.

Assim sendo, é pertinente investigar os efeitos que esta revolução computacional está produzindo sobre a cultura visual, como está afetando a natureza da imagem parada e em movimento e que novas possibilidades estéticas estão se oferecendo com isso.

Algumas atribuições particulares são características desta nova plataforma de gerenciamento, e diferenciam as novas mídias das antigas. Representação numérica, modularidade, automatização, variabilidade e transcodificação são os princípios que regem esse universo, e podem ser considerados como tendências gerais da cultura computacional. A combinação destas características abre um leque de recursos inéditos na produção formal e na comunicação de todos os meios de representação, constituindo um potencial de renovação na estética, na linguagem e na produção de significados.

A novidade da imagem digital pode não passar de um mito?

Em que medida os novos meios e a imagem numérica acarretaram ou não uma ruptura radical na linguagem do audiovisual, instaurando uma mudança de paradigma no significado das imagens? Esta questão coloca em lados opostos uma série de autores da contemporaneidade que se ocupam deste problema.

Philip Rosen, estudioso da história e teoria do cinema, e das teorias de cultura e ideologia, assume uma posição bastante cética em relação à utopia digital. Começa tecendo uma crítica ao consenso em torno da indexicalidade da imagem fotográfica e cinematográfica, que pressupõe a presença do objeto real que ela representa, e a argumentação em favor de um deslocamento desta referência indexical na imagem digital, na medida em que esta está codificada em dados numéricos. De acordo com essa posição, a indexicalidade seria uma prerrogativa exclusiva da imagem analógica. Segundo Rosen, essa classificação simplista, que não leva em consideração o hibridismo técnico, material e sensorial da cultura moderna, acaba colocando em oposição imagem analógica e imagem

digital, reduzindo tudo a uma questão de velho e novo. (ROSEN, 2001, p.303). Isso reflete, diz ele, uma característica da cultura ocidental: a eterna busca do novo. Se a digitalização é uma atribuição do pós-modernismo, ela necessariamente significa uma ruptura com as “velhas” formas de representação modernistas, apresentando uma forma radicalmente nova. Porém a tese que atribui uma qualidade não-indexical à imagem digital pode ser contestada: mesmo os “dados puros” de uma imagem numérica não podem desconsiderar o objeto de origem referencial que esta deseja representar.

Rosen nos mostra, além disso, uma associação permanente da proposta digital com o universo das imagens analógicas, não apenas na nomenclatura, mas também nos aparatos destinados a produzir as imagens digitais. Assim temos a câmera digital, “... que não exclui nenhuma das operações próprias de uma câmera analógica, utilizando até mesmo uma objetiva para captar a luz.” (ROSEN, 2001, p.308). O produto resultante tem uma aparência similar à fotografia analógica, mesmo que apresente uma trama de *pixels* no lugar da imagem fotoquímica. Trata-se assim de uma simulação: a imagem digital simula a fotografia analógica, a câmera simula uma forma tradicional de captar imagens. Rosen chama a capacidade do digital em imitar as formas convencionais de composição de imagem de “mimetismo digital”. Esse mimetismo pode ser observado no cinema, quando imagens criadas em computador tornam-se descritivas, assumindo formas de uma verossimilhança pictorial. Para realizar estas simulações, o digital mimetiza instrumentos de captação de imagens previamente conhecidos. Da mesma forma, um objeto representado numa superfície bi-dimensional só pode manifestar sua tri-dimensionalidade numa projeção em perspectiva. A representação através da perspectiva renascentista utiliza um código cultural familiar, dando credibilidade à imagem artificialmente produzida.

Começamos a ver, assim, que a representação digital inscreve-se em códigos culturalmente convencionados e bem conhecidos. Os filmes realizados com imagens totalmente criadas em computador imitam as propriedades óticas conhecidas dos filmes convencionais. A composição digital recorre à “criação de movimentos de câmera sintéticos, através de paisagens imaginárias, que podem ser iluminadas usando as mesmas técnicas que o diretor de fotografia usaria” (ROSEN, 2001, p.312), reproduzindo assim técnicas que todo filme de animação convencional já usava. O critério de credibilidade associado com a mídia

convencional é um dos objetivos da imagem digital - mesmo no caso da representação do irreal, como fazem os efeitos especiais em filmes *mainstream*. Thomas Levin constata que as simulações produzidas por programas computacionais como *Inferno* operam no sentido de esconder o efeito, de tornar invisíveis os traços das “condições materiais de possibilidade de proezas cinemáticas espetaculares” (Levin, 2006, p.205). Como o resultado final não denuncia a intervenção pós-produção, o efeito-realidade continua preservado, baseado na presumida referencialidade da sua imagem fotográfica original. A espetacularidade da imagem alimenta o desejo natural do espectador: o de querer iludir-se. Em filmes com uma proposta de linguagem realista, os efeitos digitais pós-produção ganham ainda mais credibilidade. Levin cita como exemplo o filme *The Nutty Professor (Professor Alop rado - Tom Shadyac, 1996)*, em que o ator Eddie Murphy interpreta vários personagens em um mesmo espaço cênico. O quadro cinematográfico apresenta de forma simultânea o que foi produzido consecutivamente. O espectador pode reconhecer, racionalmente, essa alteração da temporalidade, porém vê efetivamente a interação dos personagens. Esse efeito de “mais real”, baseado em convenções de visualidade familiares, confere a estes filmes uma credibilidade além da ilusão, uma qualidade de “hiper-realidade”.

Rosen sustenta, então, que a produção imagética digital está empenhada num esforço de reproduzir as configurações da imagem não-digital, incluindo uma reprodução convincente de imagens fotográficas ou fílmicas. Conforme afirma, “as imagens digitais são muitas vezes (não exclusivamente, é claro) constituídas com base em certos códigos culturais poderosos pré-existentes, sendo fotografia e filme exemplos importantes deste aspecto” (ROSEN, 2001, p.314). Isso continua ocorrendo mesmo quando estes códigos são transgredidos, quando são parodiados ou caricaturados.

Veremos agora o aspecto inverso: intervenções nas imagens fotográficas ou cinematográficas fazem parte da história destes meios de representação, e foram realizadas desde muito antes da digitalização. Em todos os tempos foi possível falsificar ou “manipular” fotografias, e a história está cheia de exemplos disso. O cinema apresenta uma extensa lista de recursos não digitais que foram (e ainda são) usados para alterar as imagens captadas, desde o uso de efeitos de filtros, distorções de lentes e efeitos de espelhos usados durante o processo de filmagem, até processos pós-filmagem realizados em laboratório e em trucas.

Esses efeitos estão no cinema primitivo, em filmes de vanguarda e em superproduções de Hollywood. *Metropolis*, de Fritz Lang é um caso exemplar. Produção ambiciosa realizada entre 1926 e 1927 na Alemanha, com co-produção americana, reúne uma quantidade assombrosa de técnicas de efeitos especiais, o que possibilitou reproduzir em imagens esta proposta de ficção científica bastante complexa.

Diante disso, surge a indagação: o que mudou **realmente** na construção das imagens com o digital? Rosen propõe que se trata aqui, mais do que definir diferenças da natureza das imagens, de estabelecer uma ordem de grandeza. Neste sentido, alega ele, a imagem digital traz uma gama muito mais ampla de possibilidades, além de demandar muito menos tempo, oferecendo ao artista uma liberdade criativa quase ilimitada. Essa proposição parece não considerar toda a complexidade da questão; podemos supor que o potencial das novas mídias se estenda possivelmente para além destes parâmetros apontados.

Rosen conclui que os valores da utopia digital, centrados na manipulabilidade quase infinita e na interatividade inevitável, acabam sendo limitados pela sua própria lógica interna. Essas limitações apontam para um hibridismo constitutivo que contradiz as reivindicações de novidade radical, já que, segundo ele, a utopia digital define a sua novidade em oposição à mídia precedente.

Na busca daquilo que separa antigas e novas mídias, Lev Manovich demonstra que, na sua maioria, os princípios que regem estes novos recursos não são exclusivos destes, mas já eram encontrados em tecnologias mais antigas. Ao desconstruir alguns mitos recorrentes que se teceram em torno destas mídias, detém-se em particular no mito da interatividade, apontada como uma característica singular. Ele lembra que toda a arte, clássica e moderna, sempre foi interativa de alguma maneira, na forma de elipses na narrativa, na falta de detalhes em objetos de arte visual, na demanda ao espectador de completar com a sua imaginação alguma informação. Esses recursos foram usados pelo teatro, pelo cinema, pela pintura. Interatividade não está relacionada apenas com uma resposta física, mas inclui também o processo psicológico de completar, formular hipóteses, lembrar e reconhecer. (MANOVICH, 2002, p.42-43). Por outro lado, a interatividade proposta através dos novos meios muitas vezes não passa de uma

ação manipulada, em que o interlocutor (espectador, receptor) é levado agir conforme modelos e padrões predeterminados.

A adoção de códigos e convenções familiares e a tradução de qualquer novo meio de representação para uma linguagem conhecida é própria da sociedade humana e faz parte da história da cultura. Assim, o cinema funda-se inicialmente em determinados códigos próprios do teatro, e só com o tempo cria a sua própria linguagem. Essa linguagem, por seu turno, tornou-se o referencial preponderante na representação da imagem em movimento. Portanto não é de se admirar que os novos meios representacionais baseados em computador adotem alguns dos princípios de construção consolidados pelo o cinema. Esse modo cinemático de ver o mundo constitui a base de todos os produtos cinemáticos gerados virtualmente e fornece a linguagem das ferramentas digitais.

É possível comprovar essa observação a partir de uma avaliação detalhada do mundo das representações digitais. As imagens modelizadas em computador, sejam elas em 2D ou 3D, (imagens ilustrativas, simulações, maquetes digitais ou filmes criados em computador) utilizam uma gramática própria do cinema: operações como zoom in e out, movimentos de tilt e panorâmicas, e travellings são usadas para criar movimentos e interações nos espaços, dos objetos e personagens criados digitalmente. Até mesmo os comandos dos programas que gerenciam estas imagens seguem a nomenclatura cinematográfica, com botões de *Zoom*, *Dolly* ou *Track*.

Alguns legados foram deixados pela representação pictorial da cultura ocidental, que foram adotados pelo cinema e se estenderam à cultura do computador. Um deles é a perspectiva renascentista, como código de percepção do espaço representado numa superfície plana, como já apontou Rosen. A outra é a delimitação da cena pela “moldura”, instituindo o quadro como recorte de uma realidade que se estende para além daquela que está sendo representada. A parte visível pressupõe uma continuação da cena, num espaço que constitui o “fora de quadro”. O quadro retangular, horizontalmente orientado, característico do cinema, é preservado em todos os meios audiovisuais gerados e divulgados por meios computacionais.

A semelhança com a construção cinematográfica passou a constituir um atestado de qualidade para as imagens em movimento criadas em computador. Assim, nas palavras de Manovich, “o cinema, a forma cultural mais importante do

século vinte, encontrou nova vida como caixa de ferramentas para o usuário de computador.” (MANOVICH, 2002, p.89).

A abrangência dos recursos e o acesso que (teoricamente) qualquer usuário tem a eles através de um computador equipado com os devidos softwares, somados à facilidade e velocidade na distribuição sem restrições das imagens em nível global, desencadearam de fato uma revolução sem precedentes na sociedade pós-moderna. Porém, o fato é que os novos produtos da imagem em movimento que surgiram como fruto da tecnologia computacional seguem, de uma maneira geral, convenções formais e estéticas tradicionais, baseadas em códigos consolidados pelas mídias analógicas que as precederam.

Colocando-se numa posição crítica em relação à definição das novas mídias proposta por outros autores, Marc Hansen apresenta uma contestação das ideias de Manovich. Considera os seus conceitos interessantes e defensáveis quando estão focados na imagem cinematográfica. Mas aponta a limitação destes quando aplicados ao universo digital em um contexto mais amplo. Afirma que o potencial da imagem digital transcende em muito os limites demarcados pela linguagem cinematográfica, mesmo que este ainda seja subutilizado.

Procura situar a imagem digital dentro de um conceito mais amplo de imagem como veículo de informação. Neste sentido, é preciso redefinir fundamentalmente a ideia de imagem, já que agora, segundo ele, a imagem demarca um processo, ou mais do que isso, a própria imagem tornou-se processo. Buscando resgatar os conceitos de Bergson, conclui que a concepção da imagem referenciada na realidade deve ser agora repensada e atualizada, para dar conta da imagem digital.

Tecnologia e estética na linguagem cinematográfica

A passagem do cinema primitivo para o clássico apresenta uma diferença fundamental na maneira como o espectador é implicado. As primeiras formas do cinema mantêm com o espectador um distanciamento similar ao que ocorre no teatro. O enquadramento é frontal, a imagem não é editada, os atores representam para um público, que não se sente envolvido pela narrativa.

Isso muda radicalmente no cinema clássico: construção de cenários, profundidade de campo, iluminação e movimentos de câmera são princípios de composição que colocam o espectador no interior da cena, vivenciando

subjetivamente um espaço que não existe na realidade. A simulação deste espaço envolve o público numa ilusão de realidade. Esta simulação envolve recursos técnicos, que o cinema clássico se esmera em esconder.

A criação da ilusão cinematográfica não está apenas na essência da sua linguagem, mas também está estreitamente vinculada à tecnologia vigente em cada época. De uma forma geral constatamos que essa tecnologia é colocada a serviço da proposta da linguagem, do estilo, da estética. Isto se aplica tanto ao cinema de Hollywood, que busca os recursos para produzir sua “fábrica de ilusão” com o mínimo de denúncia da tecnologia empregada, como aos projetos experimentais, que escancaram o irreal dos efeitos. Stan Brackhage ou Maya Deren realizaram um cinema de vanguarda em diferentes épocas, buscando nas tecnologias disponíveis a viabilização das suas respectivas concepções.

Porém em alguns momentos da história do cinema, a estética foi determinada por condicionantes técnicos: o exemplo clássico é o Cinema Novo brasileiro (ou os cinemas novos de uma forma geral), que descobre uma nova estética no minimalismo técnico. A falta de recursos inicial torna-se posteriormente uma (o)posição assumida, uma ideologia. Podemos dizer que o movimento Dogma 95 foi uma reedição desta proposta.

A pergunta que se apresenta agora é: a função das ferramentas digitais no cinema contemporâneo estaria limitada apenas a isso - ferramentas? Ou essa imagem digital, com o potencial preconizado por Hansen, instaura novos conceitos estéticos na linguagem visual cinematográfica?

Um novo regime na representação de imagens no cinema?

Ao propor uma nova filosofia para as novas mídias, Hansen define a imagem digital na arte como todo um processo que torna perceptível a informação, ultrapassando o aspecto meramente visual. Apresenta argumentos bem fundamentados para contestar as opiniões de Lev Manovich, Rosalind Kraus e Friedrich Kittler em relação às novas mídias. Resgata o conceito do corpo como centro de indeterminação, acusando Deleuze de desvirtuar esta ideia original de Bergson ao apropriar-se dela no desenvolvimento da sua teoria sobre a imagem no cinema. Propõe repensar a imagem-percepção de Deleuze, que considera limitada, e voltar ao conceito da criatividade na percepção humana, resgatando assim, uma proposição bergsoniana fundamental. (HANSEN, 2004)

Bergson coloca o tempo como fator importante na experiência sensório-motora - o tempo que o estímulo leva para chegar ao corpo como centro de indeterminação. Mas não é apenas este lapso de tempo que é determinante, mas a criatividade do sujeito em escolher as várias alternativas disponíveis. Essas são características do ser humano, como indivíduo singular. Bergson argumenta que a afecção e a memória afetam a percepção da imagem: o corpo filtra as informações, selecionando apenas aquelas imagens que considera relevantes. Essa filtragem é particular e individual, caracterizando o indivíduo como ser criativo.

Hansen atualiza esta argumentação para a imagem digital, afirmando que filtramos a informação que recebemos para criar imagens, e não apenas recebê-las como formas técnicas preestabelecidas. Reafirma, portanto, a participação ativa do *sujeito que percebe* na criação das imagens percebidas. (HANSEN, 2004)

Reabilita também o conceito de *corpo* como centro da recepção, processamento e criação da imagem. Assim, segundo ele, a imagem digital se apresenta como uma imagem em potencial, *realizada* pelo corpo. Ela é fractal, representa um processo contínuo, encontra-se em constante estado de mutação. (HANSEN, 2004)

Podemos dizer que no cinema é também o espectador que cria a imagem que percebe, e conseqüentemente o significado desta. Através da sua seleção particular *vê* apenas aquilo que filtra, descartando o restante da cena, os outros elementos do quadro. O significado é dado pela afecção e pelo reconhecimento.

A interferência da tecnologia digital nas imagens cinematográficas, no entanto, situa-se menos no nível da percepção. Está presente, majoritariamente, na produção da imagem, envolvendo a intenção de uma construção de significados.

Estaria essa tecnologia instaurando um terceiro regime na linguagem cinematográfica, em continuidade aos dois regimes propostos por Deleuze?

Uma observação distanciada, favorecida pelo tempo, permite uma reavaliação crítica das proposições feitas por Deleuze em meados da década de 1980. Assim talvez seja possível sugerir que os dois regimes propostos por Deleuze – imagem-movimento e imagem-tempo, não se expliquem numa contextualização histórica, da forma como ele apresenta, mas se apliquem apenas a diferentes propostas ideológicas e estéticas.

A produção de filmes que subvertem a lógica clássico-narrativa, ou a submissão do movimento ao tempo, existiu em vários momentos do cinema antes

de 1945. Por outro lado, os movimentos do cinema pós-guerra, que se traduziram pelo neo-realismo italiano ou pela Nouvelle Vague francesa conviveram com filmes de linguagem tradicional. Essas produções clássicas tiveram continuidade, simultaneamente com as novas escolas que propunham uma ruptura de linguagem. Sabemos também que esses movimentos de renovação no pós-guerra foram desencadeados, paralelamente à sua motivação ideológica e o desejo de quebrar as normas clássicas da cinematografia, por outros fatores, como o contexto econômico ou os novos recursos técnicos. Da mesma forma, a oposição ao cinema de Hollywood e ao cinema comercial, idealizada por Deleuze, não evitou que esse continuasse a ser produzido, cada vez com mais vigor.

Somos levados a crer que o regime da imagem-tempo esteja vinculado àquele cinema que se opõe ao comercial: o cinema de vanguarda, o cinema politicamente engajado, o cinema do experimentalismo formal e estético. De diversas maneiras, estas formas de cinema estiveram presentes em todas as épocas.

Os avanços tecnológicos não levam necessariamente a experiências de vanguarda. Portanto, os significados produzidos pelas vanguardas cinematográficas de todos os tempos são diversos daqueles provocados pelas novas tecnologias.

Percebemos assim que, mais do que diferentes regimes de significação, vigentes em épocas históricas distintas, constata-se a coexistência simultânea de diferentes apropriações significativas dos recursos tecnológicos.

Com certeza o salto da imagem analógica para a digital representa, em todos os níveis de produção da imagem, uma mudança paradigmática. Mesmo que a produção da imagem em movimento na atualidade ainda seja pautada por algumas convenções próprias do cinema tradicional, a ontologia da imagem digital diferencia-a profundamente de todas as imagens anteriores. Ainda estamos longe de esgotar todo o potencial que ela pode oferecer. No centro deste turbilhão de debates, redefinições e apropriações ainda não é possível vislumbrar a complexidade das mudanças daí resultantes.

Porém já é possível verificar que esta nova plataforma tecnológica se faz presente de múltiplas maneiras nos filmes produzidos nos últimos dez anos. A forma pela qual afeta a produção de imagens e significados varia de caso a caso.

Concluindo, é possível afirmar que os recursos digitais estão definitivamente incorporados ao processo de produção do cinema. As primeiras intervenções digitais na imagem cinematográfica começaram a ser realizadas durante o processo de pós-produção, a partir de uma transcodificação das imagens captadas em película para a mídia digital, possibilitando a montagem de forma não-linear em estações digitais, e facilitando todo tipo de procedimento de manipulação de imagem. Como já foi visto, muitos efeitos já vinham sendo colocados em prática a partir do momento em que o cinema passou a incorporar alguns dos recursos tecnológicos da imagem eletrônica, assimilando, junto com esses, aspectos de linguagem próprios do vídeo. A tecnologia digital veio, neste caso, simplificar, facilitar e ampliar a realização destes efeitos, assumindo a função de um sistema de ferramentas. Novas, sofisticadas, diversificadas, sem dúvida, mas apenas ferramentas.

Esse panorama muda radicalmente, no entanto, entre o final dos anos 1990 e o início do novo milênio. O que está em questão agora ultrapassa a implementação de uma nova tecnologia na produção cinematográfica. Não se trata apenas da ampliação dos recursos, do aperfeiçoamento das câmeras digitais, do incremento do ferramental à disposição do cinema, mas de uma mudança paradigmática que se opera no mundo a partir de um deslocamento de foco: as novas mídias, que antes agiam no fundo, como ferramentas de apoio e suporte, passaram a ocupar uma posição central na vida cotidiana, na produção e distribuição de cultura, na divulgação de informação, no entretenimento e no trabalho.

A linguagem do computador tornou-se referência universal. As mudanças de comportamento, de relacionamento ou de ocupação de tempo que estas novas mídias trouxeram à sociedade passaram a ocupar lugar de destaque nos debates de pensadores modernos de todas as áreas. Os princípios que regem essa nova plataforma e a sua repercussão sobre a sociedade tornaram-se tema, também, das obras audiovisuais deste século. Estes se replicam em múltiplos produtos e transitam entre os diversos meios, rompendo fronteiras antes bem demarcadas.

O fenômeno do digital pode ser compreendido, para além da tecnologia, como uma nova linguagem da sociedade, desencadeando conseqüentemente uma profunda mudança também na linguagem cinematográfica, na sua expressão estética, e na produção / recepção de significados através da sua imagem.

Como diz Lev Manovich, na era digital o cinema torna-se um código, já que sua linguagem aparece codificada em interfaces e padrões de programas de computador. Porém, enquanto as novas mídias fortalecem as formas culturais e as linguagens existentes, incluindo o cinema, promovem ao mesmo tempo uma abertura para a redefinição destas linguagens. Manovich conclui afirmando: “a abertura de todas as técnicas, convenções, formas e conceitos culturais é, em última análise, o efeito cultural mais positivo da computadorização - a oportunidade de ver o mundo e o ser humano de uma forma renovada”. (MANOVICH, 2002, p.278)

E Robert Stam conclui que

Se o cinema clássico era uma máquina bem azeitada para a produção de emoções, que obrigava o espectador a acompanhar uma estrutura linear que promovia um conjunto sequencial de emoções, os novos meios interativos possibilitam ao participante - a palavra espectador soa demasiado passiva - construir uma temporalidade e modelar uma emoção mais pessoal. (STAM, 2003, p.352)

3.4 O poder das imagens cinematográficas

... veio então o cinema e, pela dinamite de seus décimos de segundo, explodiu este universo concentratório; assim, abandonados em meio aos estilhaços arremessados ao longe, agora empreendemos viagens de aventureiro. Por conta do grande plano, é o espaço que se amplia; por conta da câmera lenta, é o movimento que toma novas dimensões.

Walter Benjamin

No filme *La vieja de atrás* (*A velha dos fundos*, 2011) do diretor argentino Pablo Meza, as imagens iniciais mostram planos de detalhe extremamente fechados, sem diálogos: um fósforo riscado pelas mãos de uma senhora de idade, o vapor saindo pelo bico de uma chaleira, um saquinho de chá numa xícara, uma colherzinha mexendo o chá. As imagens informam sobre uma velha senhora, que repete metodicamente as mesmas ações rotineiras, dia após dia. São fragmentos que definem, já nos planos de abertura, a identidade da personagem principal. Mas não são apenas informações objetivas para o espectador. As imagens evocam, para além desta objetividade, sentimentos de solidão tediosa, de melancolia. São emoções difusas, que não estão claramente representadas, porém presentes nas imagens, detectadas pela memória do espectador.

A imagem cinematográfica joga com mecanismos complexos de produção de significados, adquirindo um enorme poder de persuasão, de manipulação, de imposição, muitas vezes sutil e imperceptível ao público.

Jacques Rancière estabelece um princípio de equivalência reversível entre a mudez das imagens e sua eloquência. A imagem é de fato veículo de um discurso mudo. Porém, afirma ele, a imagem nos fala mais no momento em que ela se cala, no momento em que ela não transmite qualquer mensagem. Os dois princípios jogam com a mesma conversibilidade entre dois poderes da imagem: a imagem como presença sensível bruta e a imagem como discurso que codifica uma história (RANCIÈRE, 2003, p.18)

Na imagem cinematográfica esse duplo poder é potencializado. Rancière declara:

Por um lado [...] a imagem (cinematográfica) vale como poder desencadeador, forma pura e puro pathos, desfazendo a ordem clássica dos agenciamentos das ações ficcionais, das *histórias*.

Por outro, ela se estabelece como elemento de ligação que compõe a figura de uma *História* comum (RANCIÈRE, 2003, p.44)⁹

A questão que se coloca é: como é conferido esse poder à imagem cinematográfica? Martine Joly aborda o tema do poder da imagem midiática, buscando demonstrar que a imagem influencia mais que a linguagem verbal, já que lembramos melhor das imagens que dos textos. Essa abordagem considera a memória das imagens como uma sedimentação que supõe representações visuais dentro do nosso espírito, consciente ou não. Paradoxalmente, esta memorização passiva deixa o campo livre para o poder das imagens sobre o nosso comportamento.

Refletindo um pouco sobre o tema *imagem e memória*, podemos encarar a imagem tanto como uma formalização da memória como também como conteúdo da memória. Na realidade essa relação [...] remonta à antiguidade. [...] ... a utilização das imagens como ferramenta eficaz da memória corresponde a uma prática ativa dentro de um dos cinco campos da retórica clássica. A *memoria* propunha a utilização de imagens para memorizar um discurso, jogando com a surpresa, a violência e a provocação do seu conteúdo. (JOLY, 2005, p.161)¹⁰

Joly faz referência aqui a uma prática usada pelos romanos para praticar a memória através de imagens. Estas *imagines agentes* não eram ativas, movimentadas em si, mas imagens mobilizadoras, destinadas a provocar uma repercussão, colocando algo em movimento no observador. A técnica de memorização era imprescindível numa época de escassos meios de arquivamento e transmissão do saber. A invenção da imprensa garantiu uma externalização eficiente e confiável da memória cultural, tornando esse método obsoleto. A despeito disso, em 1530 o italiano Giulio Camillo ganhou fama com o seu *Theatro della Sapientia*. Enquanto os humanistas apostavam na escrita, Camillo fazia um

⁹ D'un côté l'image vaut comme puissance déliante, forme pure et pur *pathos* défaisant l'ordre classique des agencements d'actions fictionnels, des *histoires*. De l'autre, elle vaut comme élément d'une liaison qui compose la figure d'une *histoire* commune.

¹⁰ Si l'on s'arrête alors quelque peu sur le thème de *image et mémoire*, [...] ont peut considerer l'image comme mis en forme de la mémoire soit comme contenu de mémoire. En réalité, le rapprochement [...] remonte à l'Antiquité. [...] ... l'utilisation des images comme outil efficace de mémoire correspond à une pratique active dans l'un des cinq champs de la rhétorique classique, la *mémoire* qui proposait en effet des procédés d'utilisation d'images pour se rappeler un discours en jouant sur la surprise, la violence et la la provocation de leur contenu.

uso quase abusivo das imagens para mobilizar os espectadores do seu “teatro de memória”.

Joly procura estabelecer uma relação desta força mobilizadora com as imagens midiáticas, também feitas para serem memorizadas na medida em que buscam estes *imagines agentes* na memória dos espectadores, usando a “ação passiva” para conduzi-los numa direção desejada. O cinema seria, no seu conjunto, mais um sistema de memória do que uma simples coleção de imagens. Particularmente as imagens criadas para os filmes publicitários tendem a criar a memória artificial de um mundo ideal, estimulando o consumo. (JOLY, 2005, p.163). Ela analisa as estratégias de convencimento e de sedução das imagens cinematográficas e a crença no realismo do irreal através dos estratagemas da memória e do imaginário do espectador na interpretação das imagens fílmicas.

Alguns fenômenos explicam o investimento do espectador numa imagem; incluem-se nestes a capacidade de reconhecimento e memorização, dois conceitos muito próximos, mas que se distinguem pelo fato de um ser da ordem do intelecto e o outro ligado a funções sensoriais. Reconhecer é identificar na imagem alguma coisa que se conhece do mundo real. Apoiar-se em um repertório de formas de objetos e arranjos espaciais arquivados na memória, e se faz por uma incessante comparação entre o que está sendo visto e o que já foi visto. Na memorização, a imagem veicula, de forma codificada e sintética, um saber sobre o real.

O espectador desempenha um papel ativo na sua relação com a imagem; não há olhar fortuito, pois, como diz Gombrich, ver só pode ser: comparar a mensagem que o nosso aparelho visual recebe, com aquilo que esperamos ver. É dessa forma também, que o espectador, fazendo intervir o seu saber prévio, supre o não-representado, as lacunas da representação, através daquilo que Aumont chama de “a regra do etc” (AUMONT, 1995, pg.86 a 90). Dessa maneira, o espectador sempre coloca algo de seu. A imagem do cinema possui um “modo de emprego” que o espectador supostamente conhece; ela só funciona a partir de um hipotético saber, previamente instaurado. Maya Deren, cineasta e teórica considerada uma pioneira do avant-garde, diz que o espectador está, a cada momento, comparando duas “bandas de imagem”: a que o filme lhe propõe e a que ele processa em sua cabeça, comparando sua experiência prévia com o que vê na tela. O reconhecimento é o primeiro passo para a captação de um sentido. E

afirma que, diante de um gesto em câmera lenta, é essencial que o espectador reconheça que se trata de um gesto já conhecido, mas transfigurado, alterado. O envolvimento do espectador procede justamente da tensão advinda da percepção dessa diferença: o gesto é o mesmo e não é, é real e não é, porque está transfigurado. (DEREN in XAVIER, 1984, pg.99).

Essa memória ativada pela imagem cinematográfica é da ordem do *punctum* de Roland Barthes, “... que parte da cena, como uma flecha, e vem me transpassar” (BARTHES, 1984, p46). É o elemento do acaso, do imprevisto, que atinge, que *punge* de forma direta. Comprimindo a ação no encadeamento das percepções, sensações e movimentos, essa imagem provoca o curto circuito da explicação racional.

A imagem cinematográfica tem assim o duplo poder das imagens estéticas: a produção dos signos de uma narrativa e o poder de afecção da presença bruta. “A imagem não é nunca uma realidade simples. As imagens do cinema são acima de tudo operações, relações entre o dizível e o visível, maneiras de jogar com o antes e o depois, a causa e o efeito” (RANCIÈRE, 2003, p.14)¹¹.

Nesse sentido, Jean-Luc Godard propõe um museu imaginário do cinema, uma Loja/Biblioteca/Museu infinito, onde todos os filmes, todos os textos, todas as fotografias e quadros coexistissem, e onde todos poderiam ser decompostos em elementos dotados cada um de um triplo poder: a poder da singularidade (*punctum*) da imagem obtusa, o valor de informação (*studium*) do documento que porta o traço de uma história, e a capacidade combinatória do signo, suscetível de se associar a não importa qual elemento de outra série para compor infinitamente novas frases-imagens.

Inscritas na memória coletiva como signos icônicos fortemente estabelecidos, imagens (ou sequências de imagens) cinematográficas constituem um imenso acervo imagético.

Godard usa algumas destas imagens em colagens e superposições na série das *Histoire(s) du Cinéma*. Segundo ele, estas imagens são comandadas por dois princípios aparentemente contraditórios, que ele explicita na obra. O primeiro opõe a vida autônoma da imagem, concebida como presença visual, à convenção

¹¹ L'image n'est jamais une réalité simple. Les images de cinéma sont d'abord des opérations, des rapports entre le dicible et le visible, des manières de jouer avec l'avant et l'après, la cause et l'effet.

comercial da história e da letra morta do texto. As maçãs de Cézanne, os buquês de Renoir, o isqueiro do filme *Strangers on a train* (*Pacto Sinistro* - Alfred Hitchcock, 1951) são testemunhas do poder singular da forma muda. O segundo princípio segue pelo inverso destas presenças visíveis dos elementos, que, assim como os signos da linguagem, valem somente pelas combinações que autorizam: combinações com outros elementos visuais e sonoros, mas também com frases e palavras, ditas por uma voz ou escritas sobre a tela.

Histoire(s) du Cinéma foi realizado como uma série de vídeo-ensaios para o Canal+, Arte e Gaumont entre 1988 e 1998. A obra é composta por uma sucessão ou uma colagem de imagens, palavras e sons que se sobrepõem e entrelaçam em sequências repetitivas. Godard utiliza imagens de arquivo, tanto de filmes de ficção como de filmes documentais, juntamente com imagens filmadas especialmente para a obra, além de música, pinturas e fotografias, vozes que recitam e citam passagens literárias, efeitos sonoros, sem qualquer hierarquia epistemológica entre os vários elementos que são utilizados como matéria-prima.

Godard reescreve de forma poética a história do cinema e simultaneamente a História do século XX. Esta visão está explícita no próprio título, em que o (s) do plural desafia toda uma concepção de história e de sujeito, ou de mundo, inaugurando uma história que aparece como singular e plural ao mesmo tempo. O cineasta defende a ideia do cinema como uma síntese de todas as artes e um meio privilegiado para a apreensão da passagem do tempo tendo, por isso, uma responsabilidade especial perante a história. Através de alguns exemplos mostra a capacidade que tem a literatura e o cinema de prever os desastres dos seus tempos e, ao mesmo tempo, a incapacidade de preveni-los.

Essa obra resume toda a filosofia de Godard em relação à arte e, mais especificamente ao cinema, na sua interação com a história. Através da sua estrutura, da utilização que faz dos recursos tecnológicos e da forma como torna consciente a sua presença, torna-se um ensaio sobre a história do cinema e da civilização ocidental no século XX, para o qual usa fragmentos dessa mesma história.

Imaginário é a capacidade que tem o ser humano de construir *imagens* mentais de mundos ausentes, referendado pelo conteúdo da memória.

E a natureza do cinema é, antes de tudo, do imaginário, como afirma Jacques Aumont. Segundo ele, aquilo que se convencionou denominar de *cinema*

tem servido, sobretudo para sonhar os mundos possíveis e impossíveis. Antes dele o teatro, a pintura e às vezes a fotografia preencheram essa função, cada qual à sua maneira; o cinema lhes tomou emprestado as ideias, bem como os princípios e os temas de ficção.

Acredito que é possível afirmar, essencialmente, que o cinema tem sido no sec.XX o que o romance foi no sec. XIX: o lugar por excelência da fabricação ficcional, o meio privilegiado para contar histórias, ou seja, responder a uma necessidade imemorial da humanidade, transformando a ficção progressivamente, a ponto de não existir hoje praticamente projeto de ficção, mesmo escrito, que não tenha características do fílmico (AUMONT, 2004, p.4)

Além de mostrar e revelar o mundo no qual somos arremessados, oferecer mundos de substituição ou de complemento organizados a partir da ficção, o cinema apela a uma das nossas faculdades fundamentais, a imaginação. Porém, como sua particularidade e sua força estão acima de tudo em substituir de alguma maneira a imaginação do espectador pela sua, o cinema tem comprovado, incessantemente, o seu poder de despertar o imaginário de forma dirigida.

Esse poder, conferido à imagem cinematográfica, foi usado em todos os tempos por aquele cinema de cunho claramente político. Porém, como já vimos anteriormente, **todo** cinema tem um viés ideológico. Assim, o poder contido nas imagens do fílmico implica em importante força de ascendência sobre o público.

O imaginário, como nos diz Sartre, é “a possibilidade que tem a consciência de dar a si mesmo um objeto ausente”. Na medida em que fornece aos nossos olhos e ouvidos signos de um mundo de ficção, o espectador joga com essa possibilidade. Mas existe sempre outro lado, uma possibilidade de manipulação: a suspeita de que o cinema estimula o jogo do imaginário para melhor bloquear nossas próprias imagens, para poder substituí-las pelas dele. Foi isso que pressentiu Kafka no início do século do cinema, e expressou numa frase, frequentemente citada: “o cinema nos impõe a inquietude do seu próprio movimento” (SARTRE e KAFKA in Aumont, 2004, p.5)

Walter Benjamin cita Georges Duhamel, quando este diz: “Eu já não posso pensar o que quero. As imagens em movimento substituem meus próprios pensamentos” (DUHAMEL in BENJAMIN, 1990, p. 236) e o próprio Benjamin aponta essa impotência do espectador diante das imagens do cinema que invadem

suas emoções, levando-o a uma “viagem de aventureiro”, sem que ele possa resistir... (BENJAMIN, 1990, p. 235).

Todos esses autores apontam a mesma coisa: o cinema é forte demais no domínio do imaginário, ele não nos deixa espaço de manobra, ele nos impõe as suas imagens, e “tanto pior para as nossas”, diz Aumont. A narrativa cinematográfica se endereça a nós de forma bem diferente da narrativa literária, ela nos atordoa antes de nos deixar imaginar qualquer coisa que seja. Desta forma, afirma ele,

... para nos apoderarmos desta ficção que se desenrola diante de nós, para entrar no jogo da imaginação de outra forma que não pela submissão, é preciso colocar-se numa postura diferente diante do filme do que diante do romance - uma postura que mobilize bem mais o nosso corpo, mesmo que ele pareça imobilizado pelo espetáculo. (AUMONT, 2004, p.5)

Em oposição a essa proposta de submissão passiva coloca-se uma forma de postura crítica que se faz através do que Rancière chama de imagem metamórfica. Essa propõe deslocar as figuras imagéticas, trocando seu suporte. Rancière se refere à apropriação de algumas imagens do cinema que se tornaram ícones com um sentido já incorporado, por uma linguagem de citações irônicas e críticas. Cabe aqui o uso das imagens de um filme em outro, como também as migrações das imagens cinematográficas para os espaços de museus e galerias de arte, no chamado cinema de exposição. São obras que deslocam imagens cinematográficas conhecidas, alteradas na sua forma de apresentação, para dentro de um contexto de *exposição*, em oposição ao seu contexto original de *projeção*, como explica Philippe Dubois (DUBOIS, 2012). Porém, a questão que se coloca é: qual é exatamente a diferença produzida, o que separa as imagens de arte das formas de imagens sociais? (RANCIÈRE, 2003, p.38)

Rancière cita Serge Daney ao dizer que todas as formas de crítica, de jogo, de ironia que pretendem perturbar a circulação convencional das imagens são finalmente anexadas por esta mesma circulação. Ele aponta que o cinema moderno e crítico pretendeu interromper o fluxo das imagens midiáticas e publicitárias, suspendendo as conexões da narrativa e do sentido. Porém estes procedimentos, como vários outros recursos que buscam um estranhamento, uma interrupção da sequência envolvente das imagens, acabaram sendo incorporados pelo mercado comercial e pela publicidade. “Os procedimentos de corte e de

humor tornaram-se, eles mesmos, o convencional na publicidade” (RANCIÈRE, 2003, p.36).¹²

A marca colocada nessa imagem serve finalmente à causa da imagem de marca, e o meio pelo qual essa imagem produz, ao contrário, a adoração dos seus ícones e a boa disposição a seu respeito, com a possibilidade de até mesmo ironizá-la. (RANCIÈRE, 2003, p.36)¹³

A produção visual da pura presença icônica, reivindicada pelo discurso do cineasta Jean-Luc Godard, só é possível pelo trabalho de seu contrário.

A construção do *cinema poético*, de vanguarda, implica em trabalhar contra a reprodução ‘natural’ e “... contra a ideia de mimese no próprio terreno onde tal naturalidade de tal perfeição mimética parece estar inscrita no próprio instrumento e na própria técnica de base” (XAVIER, 1984, pg.83).

Experiência primeva dessa proposta é o cinema expressionista. O contexto histórico é o da República de Weimar na Alemanha, após a primeira guerra mundial. O cinema alemão desta época é fruto das inquietudes sociopolíticas do pós-guerra, e tem a influência direta do expressionismo literário, pictórico e teatral, constituindo um modelo de cinema como meio artístico e de vanguarda para todo o cinema posterior. É caracterizado por imagens marcadas por distorções, linhas curvas, formas distantes das encontradas no espaço natural, sublinhadas por uma iluminação não naturalista, privilegiando estranhos efeitos de luz e sombra, com cenários e ângulos de câmera distorcidos. *Das Kabinett des Dr. Caligari* (*O gabinete do Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919) se destaca como obra seminal desta corrente, que tem como proposta ideológica a subversão dos códigos vigentes, expressando e provocando sensações.

O movimento teve início na literatura, onde são abundantes as significações metafísicas, os símbolos e as metáforas. Coloca-se contra a decalcomania burguesa, o naturalismo e o objetivo mesquinho de “fotografar” a vida cotidiana ou a natureza. Bela Balazs afirma, no seu livro *O Homem visível*, que é possível estilizar um objeto acentuando sua fisionomia latente. É assim que se consegue penetrar sua aura visível. (EISNER, 1981, p.13 a 24).

¹² Les procédures de la coupure et de l’humour sont devenues elles-mêmes l’ordinaire de la publicité.

¹³ Mais la marque ainsi mise sur l’image sert finalement la cause de l’image de marque, et le moyen par lequel elle produit à la fois l’adoration de ses icônes et la bonne disposition que naît à leur égard de la possibilité même de l’ironiser.

O expressionismo encontra na imagem cinematográfica sua expressão mais poderosa. Ilustra bem a constatação de Godard, referida acima, da vocação que tem a arte, particularmente o cinema, de prever os desastres dos seus tempos, sem ser capaz, no entanto, de preveni-los. Siegfried Kracauer alega que *Das Kabinett des Dr. Caligari* pode ser lido como uma alegoria das atitudes sociais na Alemanha daquele período, e que desembocaram no nacional-socialismo. O filme *Faust* (F. W. Murnau, 1926) é uma das ilustrações mais manifestas da noção de “demoníaco”, pela qual Lotte Eisner caracterizou toda uma tendência do cinema mudo alemão.

É uma época em que o impacto e o poder da imagem cinematográfica são percebidos de forma clara. Paul Wegener, ator da maioria dos filmes de Max Reinhardt, declara numa conferência em abril de 1916:

É preciso liberar-se do teatro e do romance, e criar com os meios do cinema, pela imagem somente. O verdadeiro poeta do filme deve ser a câmera. As possibilidades para o espectador de mudar de ponto de vista, as numerosas trucagens que desdobram o ator na tela dividida em duas partes, a sobreimpressão, em uma palavra: a técnica e a forma dão ao conteúdo sua significação verdadeira. (WEGENER in EISNER, 1981, p.38)

Aumont também chama atenção para a característica migratória das imagens do cinema. Elas passam de um filme para outro, são retomadas, são citadas, são desfeitas para serem refeitas, brinca-se de reproduzi-las. E ele pergunta: O que faz as imagens migrarem? qual é o benefício esperado, como elas se transplantam, o que elas ganham ou perdem nessa operação? (AUMONT, 1995, p.35).

Existem diferentes tipos de deslocamento das imagens do cinema. Em *Journey to the Center of the Earth* (*Viagem ao Centro da Terra*), um filme de aventura de 1959 de Henry Levin, há uma sequência de ação, que se repete, praticamente idêntica, em *Raiders of the lost ark* (*Os caçadores da Arca Perdida*), de Steven Spielberg, em 1981.

Quando tomadas de um filme de gênero e passadas para outro filme do mesmo gênero, as imagens circulam verdadeiramente? Não são elas, acima de tudo, que definem o gênero enquanto tal? O que faz existir o “filme de aventura”, ou seja, a soma de ocorrências semelhantes de perigos naturais, de armadilhas

sábias, de escapadas brilhantes, composto de um material limitado que é sempre reutilizado?

Mas, afirma Aumont, isso ainda não diz o suficiente sobre as imagens que migram. Aquilo que transita no interior do gênero é da ordem do material, talvez com uma diferente maneira de apresentação. (AUMONT, 1995, p.38). Ele propõe então falar do empréstimo de imagens em um filme no qual a reciclagem das imagens é constitutiva, como no caso de *Fantasia*, do estúdio Disney (1940). O filme é feito sobre a ideia de que a música pode ser ilustrada. Porém, segundo Aumont, o que impressiona dentro dessa ilustração é a reutilização massiva de material tomado de empréstimo de outras obras, e da maneira como isso é feito. Todos os episódios recriam ou “reciclam” imagens de outros filmes, mas o episódio com mais material plagiado é *Night on a bald mountain (Uma noite no Monte Calvo)*. Vários planos fazem referência às imagens do *Faust* de Murnau, “com a precisão estúpida, porém indiscutível do decalque”, diz Aumont (AUMONT, 1995, p.38).

A primeira releitura é a figura do demônio, que surge no cume da montanha e desdobra suas asas, se expande e ocupa a transversalidade do espaço. Ao longe, a vista da pequena cidade medieval. O filme retoma de Murnau também a fumaça negra que cobre a cidade com o manto da peste. E tem ainda o plano do cemitério.

Segundo Aumont, os emigrantes alemães que chegaram a Hollywood levaram consigo as imagens fixadas na memória, contrabandeando-as de forma eficaz. Elas serviram de padrão para cenógrafos e fotógrafos, como foi o caso de Karl Freund. Todo um repertório visual da indústria cinematográfica alemã do entre guerras tornou-se um bem comum, um fundo de onde cada um podia sacar à vontade (AUMONT, 1995, p.40).

No filme de Murnau, o demônio é dotado de dois incipientes chifres. A iconografia cristã tardia “inventou” os chifres em Satã, retomados, junto com os cascos de bode, da antiga figura do sátiro para significar que o paganismo era o inimigo da igreja. A figura do demônio remonta, portanto, a um simbolismo muito antigo.

Referindo-se ainda ao baú de imagens do cinema mudo alemão, Aumont menciona o exemplo do filme *Murders in the Rue Morgue (Assassinatos na Rua*

Morgue, Robert Florey, 1932), que tem ares de remake de *Caligari*. (*O Gabinete do Dr. Caligari*)

Nos anos 70 os estúdios japoneses Toei, abalando a hegemonia americana, invadiram as TVs em todo mundo com várias séries, entre as quais uma que se sobressaiu: *Grendizer*. Tratava-se de um robô humanoide, híbrido de homem e máquina cibernética, que se distinguia por um traço: seus grandes chifres, de onde saía ocasionalmente uma arma poderosa.

A cabeça de Grendizer, com chifres, olhos e tudo, se assemelha a uma péssima cópia do demônio de *Fantasia*. Nesse plágio, onde uma fábrica toma a imagem de outra, é inútil dizer que é o autor Murnau que perdeu, sem projeto artístico nem qualquer benefício. Dos espectadores de *Fantasia*, bem poucos puderam pensar em *Faust*, o que dizer então das crianças diante de *Grendizer*. (AUMONT, 1995, p.40)

E Aumont conclui que se trata aqui não mais de certeza, nem de saber, nem de identificação, nem de empatia. Trata-se de assinalar, no justo lugar no interior da imagem, o poder da ideia. A imagem torna visível o pensamento como por uma metonímia. E isso acontece de uma forma muito material. A imagem não é o que é por condensar o pensamento humano. “Há uma economia das imagens, como compreenderam Godard e Bresson”. (AUMONT, 1995, p.47).

Estamos lidando aqui, portanto, com imagens codificadas, carregadas de significados, e possivelmente reconhecíveis. Essas imagens, que justamente só adquirem totalmente seu poder potencial em combinação com outros elementos: outras imagens, sons, palavras, ritmos, dentro de um determinado contexto, essas imagens precisam ser construídas materialmente através de determinados procedimentos técnicos para que possam se tornar visíveis e apreensíveis, para que possam agir, como obra fílmica.

A produção de significados nas imagens cinematográficas: os autores

Muitas vezes um roteiro de filme é baseado numa obra literária. Há casos em que essa adaptação, mesmo que de um autor consagrado ou de grande sucesso, supera a sua origem, alcançando vida e valor próprios, e rendendo ao diretor do filme um reconhecimento acima da obra da qual derivou o filme.

É o caso de muitos filmes de Stanley Kubrick que são baseados em romances: *Lolita* (Vladimir Nabocov), *The shiny - O Iluminado* (Stephen King),

Barry Lyndon (William Thackeray), 2001, *uma odisséia no espaço* (Arthur C. Clarke), *A Clockwork Orange - Laranja Mecânica* (Anthony Burgess). A transposição da narrativa literária para a imagem cinematográfica ganha uma força extraordinária, em Kubrick. O poder da imagem se mostra particularmente evidente em *A Clockwork Orange (Laranja Mecânica)*, no qual foi apontada a extrema violência. Esta violência está presente, talvez até em maior grau, no romance de Burgess. Porém, de acordo com a declaração do próprio diretor do filme, a violência no filme é apenas sugerida. Kubrick é da opinião que estas imagens sugestivas deixam a cargo do espectador *imaginar a sua própria imagem* atrás da cena e são, portanto, muito mais poderosas. O espectador tem a liberdade de completar a elipse de acordo com o seu próprio repertório e filtrar (ou não) as imagens mentais que surgem. Essa violência sugerida permite ao espectador vivenciar a sua própria imaginação, sem culpa.

Aquilo que torna as imagens deste filme (e do cinema em geral) tão impactantes e poderosas deve-se em grande parte à iluminação e ao projeto de arte. O diretor de fotografia traduz a proposta de conteúdo do filme em linguagem visual, através do jogo de luzes e sombras, da composição do quadro, do ângulo pelo qual a câmera vê a cena e dos movimentos que ela descreve. O diretor de arte determina o que aparece no quadro, dispondo objetos, cores e texturas no cenário e no figurino. A imagem resultante desperta sensações no espectador, que é assim solicitado a emocionar-se, simpatizar ou repudiar, identificar-se ou rejeitar o que lhe é apresentado.

Como se dá esse processo? Como atuam esses personagens tão importantes nessa concepção da imagem cinematográfica? Mikhail Bakhtin, na sua teoria, desdobra o autor do objeto estético em autor-pessoa e autor-criador, atribuindo a este último a função de materializar signos subjetivos, dando forma ao conteúdo. No ato artístico, aspectos do plano da vida são destacados, organizados de um modo novo, condensados numa imagem auto-contida e acabada, adquirindo então uma forma sob a qual podem ser apreendidos pelo mundo. Neste momento, o objeto de criação já não lhe pertence. Bakhtin apresenta o princípio da exterioridade, pelo qual o autor deve deslocar-se, mudar de eixo, estar fora do seu mundo e colocar-se no lugar de um “outro”. O autor-criador assume um papel social, que dá unidade ao todo artístico.

As imagens são construídas, no cinema, através da impressão luminosa. Não importa se o suporte é uma película fotossensível, uma fita magnética ou um sensor digital: a imagem cinematográfica é resultado da luz. Por isso, o primeiro autor dessa imagem é aquele que maneja o jogo de luz e sombra, a intensidade, o contraste, o realce e o ocultamento: o diretor de fotografia. O seu parceiro nessa criação, o seu complementar, é o que concebe e constrói os elementos materiais da cena sobre os quais essa luz vai incidir e assim também desenhar as sombras. É o diretor de arte.

São esses dois criadores-autores mágicos, que fabricam a imagem visível que se origina da *ideia*. São os “designers da imagem cinematográfica”.