

Pré-cinemas & pós-cinemas

Arlindo Machado

57



DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe [Le Livros](#) e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O [Le Livros](#) e seus parceiros disponibilizam conteúdo de domínio público e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: [LeLivros.org](#) ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados [neste link](#).

"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir a um novo nível."



PRÉ-CINEMAS & PÓS-CINEMAS

Arlindo Machado



Coleção Campo Imagético

Campos artísticos possuem uma dinâmica que extrapola tradições históricas. O Campo Imagético, assim pensado, parece convergir, impulsionado pela presença de tecnologias digitais. Mas, para além de uma linha evolutiva tecnológica, podemos reconhecer territórios bem-demarcados, campos de expressão artística. Esta coleção pretende mostrar a pesquisa histórica e a análise da imagem e do som no cinema, no vídeo, na fotografia, na internet, na televisão.

Fernão Pessoa Ramos
Coordenador da coleção

PRELIMINARES

PRÉ-CINEMAS: AS ORIGENS DO CINEMA

- 1. O CINEMA ANTES DO CINEMA*
- 2. A CAVERNA E O LANTERNINHA*
- 3. FILME, SONHO E OUTRAS QUIMERAS*
- 4. A QUARTA DIMENSÃO DA IMAGEM*

PRÉ-CINEMAS: O CINEMA DAS ORIGENS

- 1. ESSES LUGARES INÍQUOS, ESSES ESPETÁCULOS SUSPEITOS...*
- 2. O QUADRO “CONFUSO”*
- 3. A LINEARIZAÇÃO DA HISTÓRIA*
- 4. O FILME DE PERSEGUIÇÃO*
- 5. O FILME DE VOYEURISMO*
- 6. O NASCIMENTO DO NARRADOR*

7. O FONÓGRAFO VISUAL

PÓS-CINEMAS: ENSAIOS SOBRE A CONTEMPORANEIDADE

- 1. FIM DO LIVRO?*
- 2. O VÍDEO E SUA LINGUAGEM*
- 3. O DIÁLOGO ENTRE CINEMA E VÍDEO*
- 4. AS IMAGENS TÉCNICAS:
DA FOTOGRAFIA À SÍNTESE NUMÉRICA*
- 5. FORMAS EXPRESSIVAS DA CONTEMPORANEIDADE*
- 6. O TELEJORNAL EM TEMPO DE GUERRA*

OBRAS CITADAS

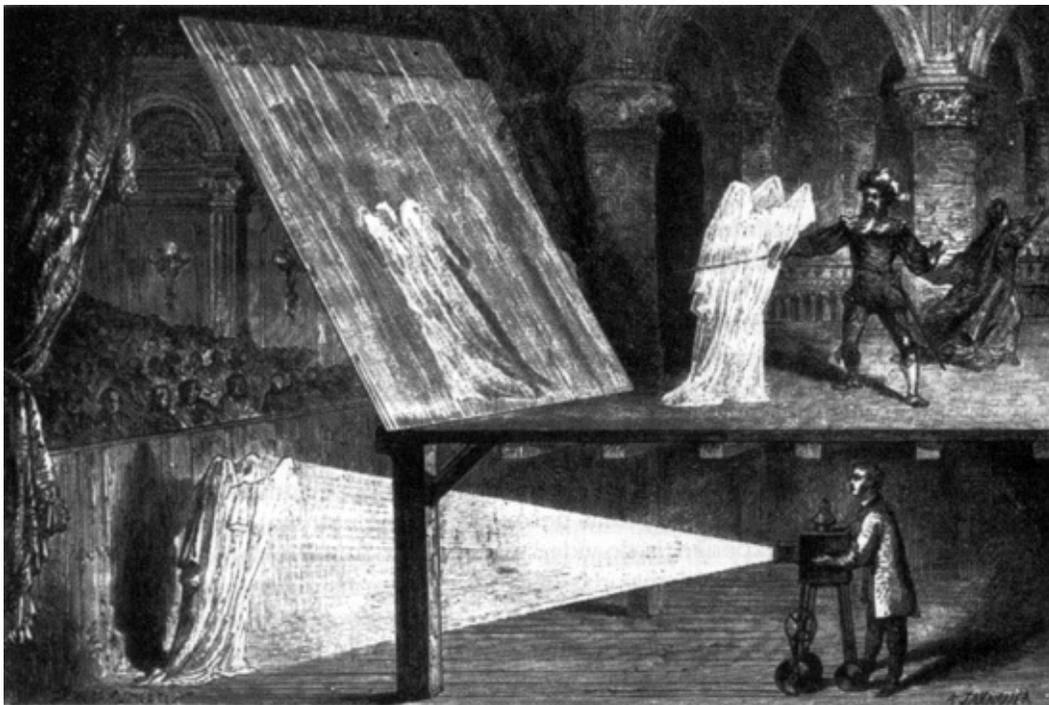
ÍNDICE DE NOMES E OBRAS

SOBRE O AUTOR

OUTROS LIVROS DA COLEÇÃO CAMPO IMAGÉTICO

REDES SOCIAIS

CRÉDITOS



Truque baseado em projeção, utilizado por Robertson em seus espetáculos de "fantasmagoria" (século XIX).

PRELIMINARES

Há muito vinha alimentando o desejo de reunir em livro materiais produzidos em épocas diversas e que eram frutos de pesquisas desenvolvidas em duas direções diametralmente opostas e aparentemente contraditórias. De um lado, eu me ocupava dos ancestrais mais célebres do cinema: a lanterna mágica, o teatro óptico de Reynaud, os espetáculos de fantasmagorias de Robertson, as experiências com a decomposição do movimento por Marey e Muybridge, ou com a síntese do movimento por Plateau, bem como o trabalho insólito dos pioneiros da cinematografia. Esses eventos todos pareciam demonstrar que havia uma demanda imaginária em curso, de que o *cinema* – aquilo que chamamos hoje de cinema – era apenas uma manifestação possível. Ao mesmo tempo e paralelamente a essas pesquisas, eu me entrego, a partir do final dos anos 70, ao exame da experiência do vídeo, em primeiro lugar, e logo depois ao estudo das possibilidades e dos problemas das imagens e dos sons digitais, que o microcomputador generalizou por toda parte. Atiro-me, então, de cabeça, no torvelinho das formas eletrônicas do espetáculo contemporâneo, tentando visualizar os rumos que o audiovisual deverá tomar num futuro próximo.

Logo me dou conta de que, na verdade, ao ensaiar um movimento em direção simultaneamente ao passado e ao futuro, a referência básica de minhas indagações era o cinema. Mas, no mesmo momento em que me dividia nessas duas direções, o conceito de *cinema* ia se expandindo em minha cabeça, de modo a abarcar tanto as suas formas mágicas anteriores quanto as suas formas tecnológicas contemporâneas. E, de fato, nos textos que se seguem, o leitor lerá mais de uma vez que muitas das experiências anteriores ou posteriores a isso que chamamos de *cinema* podem ser, na verdade, muito mais cinematográficas (no sentido etimológico do termo) do que a prática regular da arte que leva esse nome. Ou seja, pode haver uma representação mais eloquente do movimento, da duração, do trabalho modelador do tempo e do sincronismo audiovisual nas formas pré e pós-cinematográficas do que nos exemplos “oficiais” da *performance* cinematográfica.

Havia ainda mais um motivo que me impulsionava nas duas direções ao mesmo tempo: quanto mais fundo eu mergulhava no intrincado de formas e procedimentos das atuais mídias eletrônicas e digitais, mais claramente podia verificar que grande parte desses recursos retomava, recuperava ou fazia ecoar atitudes retóricas e tecnológicas já antes experimentadas nas formas pré-

cinematográficas e no cinema dos primeiros tempos, ou seja, no cinema anterior à hegemonia do modelo narrativo que se impôs a partir de Griffith. E, de fato, logo pude ver esse ponto de vista defendido por outros autores – Bart Testa (1992), Miriam Hansen (1993, pp. 197-210) e Flávia Cesarino (1995) –, que vislumbraram também traços de continuidade ou de coincidência, malgrado a diversidade dos contextos históricos, entre as formas pré e pós-cinematográficas. O caso mais gritante é, evidentemente, a obra de Georges Méliès, que antecipa em quase 100 anos o uso de inserções de imagens no quadro, a permanente metamorfose das figuras e toda a iconografia híbrida e múltipla que hoje celebramos nos filmes e vídeos de autores absolutamente contemporâneos como Nam June Paik, Zbigniew Rybczynski e Peter Greenaway.

Mas não estava ainda muito claro na minha cabeça como esses materiais diversos poderiam se articular. Às vezes, eu me perguntava se o resultado desse agregado não poderia ser heterogêneo demais para sugerir a ideia de um diálogo no tempo. A luz me surgiu quando Amir Labaki e Lucas Bambozzi, respectivamente diretor e responsável pelo setor de vídeo do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, contaram-me a ideia que tinham para comemorar o primeiro centenário do cinema em 1995: uma grande exposição que se chamaria *Pré-cinemas & pós-cinemas* e que, em vez de se concentrar, como faziam todas as outras celebrações, nos 100 anos oficiais do cinema, centraria todo o seu poder de fogo nas formas anteriores a Lumière (sugerindo, portanto, que o cinema era uma arte muito mais antiga) e nas formas atuais e futuras que ele está tomando. Infelizmente, por razões políticas que não importam aqui, o Museu mudou de direção e sepultou definitivamente aquela ideia brilhante. Tomo a liberdade, então, de me apropriar do título concebido por Labaki e Bambozzi e transformá-lo na estrutura mesma de meu livro, uma vez que ele exprime com toda felicidade a ideia que eu vinha tentando formular sem sucesso de outras maneiras.

Uma vez que se trata de um híbrido, o livro que o leitor tem nas mãos reúne três diferentes coleções de materiais. “As origens do cinema” abarca o material mais antigo, parte inédito e parte já publicado em forma de artigos, em que a ideia do *cinema* é perseguida ao longo da história do pensamento e das formas de expressão do homem. “O cinema das origens” reúne um material mais recente, todo ele inédito, em que são abordados os primeiros anos da história “oficial” do cinema, o período até pouco tempo chamado pejorativamente de “primitivo”. Finalmente, “Ensaio sobre a contemporaneidade”, coleção de escritos sobre o diálogo do cinema com os novos meios eletrônicos e digitais, já havia sido publicado anteriormente (pela PUC de São Paulo) numa edição experimental em CD-ROM, com uma tiragem de apenas 100 exemplares, não comercializados e a que poucos tiveram acesso. Pequenas modificações foram feitas nos textos originais para favorecer uma maior unidade do conjunto e para evitar repetições inúteis. Só me resta agora esperar que o volume faça sentido e que o leitor possa tirar algum proveito dele.

PRÉ-CINEMAS: AS ORIGENS DO CINEMA

O CINEMA ANTES DO CINEMA

Já observou Comolli (1975, p. 45) que não há texto de história do cinema que não se desacerte todo na hora de estabelecer uma data de nascimento, um limite que possa servir de marco para dizer: aqui começa o cinema. Sadoul (1946), Deslandes (1966) e Mannoni (1995), autores dos volumes mais respeitados sobre a invenção técnica do cinema, assinalam como significativos a invenção dos teatros de luz por Giovanni della Porta (século XVI), das projeções criptológicas por Athanasius Kircher (século XVII), da lanterna mágica por Christiaan Huygens, Robert Hooke, Johannes Zahn, Samuel Rhanaeus, Petrus van Musschenbroek e Edme-Gilles Guyot (séculos XVII e XVIII), do Panorama por Robert Barker (século XVIII), da fotografia por Nicéphore Niépce e Louis Daguerre (século XIX), os experimentos com a persistência retiniana por Joseph Plateau (século XIX), os exercícios de decomposição do movimento por Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge (século XIX), até a reunião mais sistemática de todas essas descobertas e invenções num único aparelho por *bricoleurs* como Thomas Edison, Louis e Auguste Lumière, Max Skladanowsky, Robert W. Paul, Louis Augustin Le Prince e Jean Acme LeRoy, no final do século passado. Mas, assim fazendo, eles estão privilegiando algumas das técnicas constitutivas do cinema, justamente aquelas que se pode datar cronologicamente. Outras técnicas, entretanto, como é o caso da *camera obscura* e de seu mecanismo de produção de perspectiva, bem como a síntese do movimento, perdem-se na noite do tempo. Já no século X, pelo menos, o matemático e astrônomo árabe Al-Hazen havia estudado vários procedimentos que hoje chamaríamos de cinematográficos. E, na Antiguidade, Platão descreveu minuciosamente o mecanismo imaginário da sala escura de projeção, enquanto Lucrécio já se referia ao dispositivo de análise do movimento em instantes (fotogramas) separados.

Por que o homem pré-histórico se aventurava nos fundos mais inóspitos e perigosos de cavernas escuras quando pretendia pintar? Por que seus desenhos apresentam características de superposição de formas, que os tornam tão estranhos e confusos? Hoje, os cientistas que se dedicam ao estudo da cultura do período magdalenense não têm dúvidas: nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de “cinema” e assistir a elas. Muitas das imagens encontradas nas

paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevo na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado (por exemplo, um íbex com a cabeça dirigida para a frente), ao passo que, em outras posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal (por exemplo, o íbex com a cabeça voltada para trás). E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem *se movimentar* em relação a ele (o íbex em questão vira a cabeça para trás, ao perceber a aproximação do homem) e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas. “O que estou tentando demonstrar é que os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta. Nas entranhas da terra, eles construíam imagens que parecem se mover, imagens que ‘cortavam’ para outras imagens ou dissolviam-se em outras imagens, ou ainda podiam desaparecer e reaparecer. Numa palavra, eles já faziam cinema *underground*” (Wachtel 1993, p. 140).

Quanto mais os historiadores se aprofundam na história do cinema, na tentativa de desenterrar o primeiro ancestral, mais eles são remetidos para trás, até os mitos e ritos dos primórdios. Qualquer marco cronológico que possam eleger como inaugural será sempre arbitrário, pois o desejo e a procura do cinema são tão velhos quanto a civilização de que somos filhos. O filme de Werner Nekes, *Was geschah wirklich zwischen den Bildern?* (O filme antes do filme/1985), é muito instrutivo nesse sentido, pois, ao lado das máquinas e dos processos que constituem, digamos assim, a história *oficial* do cinema, ele arrola também uma coleção interminável de bricabraques e geringonças caseiras, destinadas a projetar artesanalmente imagens em movimento e que se vêm acumulando séculos após séculos, sabe Deus desde quando. “Não é somente um velho sonho da humanidade que o cinema realiza, mas também uma série de velhas realidades empíricas e de velhas técnicas de representação que ele perpetua” (Comolli 1975, p. 45).

A história da invenção técnica do cinema não abrange apenas pesquisas científicas de laboratório ou investimentos na área industrial, mas também um universo mais exótico, onde se incluem ainda o mediunismo, a fantasmagoria (as projeções de fantasmas de um Robertson, por exemplo), várias modalidades de espetáculos de massa (os prestidigitadores de feiras e quermesses, o teatro óptico de Reynaud), os fabricantes de brinquedos e adornos de mesa e até mesmo charlatães de todas as espécies. Conforme Léo Sauvage demonstra em seu iconoclasta *L'affaire Lumière*, as histórias do cinema pecam porque são em geral escritas por grupos (ou por indivíduos sob sua influência) interessados em promover aspectos sociopolíticos particulares (uma certa concepção “industrial” de cinema que, todavia, só se impôs a partir da segunda década deste século), quando não se fazem veículos de propaganda nacional-chauvinista, privilegiando os “seus” inventores (Sauvage 1985). Mas não é só: tais histórias do cinema são sempre a história de sua

positividade técnica, a história das teorias científicas da percepção e dos aparelhos destinados a operar a análise/síntese do movimento, cegas entretanto a toda uma acumulação subterrânea, uma vontade milenar de intervir no imaginário. A leitura que faz André Bazin do livro de Sadoul sobre as origens do cinema, apesar de seu indisfarçável idealismo, é uma exceção solitária. Diz Bazin (1981, p. 24): “Os fanáticos, os maníacos, os pioneiros desinteressados, capazes, como Bernard Palissy, de botar fogo em sua casa por alguns segundos de imagens tremeluzentes, não são cientistas ou industriais, mas indivíduos possuídos pela imaginação.” Portanto, o que fica reprimido na grande maioria dos discursos históricos sobre o cinema é o que a sociedade reprimiu na própria história do cinema: o devir do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário e o que ele tem de gratuito, excêntrico e desejante, tudo isso, enfim, que constitui o motor mesmo do movimento invisível que conduz ao cinema.

A história *técnica* do cinema, ou seja, a história de sua produtividade industrial, pouco tem a oferecer a uma compreensão ampla do nascimento e do desenvolvimento do cinema. As pessoas que contribuíram de alguma forma para o sucesso disso que acabou sendo batizado de “cinematógrafo” eram, em sua maioria, curiosos, *bricoleurs*, ilusionistas profissionais e oportunistas em busca de um bom negócio. Paradoxalmente, os poucos homens de ciência que por aí se aventuraram caminhavam na direção oposta de sua materialização.

Etienne-Jules Marey, por exemplo, fisiologista francês cujas pesquisas sobre o movimento animal o acabaram conduzindo de forma inesperada ao cinema, nunca entendeu exatamente para que poderia servir a síntese do movimento por meio do aparelho projetor. O inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico, dois ancestrais da câmera cinematográfica, estava interessado apenas na análise dos movimentos dos seres vivos e para isso necessitava decompô-los, congelá-los numa sequência de registros. Uma vez decompostos os movimentos dos animais, era possível estudá-los em detalhe, mas recompô-los novamente numa tela, para fazer a imagem do animal “se mover”, era para ele uma total idiotice. Não era mais fácil olhar diretamente para o próprio animal? Como nota Jacques Deslandes (1966, p. 141), o aparelho de registro cronofotográfico e a câmera cinematográfica estão separados por um abismo, pois as suas próprias finalidades são diferentes: enquanto esta última visa à produção de uma longa fita de imagens sucessivas que, desenrolando-se depois num projetor, criará a ilusão de movimento, o cronofotógrafo e o fuzil fotográfico de Marey têm por função única analisar o movimento, decompô-lo, reduzi-lo a um diagrama estrutural. Se mais tarde Marey incorpora também um dispositivo de projeção ao seu fuzil fotográfico, ele o faz para poder comparar melhor o movimento contínuo com sua análise congelada. A película que ele utiliza é circular, fechada sobre si mesma, como os *loops* que se fazem agora nos estúdios de dublagem cinematográfica, para permitir observar um mesmo movimento várias vezes seguidas. “As fotografias animadas – escreveu o fisiologista – fixam para sempre movimentos que são essencialmente fugazes... Mas o que elas mostram, o olho pode vê-lo diretamente. Elas nada acrescentam ao poder de nossa visão, nada desvendam de suas ilusões. Ora, o verdadeiro caráter de

um método científico é superar a insuficiência de nossos sentidos ou corrigir os seus erros” (*apud* Deslandes 1966, p. 144).

Para Marey, a reconstituição naturalista do movimento era sentida como “defeito”, daí por que ele se sentia incomodado pelo “realismo” da imagem cinematográfica. Para combater essa “ilusão”, ele inventava expedientes destinados a desnaturalizar a cena: colocava os seus “atores” contra um fundo negro, vestia-os inteiramente de preto para que eles se confundissem com o fundo e, como único elemento de distinção, costurava fitas brancas refletoras em seus braços e pernas, bem como pontos metálicos nas articulações dos ossos. Quando o modelo se locomovia diante do cronofotógrafo, a máquina registrava apenas o traço desenhado por essas fitas e pontos, o que significava, em termos de resultados, uma espécie de gráfico em que o movimento era diagramado como numa escrita cifrada. Dessa forma, o fisiologista podia não apenas reduzir o intervalo entre os registros, sem se preocupar com as superposições dos corpos, como também lograva superar o “realismo” (indesejável) da fotografia, resgatando, em contrapartida, um diagrama que poderia ser submetido posteriormente a uma análise científica. O método de Marey para abstrair o movimento do seu suporte material e convertê-lo numa pura trama de relações revela-se hoje absolutamente moderno e é largamente utilizado em computação gráfica para permitir, por exemplo, analisar os movimentos mais finos de um bailarino e revelar qualquer desvio, por menor que seja, da coreografia dos gestos. Como explica o próprio Marey, “as imagens arruinadas imobilizam-se em figuras geométricas; a ilusão dos sentidos desaparece, dando lugar à satisfação do espírito” (*apud* Deslandes 1966, p. 144).

Um pouco mais tarde, outro pioneiro, Albert Londe (que viria a trabalhar com Charcot no hospital da Salpêtrière de Paris), declarou também que o cinematógrafo não tinha valor científico, porque “a representação cinematográfica coloca o observador na mesma situação que diante do modelo”, mas ressaltava que, se fosse utilizado numa perspectiva não naturalista, como acontece na *câmera lenta* ou *acelerada*, a coisa se tornava diferente.

Atrasando a velocidade do aparelho de síntese, consegue-se tornar visível aos olhos movimentos que normalmente lhes escapam (...). Inversamente, certos movimentos não se dão a ver em virtude de sua extrema lentidão, como é o caso do crescimento das plantas e dos animais. Tomando séries de fotografias com os intervalos convenientemente afastados, podemos expô-los aos olhos rapidamente e reproduzir num instante o fenômeno no seu conjunto. (Londe, *apud* Comolli 1975, p. 48)

Homens de ciência, positivistas de formação, Marey e Londe só conseguiam se interessar pela primeira parte do processo cinematográfico, a análise/decomposição dos movimentos em instantes congelados, não vendo qualquer interesse científico no estágio seguinte, a síntese/reconstituição dos movimentos pela projeção na sala escura. Eles faziam eco com Muybridge, que registrou pioneiramente, em instantâneos separados, o galope de um cavalo e foi

depois contratado pela Universidade da Pensilvânia para continuar seus experimentos com a decomposição do movimento, e com o astrônomo Janssen, que registrou, em momentos sucessivos, a passagem de Vênus diante do Sol. Mas o trabalho de Londe coloca em evidência, muito mais ainda do que o de Marey e Muybridge, a distância brutal que separa a cronofotografia da *démarche* cinematográfica. Os intervalos que separam os registros nas séries cronofotográficas de Londe não são fixos e muito menos automáticos: eles variam de acordo com a intenção do fotógrafo. Como a intenção aqui era captar as *fases* da crise histórica (dos pacientes de Charcot), cabia ao fotógrafo decidir quais os momentos importantes que mereceriam o registro. No trabalho de Londe, portanto, um esforço de *seleção* dos instantes significativos substitui o automatismo do aparelho de captação. Consequentemente, se ainda haveria alguma pertinência em animar *a posteriori* (e contra a vontade de seus produtores) algumas das imagens de Marey e Muybridge, isso já não faz qualquer sentido quando se trata das imagens de Londe. Estas últimas resistem bravamente a qualquer tentativa de sintetização numa tela, por meio de um aparelho projetor, porque os seus intervalos não são regulares (mas isso também acontece em muitas das séries de Marey e Muybridge). O destino de tais sequências, como observaram Bernard e Gunthert (1988, pp. 9-11), era mesmo a página dos livros e das revistas científicas (conforme o modelo da *Iconographie de la Salpêtrière*), em que elas podiam ser dispostas de modo a reconstituir uma espécie de *diagrama* analítico da crise histórica.

Todos esses homens de ciência são menos os pais do cinema do que da produtividade industrial, da racionalização da linha de montagem, do taylorismo, da ergonomia e da robótica. Estudos como os de Marey, Muybridge e Londe permitiram tornar mensurável a força ou o gesto humano e assim exercitar uma melhor utilização do trabalho, no sentido de otimizar o seu rendimento. Marey chegou a ser solicitado pelo ministro da Guerra para presidir uma comissão destinada a rever os programas franceses de treinamento militar, com base nas novas conquistas da fisiologia e da cronofotografia (Dagognet 1987, pp. 124-130). Ao mesmo tempo, esses mesmos homens vão também inspirar menos o espetáculo cinematográfico do que a arte moderna: os futuristas, como se sabe, utilizaram a cronofotografia para cantar as belezas do movimento e da velocidade, ao passo que um dadaísta como Marcel Duchamp – cujo *Nu descendant l’escalier* é uma citação explícita do método de Marey – travou contato direto com as experiências cronofotográficas, por meio de seu irmão Raymond, aluno de Londe na Salpêtrière.

Por outro lado, porém, ilusionistas como Reynaud e Méliès e industriais ansiosos por tirar proveito comercial da “fotografia animada”, como Edison e Lumière, estavam mais interessados no estágio da síntese efetuada pelo projetor, pois era somente aí que se podia criar uma nova modalidade de espetáculo, capaz de penetrar fundo na alma do espectador, mexer com os seus fantasmas e interpelá-lo como *sujeito*. Nem é preciso dizer que foi essa a posição que prevaleceu entre o público, esse público inicialmente maravilhado com a simples possibilidade de “duplicação” do mundo visível pela máquina (o modelo de Lumière) e logo em seguida

deslumbrado com o universo que se abria aos seus olhos em termos de evasão para o onírico e o desconhecido (o modelo de Méliès). Na verdade, esse era exatamente o *cinema* que estava no horizonte de mágicos, videntes, místicos e charlatães, que durante todo o século XIX fascinaram multidões em estranhas salas escuras conhecidas por nomes exóticos como Phantasmagoria, Lampascope, Panorama, Betamiorama, Cyclorama, Cosmorama, Giorama, Pleorama, Kineorama, Kalorama, Poccilorama, Neorama, Eidophusikon, Nausorama, Physiorama, Typorama, Udorama, Uranorama, Octorama, Diaphanorama e a Diorama de Louis Lumière, nas quais se praticavam projeções de sombras chinesas, transparências e até mesmo fotografias, fossem elas animadas ou não. Certamente, o que atraía essas massas às salas escuras não era qualquer promessa de conhecimento, mas a possibilidade de realizar nelas alguma espécie de regressão, de reconciliar-se com os fantasmas interiores e de colocar em operação a máquina do imaginário. Perspectivas, nem é preciso dizer, inteiramente descabidas dentro dos propósitos de homens de ciência como Marey e seus colegas.

Poder-se-ia falar de uma incompetência da ciência para se dar conta do cinema como fenômeno? Na verdade, o que se pode dizer com certa segurança é que o cinema foi “inventado” mais ou menos às cegas, na base do método empírico de tentativa e erro, pois, desde os seus primeiros protótipos experimentais, ele esteve apoiado num suporte teórico equivocado. Isso só vem demonstrar que as máquinas podem funcionar mesmo quando as teorias em que se baseiam são equivocadas. De fato, todas as pesquisas científicas que se praticam no século XIX e que vão desembocar em máquinas de análise/síntese do movimento exploram e aprofundam um fenômeno que se supunha básico para o princípio do cinema: a *persistência da retina*, ou seja, esse “defeito” que têm os olhos de reter durante algum tempo a imagem que é neles projetada. Como se sabe, a célebre tese de doutoramento *Dissertation sur quelques propriétés des impressions produits par la lumière sur l'organe de la vue*, publicada por Joseph Plateau em 1829, teve papel decisivo na resolução do dispositivo cinematográfico e foi nela que o sábio belga, resgatando todo um conhecimento acumulado nas áreas da óptica e da fisiologia do olho, relaciona a persistência da retina com a síntese do movimento. Três anos depois, Plateau constrói seu *fenaquisticópio* (do grego *phenax* + *scopein* = visão ilusória), dispositivo de sintetização do movimento do qual irá derivar o cinematógrafo de Lumière, entre outros. De certa forma, o que faz Plateau com seu fenaquisticópio é inverter o procedimento técnico do disco de Faraday e do estroboscópio do geômetra austríaco Stampfer: nestes últimos trata-se basicamente de “quebrar” o movimento em instantes congelados, por meio de sua interrupção por um efeito de mascaramento, ao passo que naquele outro o que se busca, pelo contrário, é sintetizar o movimento com base em uma sequência de imagens fixas. No fenaquisticópio, temos um disco dividido em segmentos iguais, como os raios de uma roda, separados todavia por fendas. Em cada “raio” do disco, do lado de dentro da circunferência, há um desenho mostrando uma determinada posição de uma sequência de movimentos (por exemplo, uma garota pulando corda). Olhando para esses desenhos, através das fendas do disco em rotação, pode-se reconhecer neles não mais as várias fases do movimento, mas

uma única imagem animada. Para Plateau, o movimento surgia porque a *pós-imagem* fixada na retina preenchia as interrupções realizadas pelos raios do disco, fundindo entre si os vários desenhos sucessivos.

Mas o fenômeno da persistência da retina nada tem a ver com a sintetização do movimento: ele constitui, aliás, um obstáculo à formação das imagens animadas, pois tende a superpô-las na retina, misturando-as entre si. O que salvou o cinema como aparato técnico foi a existência de um intervalo negro entre a projeção de um fotograma e outro, intervalo esse que permitia atenuar a imagem persistente que ficava retida pelos olhos. O fenômeno da persistência da retina explica apenas uma coisa no cinema, que é o fato justamente de não vermos esse intervalo negro (Chanan 1980, pp. 54-68; Aumont *et al.* 1983, p. 160; Sauvage 1985, p. 45). A síntese do movimento se explica por um fenômeno psíquico (e não óptico ou fisiológico) descoberto em 1912 por Wertheimer e ao qual ele deu o nome de fenômeno *phi*: se dois estímulos são expostos aos olhos em diferentes posições, um após o outro e com pequenos intervalos de tempo, os observadores percebem um único estímulo que se move da posição primeira à segunda (Vernon 1974, p. 202). Isso significa que o fenaquisticópio, que Plateau construiu para demonstrar a sua tese da persistência da retina, na verdade explicava o fenômeno *phi*, ou seja, uma produção do psiquismo e não uma ilusão do olho. Mas, por um paradoxo próprio da cinematografia, se o fenômeno da persistência da retina não diz respeito ao movimento cinemático, ele é todavia uma das causas diretas de sua invenção, pois foi graças às indagações (equivocadas) em torno desse fenômeno que nasceram as máquinas de análise/síntese do movimento.

Todo o problema da restituição do movimento no cinema está na busca da diferença justa entre um fotograma e outro. A película cinematográfica é composta de milhares de fotogramas fixos diferentes uns dos outros, que por sua vez são projetados individualmente numa tela branca, separados todavia por intervalos negros que correspondem ao tempo de arraste da película para a posição de projeção de cada novo fotograma. Que poderia haver de mais descontínuo do que uma sequência de imagens fixas diferentes, separadas por intervalos vazios que ocupam justamente os deslocamentos suprimidos? Ora, o objetivo principal do dispositivo cinematográfico é produzir um efeito de continuidade sobre uma sequência de imagens descontínuas. Para isso, é preciso saber escolher a diferença mínima entre as imagens, capaz de simular um deslocamento (um movimento) sem que a descontinuidade estrutural seja notada. O cinema, como assegura Jean-Louis Baudry (1970, p. 4), baseia-se na diferença negada: a diferença é necessária para a sua existência, mas ele vive paradoxalmente de sua negação. Foram necessários ajustes complicados, ao longo de pelo menos duas décadas de história, para obter essa diferença justa, seja regulando a velocidade de projeção ou a quantidade de fotogramas por segundo ou ainda a quantidade de projeções de cada fotograma na tela, de modo que nem o movimento resultasse “quebrado” aos olhos do espectador, nem o intervalo vazio, perceptível. Mesmo assim, alguns resíduos de descontinuidade permaneceram e permanecem ainda hoje: dentre eles, podemos citar o incômodo fenômeno da

flicagem (cintilamento da imagem em algumas panorâmicas, que faz com que o espectador “veja” os fotogramas) e, mais conhecido ainda, o efeito *estroboscópico*, que se verifica com a inversão das rodas das carruagens ou das hélices dos aviões sempre que esses motivos comparecem diante da câmera. Anomalias desse tipo denunciam a natureza descontínua e fragmentária da base técnica do cinema, natureza essa que precisa ser dissimulada em todas as instâncias, para que o deslocamento dos fotogramas no tempo não traia a transparência desejada pelo cinema.

Já é conhecida a crítica que faz Bergson da síntese cinematográfica do movimento. O cinema – afirma o autor de *L'évolution créatrice* – trabalha com um movimento falso, com uma ilusão de movimento, pois, se o que ele faz é congelar instantes, mesmo que bastante próximos, o movimento é o que se dá *entre* esses instantes congelados, isso justamente que o cinema não mostra. Daí por que a ilusão cinematográfica opera com um movimento abstrato, uniforme e impessoal, um movimento que – ainda segundo Bergson – existe “no” aparelho e “com” o qual fazemos desfilar as imagens (Bergson 1939, p. 330). Tal ocorreria também com o senso comum, esse conhecimento de superfície que Bergson não hesita em classificar como “cinematográfico”, porque ilusório e mecanicista. No limite, o cinema se propõe essa coisa absurda que é sugerir que o movimento possa ser constituído de instantes estáticos, tal como, 500 anos antes de nossa era, argumentava o pré-socrático Zenão de Eleia, segundo o qual uma flecha impelida por um arco encontra-se em repouso em cada intervalo mínimo de tempo. Essa argumentação exagerada deixa entrever perfeitamente o grau de acirramento do debate que se processava na virada do século entre as distintas concepções da representação do movimento. Hoje diríamos que o olho, via de regra, não distingue entre um movimento diretamente percebido e um movimento aparente, artificial ou mecanicamente produzido, conforme demonstrou Wertheimer em seu estudo pioneiro sobre o fenômeno *phi* (Vernon 1974, p. 202). Discutindo as ideias de Bergson, Gilles Deleuze (1985, p. 11) o corrige nesse pormenor, afirmando que não se pode pressupor a artificialidade dos resultados com base na artificialidade dos meios, acrescentando ainda que o cinema nos oferece imediatamente uma “imagem-movimento”, uma imagem em que os elementos variáveis interferem uns nos outros e cujo recorte temporal congelado pelo obturador é já um “corte móvel”.

A questão, portanto, que é visceral para uma compreensão do cinema como fenômeno cultural limítrofe e que escapa a homens de ciência como Plateau, Marey, Muybridge e Londe, e a filósofos como Bergson, não é decidir se o movimento que o cinema manipula é verdadeiro ou falso, mas avaliar o que de fato ocorre quando um movimento “natural” é decomposto em instantes sucessivos para ser depois recomposto na sala escura. Que espécie de metamorfose atravessa o material entre esses dois momentos, convertendo a realidade estilhaçada em fantasmas que retornam para atormentar os vivos? Se a percepção do movimento é uma síntese que se dá no espírito e não no mecanismo do olho, o cinema deve ser entendido também como um processo psíquico, um dispositivo projetivo que se completa na máquina interior, como bem entendeu Hugo Münsterberg, ao que se sabeo primeiro a pensar, ainda na década de 1910, o efeito cinematográfico nos termos

da descoberta do fenômeno *phi* (Münsterberg 1970).

Se encararmos o cinema como um sistema particular de recursos expressivos em que se tem, de um lado, a sintetização do movimento e da duração pela rápida exibição de imagens fixas separadas e, de outro, a projeção dessas imagens numa tela branca instalada dentro de uma sala escura, com o respectivo acompanhamento sonoro, para uma grande audiência, naturalmente devemos incluir em tal categoria não apenas os arrepiantes espetáculos de fantasmagoria do belga Étienne-Gaspard Robert (apelidado Robertson; final do século XVIII), não apenas os extraordinários desenhos animados de longa-metragem do teatro óptico do francês Émile Reynaud (meados do século XIX), mas também a tradição inteira da lanterna mágica (desde o século XVII). Na Inglaterra, por exemplo, os primeiros e mais importantes “cineastas” que produziram trabalhos especificamente para o cinematógrafo, como Cecil Hepworth, Georges Albert Smith e James Williamson, haviam sido anteriormente lanternistas ou, na pior das hipóteses, descendentes de famílias de lanternistas. Há também indicações de que a célebre película de Smith *Grandma's looking glass* (1900) seria originalmente um espetáculo de lanterna (Burch 1990, p. 87). Isso explica uma certa “precocidade” do cinema inglês, ou seja, uma sabedoria muito particular dos pioneiros ingleses para lidar criativamente com elementos da retórica e da sintaxe cinematográficas num período em que o cinematógrafo mal tinha surgido. Na verdade, homens de cinema como os acima citados jamais viram qualquer novidade no cinematógrafo. Projeccionistas e criadores de placas para lanternas mágicas, eles já estavam familiarizados com a técnica de construir narrativas audiovisuais. O cinema de forma alguma aparecia para eles como um meio de expressão e uma forma de espetáculo *novos*, mas tão somente como um incremento (mais um entre tantos que surgiam todos os dias) dos recursos expressivos da lanterna.

Não por acaso, o historiador norte-americano Charles Musser (1990, pp. 15-54) chega mesmo a defender a ideia de que não existe, na verdade, uma história do cinema que começa, por exemplo, em 1895, mas uma história das imagens em movimento projetadas em sala escura, que remonta, pelo menos no Ocidente, a meados do século XVII, com a generalização dos espetáculos de lanterna mágica. O cinema, tal como o entendemos hoje, não seria senão uma etapa dessa longa história. Se considerarmos que as placas das lanternas já incluíam, desde pelo menos o século XVIII, mecanismos engenhosos para simular o movimento das figuras na tela (acionados por manivelas ou outros dispositivos cinéticos), recursos de transformação e sobreposição de fontes de luz para produzir fusões e dissolvências, técnicas sofisticadas de roteiros para transformar histórias orais ou escritas em sequências de imagens, sincronização dessas imagens com voz e som, se considerarmos ainda a existência de um público potencial frequentador desses espetáculos, instituições encarregadas de promovê-los e até mesmo a produção semi-industrial de placas transparentes para distribuição em larga escala, devemos forçosamente concluir que o cinematógrafo dos Lumière e de seus outros colegas não chega a representar propriamente um corte, uma virada na história dos meios expressivos do homem. Tanto isso é verdade que, nos primeiros

anos do cinematógrafo, era muito comum que as sessões de “cinema” fossem mistas, com a utilização simultânea de película cinematográfica e de placas transparentes. Estas últimas continuaram a ser utilizadas no cinema durante muito tempo, sobretudo para incluir títulos, intertítulos e avisos durante a projeção, como ainda hoje se faz em muitos cinemas com a projeção de diapositivos para anunciar a data de estreia de novos filmes.

Na virada do século, o cinema provou que era uma invenção com um longo passado e, ao contrário do que dizia (mas provavelmente não pensava) Louis Lumière, com bastante futuro. O seu futuro, porém, não estava na linha aberta por Plateau e Marey e visualizada por Londe como uma ampliação do instrumental analítico do cientista. Pelo contrário, Lumière e Méliès, ou seja, a síntese do movimento pela projeção na sala escura, deram a linha dominante. Supunham os intelectuais do século XIX que o cinema seguiria a fotografia na sua função de “registro” documental, mas foi o contrário que aconteceu. O novo sistema de expressão, assim que ganhou forma industrial, impôs-se esmagadoramente como território das manhas do imaginário, mantendo-se fiel aos seus ancestrais mágicos pré-industriais (que o diga Méliès, argonauta por excelência dos mares e abismos interiores).

A história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento, à regressão onírica em detrimento da consciência analítica, à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real. O poder da sala escura de revolver e invocar nossos fantasmas interiores repercutiu fundo no espírito do homem de nosso tempo, este homem paradoxalmente esmagado pelo peso da positividade dos sistemas, das máquinas e das técnicas. Antes mesmo que o capital financeiro disciplinasse os seus mergulhos nas regiões mais obscuras do espírito, antes mesmo que ele resultasse numa próspera indústria da cultura, o cinema já era visto como um local suspeito, onde alguma espécie de iniquidade corrosiva ameaçava vir à tona e se insinuar por toda parte. Arte do simulacro, da aparência, que põe a pulular duplos, “cópias degeneradas” como diziam os filósofos, verdadeiro império dos sentidos, para onde uma população inicialmente marginalizada e ofendida acorria em bandos em busca de evasão e refúgio, ele fará o necessário contraponto de trevas a uma época de ofuscamento racional. Mesmo depois do seu enquadramento civilizante, sob o ferro de uma certa ética protestante, nas mãos de Griffith e de seus contemporâneos, o cinema ficará para sempre marcado pelas suas obsessões iniciais e nunca se fará capaz de as exorcizar ou sublimar inteiramente. Lançar uma luz sobre ele não é bem o caso; talvez fosse o caso de apagar um pouco as luzes que o explicam. No escuro, quem sabe, o filme pode ser visto melhor.





Três exemplos de anamorfozes cronotópicas: uma *créature* de Frédéric Fontenoy, um "retrato desdobrado" de Andrew Davidhazy e o Grande Prêmio Automobilístico da França por Jacques-Henri Lartigue.

A CAVERNA E O LANTERNINHA

A primeira sessão de cinema nos moldes em que a conhecemos hoje, ou seja, numa sala pública de projeções, aconteceu há mais de dois mil anos, muito antes que Louis Lumière mostrasse as paisagens animadas de La Ciotat no Grand Café de Paris. Ela teve lugar na imaginação de Platão (que, por sua vez, a credita a Sócrates, num diálogo com o discípulo Glauco) e veio a ser conhecida posteriormente como a “alegoria da caverna”. Ela inaugura também, na história do pensamento ocidental, o horror à razão dos sentidos, o escárnio das funções do prazer, a repulsa a todas as construções gratuitas do imaginário, a negação, enfim, de tudo isso que, dois milênios depois, seria a substância de uma arte que, paradoxalmente, o próprio Platão inventava. Tudo, é claro, em nome de um compromisso sem tréguas com o conhecimento; não o conhecimento vulgar, ele próprio já acomodado às exigências do corpo e da sobrevivência, mas o conhecimento que transcende as determinações imediatas e voa em busca das essências.

O mito da caverna é a cena inaugural da metafísica do Ocidente, na qual beberam, e ainda hoje bebem, gerações sucessivas de pensadores. O seu princípio, todavia, é relativamente simples e está fundado numa distinção básica entre um “conhecimento sensível”, enganoso em sua materialidade fantasmática, e a visão fulgurante que nos redime das ilusões cotidianas; ou, para usar a terminologia mais bem-elaborada de Hegel (1977, p. 159): a cisão entre a “representação do mundo sensível no homem” e a “consciência de uma realidade suprassensível”. Entregues às imagens fantasmagóricas, ao universo de simulações constituído de cópias de cópias ou duplos de duplos, os prisioneiros da gruta não são capazes, jamais, de encarar a realidade, simbolizada na alegoria pelo mundo exterior: as pessoas, a água dos rios, o sol e as estrelas que brilham lá fora. Se Platão abomina os simulacros, ele não o faz – como bem observa Deleuze (1974, p. 262) – porque os simulacros não se assemelham às coisas que representam, mas porque eles não se assemelham à Ideia da coisa, pois só a Ideia pode compreender a coisa nas relações constitutivas de sua essência interna.

Mas a cena da caverna não está isenta de contradições. O fato de Platão ter utilizado uma

alegoria, certamente para baixar o nível das argumentações até a capacidade de compreensão do discípulo Glauco, já denuncia uma adesão um tanto contrariada à estratégia da imagem e à proliferação de “duplos”. De fato, quando o discípulo Glauco já pode compreender o essencial da distinção entre luz e trevas, Platão desdiz o dito, inverte os valores, perverte a sua própria cena e, numa virada desconcertante, interpreta o subterrâneo onde jazem os prisioneiros como sendo o nosso mundo, o mundo em que seres humanos como nós se movem baseados em seus sentidos carnis. Ou seja, na verdade, também o fora da caverna está dentro da caverna, o exterior está no interior, a gruta escura abrange agora aquilo que no início da encenação aparecia como a luz da redenção. A verdade agora está além das estrelas, no Sol epistêmico, na Ideia que nos permite perceber as coisas como elas são na sua essência.

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. Ali é o lugar de um desabamento, o “mundo sensível”, para onde descemos, ou onde literalmente caímos, como animais dominados pelas pulsões. Ali é o lugar onde acontece tudo o que é divergente ou excêntrico, tudo o que se opõe à finalidade superior, espécie de negativo da ordem, que ameaça corroer a Ideia com sua louca emergência. “Impor um limite a esse devir, ordená-lo ao mesmo, torná-lo semelhante – e para a parte que permaneceria rebelde, recalca-la o mais profundamente possível, encerrá-la numa caverna no fundo do oceano: tal é o objetivo do platonismo em sua vontade de fazer triunfar os ícones sobre os simulacros” (Deleuze 1974, p. 264). Projeção de sombras, “cinema”: trata-se de manter esses fantasmas enclausurados nas profundezas de onde eles parecem vir, impedi-las de subir à superfície e de insinuarem-se por toda parte. Territorialização daquilo que subverte a verdade, segregação em guetos, em cavernas, em “cinemas”, como as zonas de meretrício.

Para usar uma imagem moderna e propositadamente vulgar, Platão desempenha em relação à caverna o papel do *lanterninha*, no duplo sentido da palavra. De um lado, ele é o portador da luz – essa luz que emerge no Ocidente como a metáfora do conhecimento e da razão. A ele cabe iluminar o caminho daqueles que estão imersos nas trevas, conduzi-los aos seus assentos ou guiá-los para fora da caverna. Representante da transcendência, da Ideia do Bem, o lanterninha está imbuído de uma missão pedagógica: conduzir o prisioneiro que se libertou, por sucessivos estágios de clarividência, até o foco solar, quando então ele já não necessitará da luz tênue de sua lanterna. Ao mesmo tempo, Platão aparece também como o lanterninha num outro sentido: a ele cabe vigiar a sala escura, surpreendendo com sua luz a alucinação que toma conta dos prisioneiros, um pouco como o lanterninha moderno, que flagra os amantes se tocando ou o solitário se masturbando. O lanterninha é também aquele que cumpre uma função ordenadora e civilizatória dentro da caverna, aquele cuja proximidade todos temem, por ameaçar o encantamento da sala escura com sua intervenção desveladora. Esse é exatamente o papel desempenhado pelo prisioneiro liberto, após ter-se convertido à luz solar, quando então volta à caverna com o intuito de acordar seus antigos

companheiros do sono da desrazão, apontando-lhes o dispositivo ilusionista. Mas os prisioneiros não querem sair da caverna, resistem às promessas de liberdade e sabedoria, ameaçam matar o lanterninha que os impede de entregar-se inocentemente ao teatro das sombras. Gérard Lebrun vem mesmo afirmar que a viagem para fora da caverna pode representar mais uma perda do que um ganho, pois o destino do iluminado platônico é tornar-se um exilado em seu próprio mundo de luzes. “É até bom – observa Lebrun (1988, pp. 3-27) – que, no mais das vezes, os homens vivam sem desconfiança o que eles não sabem ser a aparência e que sua ingenuidade jamais seja completamente dissipada. Aquele que sempre desconfiasse de que o parecer não é senão aparência, ou jamais se apaixonaria ou então seria eternamente presa do ciúme neurótico, como o Swann de Marcel Proust”.

Desde que o cinema se constituiu em instituição, a partir de fins do século XIX, analistas e pensadores não cessam de apontar para a extraordinária semelhança entre a cena da caverna de Platão e o dispositivo de projeção cinematográfica (a situação que reina na sala de projeção). Luce Irigaray (1974, p. 337), autora de uma das mais penetrantes autópsias da alegoria da caverna, de onde tira consequências para o feminismo moderno, fala em “montagem cinematográfica” e “artifícios de *metteur en scène*” a propósito do aparato de projeção concebido por Platão. E Laymert Garcia dos Santos, seguindo indicações daquela autora, é ainda mais incisivo:

A alegoria da caverna transforma-se num grande dispositivo teatral ou cinematográfico, numa bela máquina de cenografia onde o *metteur en scène* Platão acerta todos os detalhes do cenário e intervém incessantemente para que o papel do prisioneiro se desenrole como deve ser, para que o discípulo Glauco seja convencido e seduzido pelo fundamento do discurso do mestre guardião da pertinência das analogias. Quando a sessão de cinema termina, o prisioneiro, o discípulo e nós mesmos ficamos cegos por termos contemplado não mais as imagens da caverna, mas a imagem desse Deus-Pai-Sol-Real. (Garcia dos Santos 1981, pp. 192-193)

Chega a ser impressionante a precisão com que Platão evoca o aparelho de projeção. Em primeiro lugar, ele jamais recorre ao expediente da luz natural: escrupuloso em seu idealismo, ele “procura preservá-la, guardá-la de um uso impuro” (Baudry 1975, p. 60). A luz que projeta as sombras na tela-parede é artificial, obtida por intermédio de um fogo que queima por detrás dos prisioneiros, lembrando os carvões do aparelho de projeção. Tal fogo encontra-se estrategicamente colocado atrás e acima das cabeças dos prisioneiros, pois Platão sabia muito bem que, colocado em outro lugar, o foco de luz faria projetar os próprios espectadores na tela, desvelando portanto o dispositivo. E como a eficácia do ilusionismo depende, antes de tudo, do ocultamento de sua tecnologia produtiva, Platão coloca entre os prisioneiros e os “operadores” do mecanismo projetivo “um pequeno muro”, cuidando de proteger os últimos da indiscrição dos primeiros (Platão 1973, pp. 105-109). Ocultando o dispositivo, é possível assegurar-se de que a impressão de realidade não será comprometida por nenhum desvelamento, a menos que ocorra pane no sistema, como às vezes acontece no cinema, quando a fita se rompe ou ocorre alguma outra falha técnica.

Necessário é reconhecer ainda uma outra sutileza na montagem do dispositivo de Platão: em vez de fazer projetar na tela-parede da caverna as sombras dos próprios objetos naturais, ou seja, dos seres que vivem à luz do exterior, Platão recorre a um simulacro de realidade, “estátuas de homens e animais” já codificadas por artesãos ilusionistas. Esse detalhe é vital para o funcionamento de sua crítica à razão dos sentidos: se as sombras percebidas no interior da caverna fossem produzidas por modelos reais, elas teriam o poder de apontar para algo “verdadeiro”, nem que fosse a título de *índice* de uma realidade que vibra lá fora. Por essa razão, ele afasta tacitamente qualquer intervenção direta da realidade exterior, fazendo projetar na caverna imagens de outras imagens: entre o aparelho de projeção (o fogo) e a tela-parede, o que se interpõe não é a “realidade” pura e simples, mas já uma representação, um simulacro que bem poderia ser a película cinematográfica se Platão pudesse naquela época concebê-la. Vale dizer: o mundo de sombras que os prisioneiros contemplam na parede da caverna não é um mero “reflexo” do mundo de luzes que brilha lá fora; antes, é um mundo à parte, construído, codificado, forjado pela vontade de seus maquinadores.

Isso ainda não é tudo. Não satisfeito com a minuciosa engenharia de seu projeto de caverna, Platão faz intervir ainda a voz, completando a projeção das imagens com uma reverberação de sons que parece nascer das próprias sombras. Ao construir uma verdadeira máquina falante, “mostrando de alguma forma a necessidade de sensibilizar o maior número possível de sentidos, em todo caso os dois principais, Platão parece responder bem à necessidade de duplicar da maneira mais exata, de tornar seu artifício o mais idêntico possível” (Baudry 1975, p. 61). Ou seja, não é apenas o dispositivo do cinema que Platão antecipa, mas sobretudo o *cinema falado*, com toda a carga ideológica (multiplicadora da impressão de realidade) que ele assumiria a partir de 1930. Da mesma forma como fizeram os inventores do cinema falado, o som é somado à imagem na alegoria de Platão não para dialogar com ela em contrapontos de sentido, mas para ampliar a sua textura de “real” (ruídos de fundo, vozes que parecem proferidas pelas próprias sombras) e reforçar o seu efeito ilusionista.

Necessário é acrescentar ainda o que pode ter a sua importância: diante do que se passa no interior da caverna, a voz, as palavras, essas palavras que parecem emanar das próprias sombras que desfilam ao longo da parede, não têm um papel discursivo, conceitual; elas não servem para comunicar mensagem alguma; elas pertencem à realidade sensível que está presente para os prisioneiros tanto quanto as imagens; elas jamais se desligam destas; elas estão definidas pelo mesmo modo de existência e são tratadas da mesma maneira que no sonho, fragmentos de discurso realmente existidos e entendidos, arrancados de seu contexto e possuindo a mesma função que as outras representações do sonho. (Baudry 1975, p. 61)

Seria o caso de perguntar se não haveria outras motivações, além da simples condenação do mundo sensível, estimulando a construção (teórica) desse dispositivo cuja precisão e minúcia são espantáveis para o contexto da ciência da Antiguidade. E mais: seria preciso explicar também o

fascínio que essa alegoria exerceu sobre as sucessivas gerações de pensadores. Se é certo, tanto para Platão quanto para seus seguidores, que a cena da caverna tem um sentido crítico, fundando um horror à razão dos sentidos, não é menos certo também que, contraditoriamente, ela exprime um desejo que se vem tentando realizar ao longo dos séculos: exatamente a viabilização técnica de tal dispositivo. Não podemos nos esquecer de que os homens que forjam o espetáculo ilusionista na alegoria da caverna estão do lado de fora, do lado da verdade e da razão, do mesmo lado portanto do filósofo. Por mais que Platão se horrorize com a alienação dos prisioneiros, ele de alguma forma está solidário com aqueles que constroem e mantêm o dispositivo ilusionista. O rigor na descrição do mecanismo projetivo talvez denuncie ser ele próprio o *metteur en scène* dessa máquina de sonhar. Uma coisa pelo menos atormenta o discurso de Platão: ele próprio reconhece o fascínio que toma conta dos prisioneiros-espectadores e que os faz preferir a magia das sombras a qualquer promessa de liberdade ou redenção. Como todo inventor, Platão também goza sua descoberta: a máquina funciona!

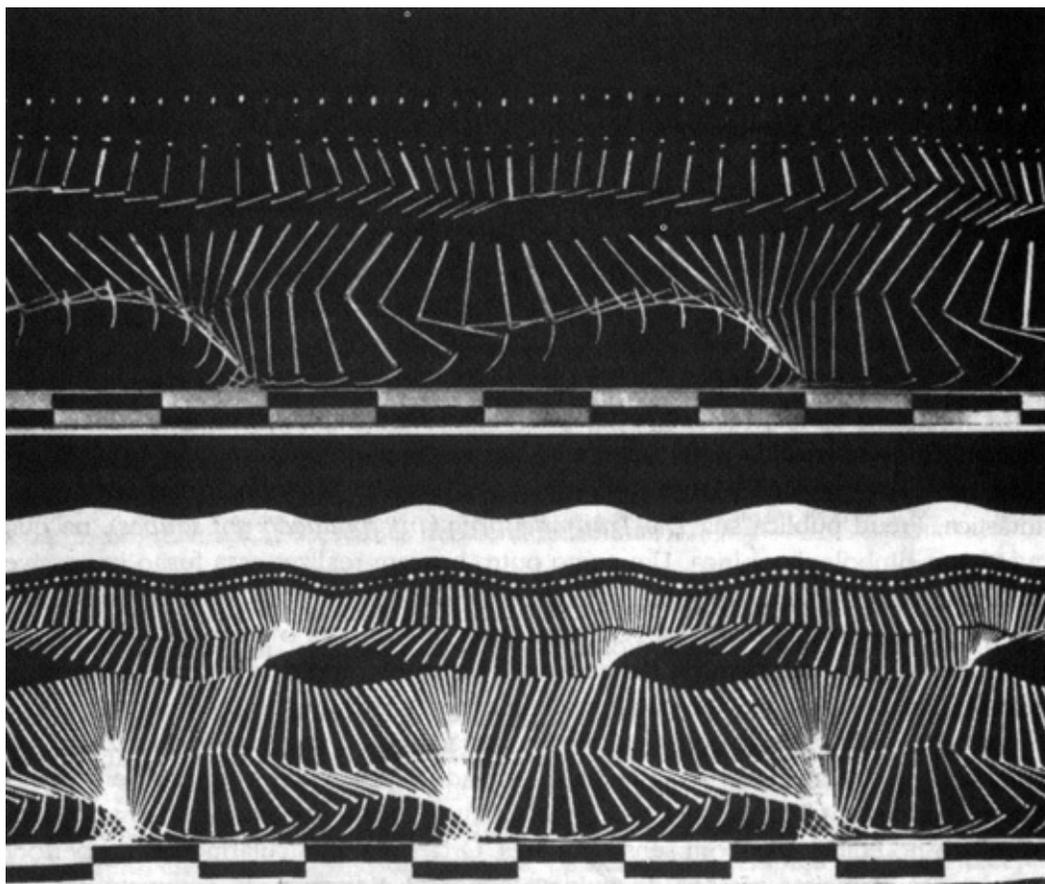
Mas talvez não fosse preciso esperar pela revelação dessa outra cena subterrânea e deslocada do mundo. Talvez fosse possível construí-la na prática, tal como ela está construída na Ideia de Platão: pelo menos, os quesitos necessários para isso já haviam sido dados pelo próprio filósofo grego. Há mesmo indícios de que algo parecido com um cinematógrafo já seria conhecido na Antiguidade. Um trecho, pelo menos, da *De Natura Rerum* de Lucrécio parece referir-se, embora de forma vaga, a alguma espécie de dispositivo de análise/síntese do movimento que teria se perdido na poeira da história por qualquer acidente do acaso.

Também não é de estranhar – reza Lucrécio no livro IV – que estas imagens movam em cadência os braços e as outras partes do corpo. O que aparece em sonhos sucede deste modo: mal foge a primeira imagem, logo surge outra em posição diferente, de modo que parece que a primeira mudou de gesto. É de ver que tudo isso se faz com toda a rapidez: tão grande é a mobilidade e a abundância das coisas, tão grande a abundância de partículas, num momento de tempo quase imperceptível, que a tudo podem bastar. (Lucrécio 1962, p. 138)

Não é a melhor descrição de um cinematógrafo a desfilar seus fotogramas na sala escura? Pois bem: quando Joseph Plateau construiu seu fenaquisticópio, ancestral da câmera cinematográfica, um tal dr. Sinsteden faz publicar um artigo nos *Annalen der Physik und Chemie*, em 1852, no qual acusa o sábio belga de... plagiar Lucrécio! (Sauvage 1985, pp. 30-31). E que a descrição de tal dispositivo compareça no texto do filósofo latino num contexto em que se trata dos sonhos e dos desejos que nele se manifestam constitui um acontecimento realmente digno de interesse.

Se a aspiração, se o desejo de um dispositivo que viabilize o mito idealista da prisão dos sentidos e que permita cativar massas inteiras com um ilusionismo de realidade não estão ainda explícitos no discurso de Platão, se tudo isso permanece aí reprimido ou sublimado sob a exaltação

do poder intelectual, não resta dúvida, entretanto, de que essa é a motivação que está na origem da invenção e da evolução técnica do cinema. Se foi preciso esperar mais de dois mil anos pela sua materialização, isso se deu por problemas práticos, que a descoberta da *câmera obscura*, o aperfeiçoamento da lanterna mágica, o exercício do teatro óptico, a invenção do fenaquisticópio de Plateau, do zootrópio de Horner, do fuzil fotográfico de Marey, do praxinoscópio de Reynaud, do quinetoscópio de Edison, do bioscópio de Skladanowsky e do cinematógrafo de Lumière e LeRoy foram aos poucos solucionando. Mas a verdade é que a caverna de Platão já era um cinema *avant l'écran*, só que em projeto. “O texto da caverna poderia efetivamente exprimir um desejo inerente a um efeito ativo procurado, desejado e exprimido pelo cinema (...). Poderíamos ainda adiantar que o mito da caverna é o texto de um significante de desejo que atormenta a invenção e a história do cinema” (Baudry 1975, p. 63).



Duas cronofotografias de Etienne-Jules-Marey.

FILME, SONHO E OUTRAS QUIMERAS

Talvez seja apenas uma coincidência o fato de as instituições do cinema e da psicanálise terem nascido praticamente ao mesmo tempo. O fato é que, em 1900, no mesmo ano em que Méliès lança *Cendrillon*, sua primeira *féerie* em forma de narrativa fantástica, Freud publica sua *Die Traumdeutung (Interpretação dos sonhos)*, na qual investiga a simbologia onírica. Um como outro buscam realizar essa fusão impossível da ciência com o irracional: são máquinas e métodos positivistas a serviço do delírio do espírito. Cinema e psicanálise, em todo caso, abrem para o estupefato cidadão da virada do século uma caixa de Pandora com todos os prodígios e perversões que o colarinho engomado da civilização havia teimado em esconder ao pudor das gerações. E antes que um e outro fossem finalmente enquadrados, a psicanálise, reduzida a um artesanato de seletas elites, e o cinema, designado a preencher a função de divã dos pobres (para usar a feliz expressão de Felix Guattari), ambos produziram um pequeno escândalo no edifício do bom senso burguês. O cinema, particularmente, no período que vai das primeiras sessões do quinetoscópio de Edison e do cinematógrafo de Lumière até 1908, mais ou menos, ressuscitará alquimias, inocentará a imaginação e se fará uma terra de ninguém, que o pai da psicanálise, se prestasse mais atenção ao seu tempo, amaria transformar num cadinho de experiências. De qualquer forma, as fantasias do desejo e o trabalho das pulsões, que Freud trazia à luz ao mesmo tempo em que Méliès, sem trocadilho, jogava na sala escura, saltam ao primeiro plano e vão, a partir daí, reivindicar o estatuto de plena cidadania.

No caso específico de Méliès, há algo que nos incomoda profundamente. Não se sabe bem em decorrência de que perversidade satânica abundam em suas cenas as mutilações físicas mais estapafúrdias e as metamorfoses corporais mais monstruosas, mesmo quando o pretexto é o efeito cômico de extração burlesca. O motivo que retoma com maior insistência é o da decapitação pura e simples (conforme o modelo de seu mais famoso número de prestidigitação: *Le décapité récalcitrant*), ou trucagens diversas com cabeças degoladas (*Le mélomane/1903*, *L'homme à la tête en caoutchouc/1902*). Afora isso, é muito comum nesses filmes os corpos se transfigurarem, explodirem, crescerem desmesuradamente, perderem os membros ou desaparecerem qual fumaça no

ar. *Nouvelles luttas extravagantes* (1900) é exemplar nesse sentido: os personagens em luta despedaçam-se, deslocam-se, achatam-se, explodem, recuperam a forma humana, duplicam-se, mudam de sexo, fragmentam-se novamente e assim por diante. Difícil deixar de ver nessa fixação pelo esquartejamento e pelo travestismo a emergência das estruturas fantasmáticas da castração, essas mesmas estruturas que constituirão o escopo principal das investigações de Freud no período imediatamente posterior.

Pierre Jenn observou, a esse respeito, que a obra de Méliès, tranquila na sua superfície, aparentemente desprovida de paixões ou outros sentimentos fortes que não o riso descomprometido, está atravessada todavia por uma angústia profunda e “arcaica”, tanto mais inquietante quanto mais se dissimula e se insinua nas pantomimas. Que pode haver de mais divertido que *Eclipse de soleil en pleine lune* (1907)? – pergunta ele. Um astrônomo de opereta (o próprio Méliès) observa pelo telescópio um eclipse do sol. Ao passar por detrás da lua, o sol, muito atrevido, resolve se aproveitar da situação, para o prazer do astro noturno. As expressões de gozo sexual por parte da lua são inequívocas (nos filmes de Méliès os astros têm rostos), quando sente o sol precipitar-se sobre ela. Excitado, o astrônomo se inclina para espiar a cena mais de perto e... cai janela abaixo! Tudo aparentemente muito inocente. Mas quem são esse sol e essa lua – explica Jenn – senão metamorfoses do pai e da mãe? E o que fazem eles um em cima do outro senão o coito? O astrônomo Méliès, espiando pelo seu telescópio (versão transformada desse instrumento emblemático da escopofilia: o buraco da fechadura), não está revivendo nesse pequeno filme o fantasma da cena primitiva, essa cena que se passa *en pleine lune*, como diz o título (Jenn 1984, pp. 141-143)?

Eis por que a obra de Méliès – burlesca, divertida, ligeiramente “alienada” em seu gosto pelo escapismo – resulta, apesar de tudo, secreta e, num certo sentido, impenetrável. Pois parece que sua intenção mais profunda, como observou Jenn, é menos mostrar do que *mascarar* algo que se insinua. O fascínio do cinema de Méliès, aquilo que na Europa e na América mobilizava multidões para as salas escuras, está sobretudo nesse componente onírico de fundo psicanalítico, pois o que as massas buscavam nas *féeries* de Méliès e em todas as *mises en scène magiques* do período era aquilo justamente que em princípio não podia ser mostrado. O papel do cinematógrafo consistia, por consequência, em operar o mesmo tipo de transferências que, segundo Freud, ocorria na elaboração do sonho pelo sujeito. Mas, até então, esse trabalho de mascaramento do desejo não estava ainda disciplinado pelo verniz civilizatório da narrativa calcada no modelo literário nem se inscrevia ainda nessa instituição das belas-artes que torna deglutíveis e toleráveis as manhas do imaginário. Pelo contrário, como nos sonhos, como nas fantasias, ele se exhibe abertamente como sintoma de alguma inquietação maior, mais perversa ou selvagem, que ameaça vir à tona com sua louca emergência.

E Freud, qual a sua relação com o cinema? Dois mil anos depois que Platão, com sua alegoria

da caverna, profetizou o cinema como *locus iniquuos* da perversão dos sentidos, Sigmund Freud, num gesto de rompimento com a tradição metafísica/racionalista do Ocidente, reconcilia-nos novamente com nossos fantasmas, trazendo de volta ao cenário filosófico as razões reprimidas do corpo e do espírito, e será por meio de uma metáfora óptica que ele tentará se dar conta do funcionamento de nossa vida psíquica. Na verdade, o criador da psicanálise nunca chega a se referir propriamente ao cinema nos seus textos. Na *Die Traumdeutung*, ele sugere que “devemos representar o instrumento que executa nossas funções mentais como semelhante a um microscópio composto, a um aparelho fotográfico ou algo desse tipo” e acrescenta que o lugar psíquico corresponde a um ponto do aparelho em que se forma a imagem (Freud 1969, p. 572). Quarenta anos depois, Freud (1978, p. 199) retoma a comparação de uma forma um pouco transformada: “Imaginamos (a vida mental) como semelhante a um telescópio, microscópio ou algo desse gênero.” Mas, se Freud não chega a encarar o cinema como objeto de reflexão, ele que se aproximava estreitamente do seu dispositivo significante sempre que tentava “ilustrar” com exemplos concretos o funcionamento do mecanismo psíquico, Lou Andréas Salomé, entretanto, já escrevia em 1913, sob influência daquele, que “a técnica cinematográfica é a única que permite uma rapidez de sucessão das imagens que corresponde mais ou menos às nossas faculdades de representação” e que “o futuro do filme poderá contribuir muito para a nossa constituição psíquica” (*apud* Baudry 1975, p. 57).

A intervenção das máquinas ópticas no corpo da teoria freudiana tem algo de desconcertante e ao mesmo tempo de inevitável. Invocando o reflexo imagético que se forma nessas máquinas como algo de alguma forma “semelhante” ao nosso universo interior, Freud parece sugerir que se encare a produção psíquica como uma espécie de câmera invertida, que “registra” o que vem de dentro, da maquinaria do imaginário, ou como um olho cego, que “vê” apenas as imagens nascidas dentro dele mesmo. Trata-se certamente de uma contradição dentro dessa teoria, que remonta a algo assim como uma pré-história da psicanálise, mais precisamente às ideias de Jean-Martin Charcot, com quem Freud estagiou durante o outono de 1895. Ao contrário deste último, Charcot depositava uma fé entusiasmada na *visão* como porta de acesso a isso que ainda não se conhecia como o inconsciente, cabendo às imagens funcionar como os seus sintomas. O famoso neurologista francês visava produzir uma tipologia minuciosa dos fenômenos histéricos, uma nosografia exaustiva baseada na observação do comportamento externo dos pacientes e, para isso, usava a fotografia e a cronofotografia como instrumentos de ampliação e memória do olhar. Mais do que instrumentos, na verdade, a iconografia da clínica era “nem mais nem menos do que a própria legitimação do empenho teórico como um todo” (Bernard e Gunthert 1988, p. 8), já que a ela cabia comprovar que, ao contrário do que se pensava na época, a histeria (nome genérico que então se dava às neuroses) formava um corpo coerente de fenômenos e podia ser *representada* com os meios gráficos que se tinha às mãos.

Freud, entretanto, jamais levou a sério a *Iconographie de la Salpêtrière*; na própria medida em que vai excluindo do campo da psicanálise as causas físicas e a presença do corpo, ele passa

também a excluir o *olhar* como dispositivo de acesso ao mundo psíquico. Essa exclusão, que vai se tornar uma verdadeira obsessão, é deliberada e programática. Não se trata apenas de ignorância ou indiferença em relação aos progressos técnicos no campo dos instrumentos ópticos. Sabe-se que o pai da psicanálise, no período em que esteve com Charcot no hospital da Salpêtrière de Paris, tomou contato com as experiências de Londe, que, a partir de 1883, passou a registrar as fases sucessivas da crise histérica com um aparelho fotográfico de 12 objetivas, muito semelhante ao utilizado por Muybridge para decompor os movimentos. No entanto, sabe-se também que ele recusou uma fortuna razoável de Samuel Goldwyn para autorizar um filme sobre a psicanálise e que, nos anos 20, meteu-se numa polêmica feroz com seus discípulos Karl Abraham e Hanns Sachs, por terem estes aceitado colaborar no filme de Pabst *Geheimnisse einer Seele* (*Segredos de uma alma*/1926) destinado a vulgarizar a psicanálise (Farges 1975, pp. 89-90). Freud simplesmente não conseguia entender como se poderia dar conta dos conceitos abstratos da psicanálise com a “pobre” e imprecisa linguagem das imagens. Não por acaso, no mesmo instante em que acena com a metáfora da câmera fotográfica, na *Traumdeutung*, ele logo se apressa em justificar: “Não vejo necessidade de me desculpar pelas imperfeições desta ou de qualquer outra imagem semelhante” (Freud 1969, p. 572).

Freud permanece platônico nesse ponto, como de resto todo o mundo científico de sua época. A ciência – assim se pensava na virada do século – lida com o abstrato e só se pode alcançar o abstrato por meio da linguagem verbal; as imagens não nos podem dar senão pálidas (e falsas) imitações das coisas brutas. O problema é que esse *parti pris* metodológico, digamos assim, vai acabar por contaminar o próprio objeto e, paradoxalmente, um pensamento que começa por encarar o lugar psíquico como uma câmera invertida acaba por excluir da psicanálise qualquer presença fundante da imagem e do olhar: o inconsciente, como o *ser* dos filósofos, não se dá a ver, a imagem não *recebe* o inconsciente (Pontalis 1986, p. 24). A partir de Freud, o registro da psicanálise vai se restringir exclusivamente à escuta e à interpretação verbal, restando ao olho e ao olhar uma função marginal.

Alguns autores (Stein 1968, p. 65 ss.; Schneider 1985; Mezan 1988, p. 445 ss.), entretanto, vão se debruçar sobre essa cisão cada vez mais radicalizada entre fala e olhar e se perguntar se ela é realmente um fato da natureza da psicanálise. Eles vão observar, em primeiro lugar, que há um traço de fobia na recusa freudiana do olhar, admitida inclusive pelo próprio pai da psicanálise num texto de 1913 (“Não suporto ser fitado por outrem..”; *apud* Mezan 1988, p. 445) e facilmente identificável pela análise de seus próprios sonhos, em que quase sempre os olhos (ou a falta deles) jogam um papel central. Basta citar o sonho da morte do pai (Freud 1969, p. 338), o do conde Thun (1969, pp. 222-224) e o da injeção de Irma (1969, p. 115), em que a representação angustiante dos olhos e do olhar mascara fantasias inconscientes, de natureza agressiva e sexual, sem falar da presença recorrente e inquietante do dr. Josef Pur, o “médico caolho”, nos momentos cruciais da argumentação na *Traumdeutung*. Não é de estranhar, portanto, que o dispositivo padrão da

psicanálise – o divã e o analista atrás dele, sem que possa ser visto pelo paciente – constitua, antes de mais nada, um sistema defensivo de Freud, no qual toda e qualquer possibilidade de ocorrência aterrorizadora do olhar já está de antemão excluída.

No entanto, quando Freud explica o sonho como um cenário composto de imagens, no qual se narra a história do desejo e dos interditos em relação aos quais aquele se mascara, não é de cinema que ele está falando? E quando invoca mecanismos psíquicos como a projeção e a identificação, a semelhança com o vocabulário cinematográfico será apenas metafórica? O espectador, prostrado diante da tela em estado de abandono e submotricidade, reduzido a um grande olho que se reconhece na tela-espelho qual Narciso na água, não reproduz uma situação primordial que pertence à psicanálise? O olhar é elemento constitutivo da pulsão escópica que atua tanto no sujeito quanto no cinema. Em quase todas as fantasias originárias estudadas por Freud (a cena primitiva, a castração, a sedução) esse olhar desempenha um papel fundante. Por mais que Freud se insurja contra a imagem, é de imagens que ele trata a maior parte do tempo. “Aquilo que produz uma histeria é uma cena traumática; depois, será uma cena de sedução. O sonho se efetua num palco. Buscam-se representações reprimidas, que ao serem descobertas tomam o aspecto de cenas visuais” (Mezan 1988, p. 471).

A psicanálise, entretanto, contemporânea do cinema, fez de conta que não estava vendo coisa alguma e continuou durante muito tempo depositando uma fé quase cega na *palavra* (*talking cure*, dispositivo de escuta etc.) como elo de contato com o inconsciente. Tudo porque o analista não pode olhar diretamente para a nossa tela interior nem podemos projetar para fora as imagens que forjamos em algum lugar dentro de nós mesmos, dependendo, em consequência, da mediação da fala para exteriorizar as paisagens do imaginário. A natureza nos deu um aparelho fonador, mas não nos deu um cinematógrafo incorporado ao nosso próprio corpo, para que pudéssemos botar para fora as imagens do cinema interior.

Mas o cinematógrafo é exatamente isso: um dispositivo construído para materializar e reproduzir artificialmente esse lugar de onde emanam os fantasmas do imaginário. Platão e Freud, ao invocar a máquina de imagens/simulacros, estão sem dúvida falando de cinema, só que em sentidos diametralmente opostos. Jean-Louis Baudry já notou que a cena imaginada por cada um parece ser a cena invertida do outro. Mesmo reconhecendo que não se trata de uma correspondência termo a termo nem de uma simetria simplificante, Baudry considera a cena solar, em que o filósofo grego encontra-se de início ofuscado pela luz do conhecimento, o equivalente em Freud à vida consciente, com todas as suas convenções de normalidade bem-pensante, ao passo que a cena da gruta, na qual o mundo aparece transfigurado em imagens autônomas, corresponde ao lugar do inconsciente na topografia freudiana. Para nós que nascemos depois da descoberta do inconsciente e que assistimos ao “processo de decomposição do espírito absoluto” (Marx), é difícil resistir à tentação de ler de outra maneira, pelo avesso, a alegoria de Platão: reintroduzir na caverna o

prisioneiro cego pelo excesso de luz do exterior, para reconciliá-lo com seus fantasmas. Para Freud: falando num sentido figurado, trata-se, antes de mais nada, de recolocar na gruta escura (na matriz uterina, no inconsciente) uma humanidade demasiado ofuscada pelo brilho intenso da Razão. De qualquer maneira, é curioso que o cinema seja o ponto de encontro das duas figuras mais antagônicas da história intelectual do Ocidente e o local onde a cena de um e a outra cena do outro se combinam numa síntese.

Foi Baudry ainda quem procurou tirar consequências desse encontro para a teoria do cinema. No seu primeiro escrito sobre os efeitos ideológicos produzidos pelo aparato técnico do cinema, após notar que a disposição dos diferentes elementos projetor, sala escura, tela – reproduz de uma forma impressionante a *mise en scène* da caverna, ele completa assim sua comparação: “Dispositivo da caverna: exceto que no cinema ele já está duplicado numa espécie de encaixotamento, em que a câmera escura – a câmera – se entranha dentro de uma câmera escura – a sala de projeção” (Baudry 1970, p. 7). Mas é no seu ensaio “Le dispositif: Approches métapsychologiques de l’impression de réalité” (Baudry 1975, pp. 56-72) que esse problema da fusão da alegoria platônica com a matriz freudiana é atacado de forma mais fecunda. De início, Baudry observa a ênfase que Platão dá a duas situações da caverna: 1) situação de trevas; 2) impossibilidade de movimento para os prisioneiros-espectadores; condições muito semelhantes às que se verificam na sala de exibição. Quanto à primeira, não há o que discutir: a sala escura é contingência do mecanismo de projeção. A segunda situação, entretanto, precisa ser mais bem-explicada, pois é evidente que os espectadores não estão literalmente amarrados a suas cadeiras, ao contrário do que acontece com os prisioneiros da alegoria. A rigor, eles podem se levantar a qualquer momento e deixar a sala de exibição quando bem entenderem.

Se isso é verdade em termos absolutos, não é menos verdade também que o dispositivo cinematográfico exige dos espectadores uma total disponibilidade, um certo entorpecimento dos corpos que beira o sono ou a hipnose. Barthes (1975, p. 105) fala, a esse respeito, da prostração das posturas, os corpos se deixando escorregar nas poltronas como se estivessem na cama, os casacos caídos e os pés jogados sobre o assento anterior. Há, de qualquer maneira, uma grande diferença entre a atividade psíquica de um indivíduo em estado de alerta, em ação na vida corrente, ou mesmo compenetrado na leitura de um livro ou na escuta de um concerto, e aquele gesto de entrega e regressão que se verifica na sala de cinema. Uma coisa, pelo menos, é um sintoma disso: a saída do cinema. Assim que deixamos a sala de exibição, levamos um certo tempo para nos reconciliar com a vida externa. Entorpecidos, sonolentos, silenciosos, como se tivéssemos despertado de uma hipnose, não estamos aptos ainda a comentar o filme, pois nos encontramos demasiado mergulhados nele ou na sua situação. Se alguém nos observa de fora, pode perceber que denunciemos em nossa postura restos ou vestígios do que acabamos de viver psicologicamente na sala de cinema. Numa palavra, nossos gestos estão alterados, nosso corpo estranha a nova situação, caminhamos com aquela cara levemente abobalhada de quem acabou de sair do cinema, e assim

vamos até que a experiência do filme ceda perante as solicitações da realidade cotidiana.

A essa situação particular que ocorre no interior da sala de projeção Hugo Mauerhofer (1983, p. 373 ss.) chama *situação cinema*. Ela se caracteriza, antes de mais nada, pelo completo isolamento do mundo exterior e de todas as suas fontes de perturbação visual e auditiva. Uma sala de cinema ideal deveria ser inteiramente vedada, para impedir qualquer entrada de luz ou de ruídos do exterior. Qualquer outro ponto luminoso que não a tela, mesmo que se trate apenas do letreiro com a indicação de saída de emergência, já é suficiente para distrair a atenção e perturbar esse estado de disponibilidade em que se acham os espectadores. Da mesma forma, uma projeção cinematográfica exige dos espectadores o silêncio e a gravidade de uma cerimônia religiosa. Não se admitem conversas no cinema; o riso ou o espanto só cabem nos momentos programados para eles; uma simples tosse pode ser suficiente para comprometer o envolvimento no espetáculo. Se algum espectador espirituoso penetra na sala de exibição gritando ou falando alto – portanto, despertando os espectadores do estado de torpor exigido pela situação cinema – seguramente provocará nos outros uma ira que não difere muito daquela manifestada pelos prisioneiros de Platão ao serem desacorrentados pelo indivíduo liberto. Qualquer distúrbio visual ou auditivo dentro da sala de exibição remete o espectador à existência de uma realidade exterior, desperta-o para a presença da vida corrente, trivial e cotidiana e tudo isso compromete o estado psicológico particular necessário para a perfeita adesão ao mundo do filme. Para se avaliar melhor o peso da situação cinema basta comparar o tipo de envolvimento implicado pela projeção cinematográfica com a descontração e o distanciamento produzidos pela televisão, em que não há nem sala escura, nem isolamento, nem passividade do espectador. Isso talvez nos ajude também a entender por que as obras mais arrebatadoras do cinema parecem medíocres quando exibidas na televisão.

Caverna subterrânea e escura, o local onde se passa a alegoria de Platão é, apesar de tudo, um lugar desejável, no qual os seus habitantes insistem em permanecer, mesmo que prometam maravilhas do lado de fora. Haverá cenário capaz de representar melhor a matriz freudiana – o ventre materno ao qual todos aspiram retornar? A mesma nostalgia do útero poderia também estar na raiz desse desejo de ir ao cinema, de soltar o corpo na poltrona, de isolar-se anonimamente no silêncio e nas trevas, de relaxar o estado de alerta, de buscar o repouso ou o sono. Como a caverna de Platão, como o quarto de dormir, a sala de exibição é sempre um lugar desejável, pois é o cenário ideal para se poder realizar artificialmente uma *regressão*. Todo espectador, como observou Edgar Morin (1980, p. 90), encontra-se sempre um pouco infantilizado: privado de seus meios de ação, carente de recursos de reação, ele se torna sentimental, a sensibilidade salta-lhe à pele, qualquer coisa é capaz de torná-lo lacrimejante. Refugiado na sala escura, investido de um estado de abandono, de solidão, de carência de afetos, ele parece buscar ali a compensação de qualquer perda irreparável, ao preço de uma regressão passageira e socialmente regulada (Aumont *et al.* 1983, p. 172).

Na caverna de Platão, como na sala de exibição, os prisioneiros-espectadores estão imobilizados por uma paralisia imposta (no primeiro caso) ou voluntária (no segundo caso). A esse estado de inibição motora se acrescenta outro, de confusão intelectual, que os faz tomarem as sombras dos objetos projetados na tela-parede pela própria “realidade”. Em outras palavras, esses fantasmas de luz que atormentam a gruta escura e que constituem os únicos estímulos percebidos pelos espectadores durante a projeção são vividos por estes últimos com a intensidade de um evento real, como se tivessem existência efetiva. A imagem do marido alucinado avançando para cima da mulher com seu machado em punho em *The shining* (*O iluminado*/1980) nos faz tremer de horror, como provavelmente se comportariam os prisioneiros da caverna diante da sombra da estátua de um animal feroz. Para Baudry, as duas situações são interdependentes: a paralisia da atividade motora e a impossibilidade de deslocamento são os fatores que favorecem a confusão e inclinam os prisioneiros-espectadores a confundir a miragem com o “real”, pois não lhes é dado efetuar a *prova de realidade*.

Trata-se de um conceito introduzido por Freud para identificar as alucinações. A nossa relação com o mundo exterior depende de nossa capacidade de distinguir as *percepções* das *representações mentais* ou, dito de outra forma, o que se passa “fora” e o que se passa “dentro” de nós. “Uma percepção que uma ação pode fazer desaparecer é reconhecida como exterior, como realidade; se a ação não modifica a percepção é porque esta vem do interior do corpo e, portanto, não é real” (Freud 1972a, p. 142). Esse critério de distinção, que permite que nos orientemos graças ao sistema motor, forma um dispositivo a que Freud denomina *prova de realidade*. Tal dispositivo é dependente, portanto, da motricidade: um simples gesto já me diz se uma imagem é real ou forjada pelo aparelho psíquico. Se o indivíduo está paralisado, porém, ele não tem como efetuar a prova de realidade e, nesse caso, a distinção entre realidade vivida e imaginada não pode ser claramente traçada. No cinema, o espectador poderia livrar-se da hipnose olhando para os lados ou mesmo para a fonte de luz que se encontra às suas costas. Entretanto, impossibilitado de mover-se, suspensa a prova de realidade, ele só pode tomar as representações pelo próprio “real”, da mesma forma como faziam os prisioneiros da caverna, paralisados pelas correntes.

Assim é também o mecanismo do sonho: durante o estado de prostração total do corpo que se verifica no sono mais profundo, a máquina psíquica se torna incapaz de distinguir entre representação e percepção, de forma que a atividade psíquica ganha dimensão de “real” e o indivíduo tem a impressão de que as suas representações mentais estão de fato acontecendo para ele. A psicobiologia chama de *paradoxal* esse estágio do sono, pois constitui de fato um paradoxo que, no momento em que os músculos do corpo estão mais relaxados, o aparelho psíquico se encontra em plena atividade (apenas dois outros órgãos são também estimulados: os olhos, que descrevem um movimento de varredura horizontal e vertical, e o pênis do homem, que esboça uma ereção) (Fischer 1973, p. 235). Sonho e inibição da atividade motora são duas funções impossíveis de dissociar: percebemos isso claramente quando sonhamos que estamos diante de um perigo e

queremos correr, mas as pernas não nos obedecem. O fascínio exercido pelo cinema é muito parecido com o fascínio do sonho: paralisado o corpo numa situação de morte transitória, os signos projetados na tela ganham textura de coisa viva, ativando os mecanismos de envolvimento e identificação da plateia.

Quando se apagam os focos de luz e silenciam os estímulos sensoriais do ambiente da sala de projeção, o espectador se coloca, portanto, à mercê do intenso estímulo luminoso que se impõe à sua frente e nesse ato de entreguismo e vulnerabilidade ele se deixa sugestionar pelo universo fictício da narrativa, a ponto de se integrar no seu jogo de conflitos como se fizesse parte deles. A sua subjetividade abandona a massa inerte do corpo, desprende-se da poltrona e entra na tela para se converter em atriz do jogo simulado de eventos. Não se trata apenas de um pacto de aceitação do universo fictício, como aquele que o leitor do romance estabelece com a narrativa. A percepção do filme é também uma forma de alucinação, como o sonho é para Freud uma “psicose alucinatória do desejo” (Freud 1972a, p. 137): um como outro estão baseados na crença da existência efetiva daquilo que não passa, no fim das contas, de um jogo de representações. O espectador, na verdade, não “assiste” ao filme: ele o vive com uma vivência próxima do sonho e numa tal intensidade que não raro ele próprio se surpreende gritando, “torcendo” ou transpirando de tensão. A essa vivência particular de um espectador “em situação regressiva, infantilizado, como se estivesse sob o efeito de uma neurose artificial” (Morin 1980, p. 90) se convencionou chamar *impressão de realidade*. O termo, cunhado pelos teóricos do Instituto de Filmologia de Paris que, a partir de 1947, dedicaram-se ao estudo da subjetividade do espectador na sala de projeção, refere-se a essa confusão entre percepção e representação que, segundo Freud, caracteriza justamente o trabalho do sonho, uma vez suspensa a *prova de realidade*.

A diferença entre a antiga abordagem filmológica e a moderna acepção semiótica, entretanto, reside no fato de que agora se sabe que nesse trabalho de identificação e envolvimento jogam um papel importantíssimo certas técnicas de interiorização das imagens, como é o caso, notadamente, da “câmera subjetiva”. Ou seja, no domínio do cinema, a *impressão de realidade* resulta da combinação do dispositivo da caverna (imobilidade, silêncio, escuridão, onirismo) com o mecanismo de enunciação das imagens pela câmera, um sistema de projeções ópticas, derivado de técnicas renascentistas de “reproduzir” a realidade (a perspectiva monocular principalmente), que visa inscrever o *sujeito* no interior mesmo da representação. A projeção que faz o espectador de si próprio sobre os eventos da tela deriva, portanto, de sua inserção concreta no “texto” do filme, como se ele fosse o *sujeito* da visão que aquele lhe oferece. Essa forma de vivenciar o filme, “subjetiva” no sentido próprio do termo (pertencente ao sujeito), é imposta pelo modo de construção da imagem, que faz o espectador assumir o ponto de vista da câmera e, portanto, colocá-lo “dentro” da cena. Uma *camera obscura* (a câmera cinematográfica) dentro de outra *camera obscura* (a sala de projeção): eis aí uma imagem perfeita do mecanismo que favorece a sugestionabilidade do espectador e o desfrute de uma vida emprestada pelo personagem.

O desejo de ir ao cinema pressupõe, portanto, não apenas uma disponibilidade pura e simples para se deixar suggestionar pela *impressão de realidade*, mas uma forma de se relacionar com essa realidade alucinatória, forma essa que poderíamos definir ao mesmo tempo como *voyeurista* e *narcisista*, porque nela o sujeito “espia” a intimidade do outro pelo viés da tela, enquanto o seu corpo inerte se projeta imaginariamente na intriga e passa a vivenciar o filme como se fosse o seu sujeito. A identificação do espectador com os personagens da trama é poderosa no cinema, diríamos que quase inevitável, porque o modo de enunciação da imagem cinematográfica pressupõe sempre um observador presente, um sujeito da visão, cuja identidade o espectador assume. “No cinema – observa André Bazin – a mulher, mesmo nua, pode ser abordada por seu parceiro, expressamente desejada e realmente acariciada, pois diferentemente do teatro-lugar concreto de uma representação fundada na consciência e na oposição – o cinema desenrola-se num espaço imaginário que demanda a participação e a identificação. Conquistando a mulher, o ator me satisfaz por procuração. Sua sedução, sua beleza, sua audácia não entram em concorrência com meus desejos, mas os realizam” (Bazin 1981, p. 254). Não basta, portanto, dizer simplesmente que o espectador vivencia os eventos projetados na tela como algo que está acontecendo de fato (*impressão de realidade*), mas como algo que de fato *lhe* está acontecendo (*efeito de sujeito*).

O que ocorre é um assujeitamento do espectador que, novamente aqui, remete ao trabalho do sonho. O sonho é também uma manifestação do egoísmo do sonhador (Freud prefere falar em *narcisismo*, que é o egoísmo investido pela libido), pois nele é sempre o sonhador quem desempenha o papel principal (Freud 1969, pp. 343-344; 1972a, p. 127). Mesmo quando não é este último quem pratica a ação imaginada no sonho, ele permanece, de qualquer forma, um observador presente no palco dos acontecimentos e o sonho sempre *lhe* ocorre como sendo o *seu* ponto de vista. Ademais, ainda de acordo com Freud, mesmo quando o papel principal de um sonho cabe a um estranho, é sempre a pessoa do sonhador que está oculta sob a máscara daquele, por meio dos mecanismos de identificação. “Assim, meu Eu pode ser representado num sonho várias vezes, ora diretamente e ora pela identificação com pessoas estranhas” (Freud 1969, p. 344). Nos sonhos, assim como nas fantasias, o sujeito se dissimula com bastante frequência, para escapar à proibição, podendo ocupar sucessivamente o lugar do agente e do objeto num enunciado. *Vide* a análise que faz Freud (1970, pp. 225-253) do enunciado “bate-se numa criança”, em que o sujeito enunciador ora se encontra na posição daquele que bate, ora na posição do que apanha e outras vezes ainda ele aparece como um observador externo, que assiste à cena. Exatamente como no filme, em que o processo de identificação se dá numa multiplicidade de perspectivas, pela variação dos ângulos de tomada, permitindo ao espectador “assujeitar-se” no ponto de vista de várias personagens diferentes ao mesmo tempo. De qualquer forma, como observa Susanne K. Langer (1965, p. 449), no cinema, a câmera ocupa sempre o lugar daquele que sonha e essa particular relação do sujeito com os objetos da percepção cria um *presente virtual*, uma sensação de que os eventos estão acontecendo exatamente no momento da projeção.

Filme e sonho têm ainda em comum o recurso da *imagem* como meio básico de expressão. Em certas passagens de seus escritos, Freud chega a identificar o material psíquico de que são formados os sonhos com o das artes plásticas (Freud 1969, p. 332), enfatizando, em outras, que a *figurabilidade* sempre domina o processo (Freud 1972a, p. 135). Claro que existe também uma expressão verbal nos sonhos, como existe representação da fala no cinema. Mas, ainda aqui, o paralelo é perfeito, pois Freud observa que a palavra ocorre nos sonhos como “resto diurno”, fragmento de percepção de falas e sempre “ligada à coisa que lhe corresponde” (Freud 1972a, p. 135), portanto, para usar uma expressão cinematográfica, *sincronizada* à imagem, como se fosse um ruído a mais, entre outros tantos da trilha sonora. Em outras palavras, a voz é trabalhada, no sonho e no filme, *como se fosse imagem*, inscrita portanto no interior do campo escópico. Ela se encontra de tal maneira fundida com a imagem (com a imagem do corpo que a emite), que se deixa, num certo sentido, “visualizar”, petrificando-se em objeto. Se isso nem sempre é perceptível no filme narrativo convencional, por causa justamente da adesão perfeita da voz ao corpo que a transporta, a sua evidência estrutural pode todavia ser visualizada num filme como *L’année dernière à Marienbad* (*O ano passado em Marienbad*/1961), talvez o mais onírico de toda a história do cinema: nele, as palavras da trilha sonora formam fragmentos acústicos que retomam em vários momentos, nos contextos mais diversos, passando da boca de um para a boca de outro personagem, às vezes mesmo soltos no ar, proferidos em *off* por corpos ausentes.

Claro, não se pretende ver nos fantasmas com que a psicanálise trabalha uma coincidência exata ou uma inferência absoluta com a maquinaria do cinematógrafo. Esta última invoca sempre um outro processo, uma outra economia, um dispositivo teórico e prático de modalidade diversa. Por ser um fato da cultura e acontecer num contexto de produção de linguagem próprio de uma civilização particular, o cinema emprega signos arbitrariamente forjados pelas vicissitudes de sua própria história. As determinações de sua economia particular constituem, aliás, um conjunto de problemas que nos cabe examinar no plano teórico. Mas também a psicanálise, tal como a conhecemos, tal como nô-la legaram os seus criadores, longe de identificar uma infraestrutura psíquica comum a toda espécie humana, não faz senão operar com a interiorização de uma cultura particular (ocidental, familiarista, paternalista, cristã), ainda que dominante, como aliás já observaram Volochinov (1976), Reich (1983), Deleuze e Guattari (1972). Assim, em vez de pensar simetrias ou assimetrias simplificantes, psicanálise e teoria do cinema podem tirar melhor proveito uma da outra dedicando a sua atenção àquela zona de fenômenos em que de fato os seus objetos particulares se confundem.

Muitos psicanalistas já notaram, por exemplo, esse curioso lapso que ocorre nas sessões de análise, quando os indivíduos se referem aos seus sonhos como se fossem filmes: “Eu via o seu rosto num ligeiro *flou...*”, “De repente, aconteceu um corte e eu me vi em outro lugar... “A hipótese levantada por Bertram D. Lewin de que todo sonho é uma projeção de imagens num suporte a que ele chama *dream screen* (tela do sonho) constitui a proposição mais avançada nessa área. Essa tela,

muito semelhante à do filme, está presente nos sonhos, mas normalmente não é vista pelo seu espectador (*dreaming spectator*), pois o conteúdo manifesto acaba se impondo sobre o suporte. No filme acontece a mesma coisa: quando as imagens são projetadas na tela, esta última se torna invisível ao espectador, mas ela está lá e sem ela nenhuma projeção seria possível. Em certas circunstâncias, entretanto, em alguns sonhos enigmáticos (como nos filmes desconstrutivos da impressão de realidade), a tela se torna repentinamente opaca, resultando visível ao sonhador e significativa ao analista (Lewin 1972, pp. 211-224; Eberwein 1984).

O cinema é onírico?

A interseção do sonho com o filme é um tema que sempre retorna tanto na prática quanto na teoria do cinema. Segundo Henri Agel (1971, pp. 7-38), por exemplo, a promoção do sonho tem sido mesmo a razão de ser do cinema, perseguida desde as primeiras invenções de Georges Méliès até os resultados mais acabados obtidos por criadores como Abel Gance ou Jean Cocteau, fato que tem sido reiterado pelos mais diferentes analistas do cinema, tais como Ricciotto Canudo, Louis Delluc, Germaine Dulac, Béla Balázs, Elie Faure, Luis Buñuel, Jean Epstein e Edgar Morin, entre tantos outros. O poeta Robert Desnos (1983, p. 317) enamorava a ideia de um cinema nascido diretamente dos sonhos, que os realizadores anotariam imediatamente ao acordar e que levariam à tela tal e qual lhes ocorressem à memória. Do lado da psicanálise, muitos profissionais (Lebovici, Heuyer, Desoille, Lewin) já apontaram para a quase exata coincidência do trabalho de elaboração do sonho pelo seu sujeito e o trabalho de recepção do filme pelo espectador (cf. Morin 1980, p. 75). Um analista como Renato Mezan (1988, p. 459) chega mesmo a definir o sonho como “filme que se desenrola no interior das pálpebras”. Ocorre, porém, que Christian Metz, num longo ensaio sobre as condições psíquicas do espectador de cinema (“Le film de fiction et son spectateur”), rejeitou qualquer comparação entre o filme e o sonho, apoiado em três argumentos principais: 1) o sujeito do filme sabe que está no cinema, o do sonho não sabe que está sonhando; 2) no cinema, o material perceptivo é real, ao passo que no sonho é imaginário; 3) por mais fantasioso que seja o filme, ele é sempre infinitamente mais lógico do que o sonho (Metz 1977, pp. 121-175). Trata-se de uma argumentação instigante e pode ser elucidativo fazer uma leitura crítica de cada um desses argumentos.

A situação fílmica – afirma Metz – difere da situação onírica pelo saber desigual do sujeito quanto ao que ele está fazendo: o espectador permanece sempre consciente de que está numa sala de projeção, ao passo que o sonhador em geral só percebe que estava sonhando depois que acorda. Metz reconhece a existência de estados intermediários: quando a participação efetiva do espectador torna-se tão intensa que chega a embaralhar a consciência que ele tem da situação fílmica e quando,

“em estados intermediários entre a vigília e o sono”, o sonhador sabe até certo ponto que está sonhando. Mas a situação “normal” e dominante é aquela em que o sonho e o filme não se confundem, pois neste último a transferência perceptiva não chega a acontecer como naquele, o imaginário continua a ser sentido como tal e a impressão de realidade raramente se torna uma ilusão de fato.

Tudo muito sensato e bem-colocado. Mas dizer sumariamente que o espectador “sabe” que está diante de um filme, que ele jamais alucina as imagens a ponto de imaginá-las dotadas de realidade, nada disso explica o desejo de ir e de estar no cinema. Se a regressão vivida pelo espectador na sala de projeção é consentida e desejada, se é ele próprio quem escolhe colocar o mundo entre parênteses para viver uma experiência imaginária, isso só ocorre porque ele busca no cinema algo mais do que a mera consciência do processo. Justamente porque o indivíduo “sabe” de antemão que o que se passa na tela é objeto ausente e que, portanto, ele pode viver suas emoções sem riscos de qualquer espécie, porque, ainda, tudo não passa, no fim das contas, de um “sonho”, é que ele pode precisamente alucinar as imagens e vivê-las com a intensidade de um acontecimento real. Isso é precisamente o que o mobiliza ao cinema e explica a sua entrega resoluta ao artifício do filme.

Talvez possamos entender melhor isso que Metz chama de “consciência” do espectador, examinando justamente o sonho “consciente”, aquele em que o sonhador sabe que está sonhando e que Freud chama de “sonho dentro do sonho”. Se o conteúdo do sonho é descrito no próprio sonho como sendo “sonhado”, isso visa diminuir-lhe a importância para tirar-lhe o peso de realidade, como forma de a censura resistir dentro do sonho à proliferação do inconsciente. Se uma lembrança emerge no sonho como algo angustiante para o sonhador, este a imagina como um sonho dentro do sonho para poder assim experimentá-la sem sofrimento (Freud 1969, p. 359). Exatamente o que acontece na sala de projeção. Nela, o espectador não receia, por exemplo, assistir a um filme sobre um desastre de avião, porque ele “sabe” que, no fim das contas, tudo não passa de cinema e portanto não há riscos. Mas exatamente porque está livre de perigo, ele pode viver as emoções do drama da forma mais intensa possível. O seu “saber” o isenta de medos, culpas ou responsabilidades. Durante todo tempo da projeção, ele pode alucinar à vontade, pois o calor e o escuro da gruta-útero livram de quaisquer consequências. Se há algo que ele “sabe” o tempo todo não é simplesmente que tudo é mentira, pois isso reprimiria o prazer do filme, mas que depois de ter vivido emoções as mais perigosas ou as mais proibidas, ele pode finalmente acordar, como se acorda de um pesadelo.

“A segunda diferença entre a visão fílmica e a visão onírica – continua Metz – decorre estreitamente da primeira. A percepção fílmica é uma percepção real (é realmente uma percepção), ela não se reduz a um processo psíquico interno” (Metz 1977, p. 133). Em outras palavras, as imagens do filme são imagens reais que o espectador percebe porque de fato estão à sua frente (porém, contraditoriamente, o percebido não é o objeto, é um jogo de luzes e sombras, portanto, já

um fantasma), ao passo que no sonho as imagens são internas, produzidas pelo aparelho psíquico e, portanto, não percebidas realmente. Bastaria ao espectador desviar os olhos da tela para que as imagens desaparecessem (prova de realidade), condição que não ocorre no sonho, pois este último trabalha com representações mentais que independem da ação do sonhador. O fato, entretanto, é que a possibilidade de ação ou de deslocamento do espectador na sala de projeção é apenas teórica, verificável sobretudo nos “maus” filmes, naqueles que não conseguem estabelecer um contrato de transferência perceptiva com o seu público. Pois, em circunstâncias habituais, a situação cinema inviabiliza a realização da prova de realidade. Ademais, como observa Baudry (1975, p. 69), “mais que no sonho, o sujeito do filme não possui meios de exercer uma ação sobre o objeto de sua percepção, ele não pode mudar voluntariamente seu ponto de vista. Ele está bem ocupado com as imagens; o desenvolvimento dessas imagens, o ritmo de visão, o movimento lhe são impostos de maneira semelhante às representações do sonho e das alucinações”. Como consequência, apesar de perceber imagens “reais” (ou pelo menos a sua sombra), o espectador do filme não as assimila como meros estímulos luminosos; ele incorpora o ponto de vista da câmera, investe de subjetividade as projeções da tela e, nesse ato de aluciná-las, interioriza as percepções. Se há, portanto, uma diferença entre a situação onírica e a situação fílmica, ela está no fato de a primeira tomar por percepção o que não passa de representação mental, ao passo que a segunda toma por representação mental o que não passa de percepção. Mas é que o cinema funciona como um aparelho psíquico substitutivo, que simula artificialmente uma vivência psicológica.

Finalmente, o filme – para Metz – é em geral consideravelmente mais lógico e organizado do que o sonho. “Os filmes fantasiosos ou maravilhosos, os filmes mais irrealistas não são outra coisa que filmes que obedecem a uma outra lógica”, ao passo que o conteúdo manifesto de um sonho, “caso fosse estritamente levado à tela, formaria um filme ininteligível”. “Entre a lógica do filme mais absurdo e a do sonho, sempre permanecerá uma diferença: é que, neste último, o espantoso não espanta e, por consequência, nada é absurdo; donde justamente, ao despertar, o espanto e a impressão de absurdo” (Metz 1977, pp. 148-150).

Quando se diz que o filme imita o sonho, é preciso esclarecer o sentido verdadeiro desse artifício. O sonho que dizemos se parecer com o filme evidentemente não é o seu mecanismo psicológico mais profundo, não são aqueles “pensamentos oníricos latentes”, que para Freud constituem a matéria-prima do sonho, o seu processo primário. Ele se identifica, antes, com o sentido que lhe dá o vulgo, ou seja, algo já trabalhado pela elaboração secundária. E não há como ser diferente: o que nós entendemos por sonho é sempre o conjunto desses pensamentos oníricos transmutados em conteúdos manifestos, ou seja, traduzidos em sonho recordado e contado na vigília. Entre a emergência do inconsciente e a elaboração do sonho pelo sujeito, interpõe-se a moldagem operada pela censura, por meio de procedimentos como a condensação, o deslocamento, a simbolização e a elaboração secundária. Por essa razão, os ataques que os surrealistas lançaram ao cinema, a partir dos anos 20, por considerar que este não vinha cumprindo sua função de

expressar, em todas as suas consequências, a irracionalidade inconsciente, e de saciar, sem censuras, os desejos e as pulsões, têm um fundo de ingenuidade. Se o filme aparece como uma fantasia controlada e moldada pelos dispositivos da indústria cultural, se ele só possibilita uma incursão “administrada” no imaginário, isso não contribui necessariamente para distingui-lo do sonho, pois este último é também “administrado” pela censura psíquica. Aliás, talvez não exista nada menos onírico do que certos filmes que utilizam “associações livres” para imitar o processo do sonho, como é o caso de *Un chien andalou* (*Um cão andaluz/1928*), *Geheimnisse einer Seele* (*Segredos de uma alma/1926*), *Sang d'un poète* (*Sangue de um poeta/1930*), ou aquelas imagens nebulosas e distorcidas com que se procura representar sequências de sonhos em filmes como *Smultronstallet* (*Morangos silvestres/1957*), *Spellbound* (*Quando fala o coração/1945*) e *Seconds* (*O segundo rosto/1966*). As películas que melhor representam o sonho são aquelas em que o conteúdo onírico é tratado com espessura de evento real, são fitas como *Vertigo* (*Um corpo que cai/1958*), *Belle de jour* (*A bela da tarde/1967*) ou *Uguetsu monogatari* (*Contos da lua vaga/1953*), em que há embaralhamento entre o vivido e o imaginado.

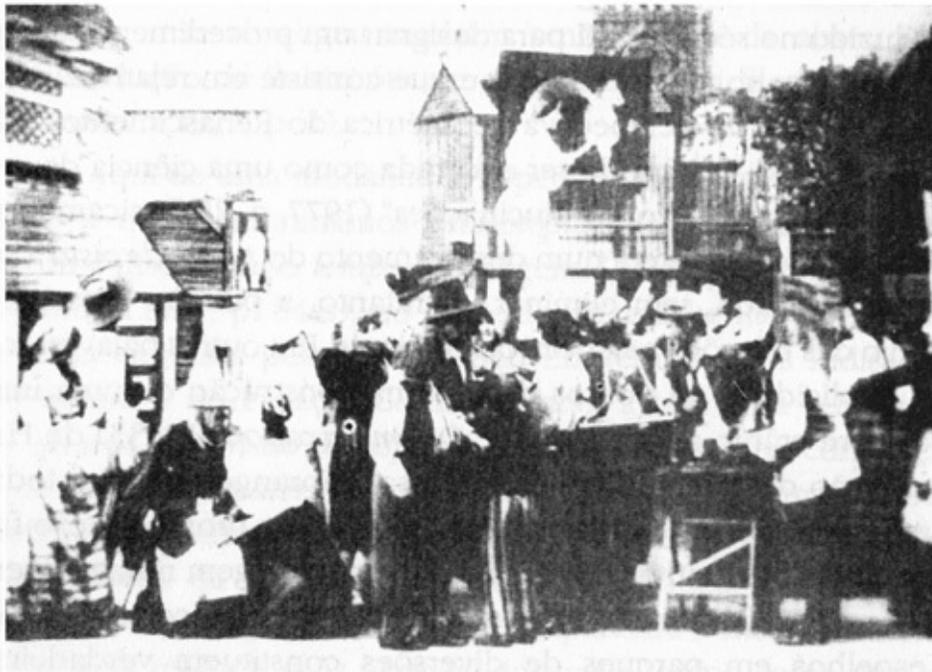
Um filme que pretendesse representar na tela, com a maior exatidão possível, os pensamentos oníricos latentes só teria interesse talvez para as comunidades médica e científica, mas provavelmente não atrairia para a sala de exibição aquelas multidões de espectadores para quem o sonho se confunde com a elaboração secundária. No cinema, tanto os recursos de linguagem quanto as regras econômicas do mercado, como ainda a legislação dos códigos de ética, tudo funciona como mecanismo de censura, num sentido bastante próximo da censura psíquica, cujo fim é domar as liberdades da máquina inconsciente com o cabresto da civilização (superego). Com justa razão, André Bazin observou que a censura é função constitutiva tanto do sonho como do cinema. A famosa cena de *The seven year itch* (*O pecado mora ao lado/1955*), em que a corrente de ar que sai do bueiro do metrô levanta a saia da personagem interpretada por Marilyn Monroe, “só poderia ter nascido no contexto de um cinema dono de uma longa, rica e bizantina cultura da censura” (Bazin 1981, p. 252). O mesmo se poderia dizer da simbologia onírica que perpassa todo o *North by northwest* (*Intriga internacional/1959*), desde os signos da ameaça de castração que definem o complexo de Édipo do protagonista principal (por exemplo, a minúscula lâmina de depilação feminina com que ele se barbeia) até a ereção final, quando Thornhill possui a mulher de seus desejos e essa cena é dada no filme pela imagem do trem entrando vigorosamente num túnel (Bellour 1975, pp. 235-350). “Tais achados supõem um extraordinário refinamento da imaginação, adquirido na luta contra a estupidez acabada de um código puritano. O fato é que Hollywood, apesar e por causa das proibições que nela vigoram, continua sendo a capital do erotismo cinematográfico” (Bazin 1981, p. 252).

As próprias bordas do quadro já não constituem um expediente de censura? O seu papel não é justamente jogar com o visível de um lado e o sugerido de outro, tirando partido dos desvendamentos progressivos e incompletos que ocorrem quando a câmera se move? Entre o que se

mostra e o que se suprime ao olhar, o que há é excitação do desejo, mas ao mesmo tempo a sua retenção, ambiguidade que está na raiz do jogo erótico e que o filme assumidamente pornográfico perde, por causa de sua brutalidade fisiológica. O cinema tem, portanto, uma certa afinidade com a mecânica do desejo: suprime o que ameaça mostrar, retarda o acesso ao sugerido, prolonga o *suspense*, fazendo com que o objeto desejado escape e retome a todo momento no domínio do olhar. O próprio Christian Metz, aliás, já observou, num outro contexto, que a maneira de o cinema desvendar o espaço tem alguma semelhança com uma espécie de *striptease*, só que um *striptease* reversível, que volta a vestir o que já havia despido e que subtrai à vista o que já havia mostrado (Metz 1977, p. 91). Tudo isso vem demonstrar que o cinema tem em comum com o sonho o labor do processo secundário, com que ele dribla a censura exercida sobretudo pelo superego. Produto oficioso de uma civilização fértil de legislações sobre o inconsciente, o cinema aprendeu a domar as pulsões com uma espécie de moldura cultural por meio da qual ele sublima, corrige, “civiliza” as narrativas caóticas forjadas no inconsciente. No seu trabalho duplo de ativamento e dissimulação do desejo, ele vai buscar modelos construtivos em formas simbólicas reputadas pela sociedade como superiores e civilizadas, como é o caso do romance e do drama oitocentistas. Nisso tudo, o cinema só difere verdadeiramente dos sonhos e das alucinações em sua artificialidade: na sala de exibição, não somos nós que produzimos nossos sonhos; eles já nos chegam prontos, empacotados, reproduzíveis ao infinito. Máquina de moldar o imaginário, o cinema funciona executando, por conta do espectador, parte do seu trabalho psíquico. Essa talvez seja uma das motivações mais profundas que estão por trás de sua invenção técnica: induzir no espectador percepções socialmente disciplinadas, que se fazem passar por representações de um mundo interior.

Anestesiamento do espírito vigilante, suspensão de todo interesse pelo ambiente circundante, projeção da personalidade num sujeito emprestado, adesão à impressão de realidade, desligamento, passividade, desejo de sonhar: eis algumas das disposições regressivas do espectador acorrentado à sua poltrona na gruta escura, simulação do ventre materno. Não é difícil compreender o desconforto de tantos realizadores, bem ou mal-intencionados, que encararam o cinema como instrumento de reflexão ou de exercício da crítica, capaz de dialogar com espectadores conscientes e convidá-los à ação. Como imaginar a competência para o julgamento ou o distanciamento crítico numa modalidade de recepção que é toda ela feita de regressão narcísica, de projeções e de afasia? O cinema sempre foi um espinho na garganta de tantos cineastas e intelectuais que pretenderam fazer filmes capazes de alterar o rumo das coisas, pois o fato é que seus filmes sequer conseguiam alterar a situação reinante dentro da sala de exibição. Sabe-se que um grande contingente de realizadores ditos engajados nos mais variados matizes ideológicos soube tirar proveito da situação cinema para construir ficções de fundo propagandístico, de forte apelo à identificação. Outros, porém, puseram-se a desconfiar que um cinema de reflexão crítica deveria começar por desmontar os artifícios anestésiantes do dispositivo de projeção, impedindo a regressão onírica e barrando os mecanismos de identificação. Só que quanto mais o filme reage contra os artifícios da situação cinema, subvertendo a função imaginária do cinema em benefício de um ganho de conhecimento, mais ele

esvazia as salas e ameaça a própria existência do veículo, pois reprime no espectador o desejo de ir ao cinema ou de estar no cinema.



Embaixo, "quadro" inicial de *Tom Tom, the piper's son*, fotografado por Billy Bitzer. Em cima, gravura de Hogarth, intitulada *Southwark Fair* (1733), que serviu de modelo àquela imagem de abertura.

A QUARTA DIMENSÃO DA IMAGEM

O conceito de *anamorfose*, segundo seu mais célebre analista (Baltrusaitis 1977), teria sido introduzido no século XVII para designar um procedimento que já começara, todavia, a ser praticado no século anterior e que consiste em relativizar ou “perverter” os cânones mais rígidos da perspectiva geométrica do Renascimento. “A perspectiva – sentencia Baltrusaitis – deixa de ser encarada como uma ciência da realidade para tornar-se um instrumento gerador de alucinações” (1977, p. 2). Basicamente, as técnicas clássicas de anamorfose consistem num deslocamento do *ponto de vista* a partir do qual uma imagem é visualizada, sem eliminar, entretanto, a posição anterior, decorrendo daí um desarranjo das relações perspectivas originais. Em outras palavras, a anamorfose nasce de uma duplicidade de pontos de vista na construção de uma imagem, como acontece no célebre crânio anamórfico de *Os embaixadores* (1533) de Hans Holbein. Com a generalização do termo, o conceito passa a abranger também toda e qualquer distorção do modelo “realista” (leia-se “renascentista”) de representação figurativa, tais como as deformações resultantes da reflexão de uma imagem numa superfície distinta (por exemplo: a reflexão de uma imagem plana num espelho convexo). Nesse sentido, as salas de espelhos em parques de diversões constituem verdadeiras máquinas produtoras de anamorfozes. “O sistema foi estabelecido inicialmente como uma curiosidade técnica, mas abrangeu também uma poética da abstração, um efetivo mecanismo de produção de ilusão ótica e até mesmo uma filosofia da falsificação da realidade” (Baltrusaitis 1977, p. 1).

Vamos tratar aqui de uma modalidade específica de anamorfose, não considerada por Baltrusaitis, a que denominamos *cronotópica*, por se referir às “deformações” resultantes de uma inscrição do *tempo* na imagem. O termo *cronotopo* deriva da teoria de Mikhail Bakhtin (1981, p. 84 ss.), no contexto da análise literária, e foi por sua vez inspirado na ideia expressa pelo físico Albert Einstein de uma indissolubilidade das categorias do tempo e do espaço. Como se sabe, a teoria da relatividade encara o tempo como *quarta dimensão do espaço*, o que implica uma concepção de tempo como algo que pode ser *materializado*. À tese kantiana de uma impossibilidade de visualizar diretamente o tempo, Einstein contrapõe a tese de uma *visibilidade* do tempo e de uma *legibilidade*

da duração na matéria. Essa ideia de uma “materialização privilegiada do tempo no espaço” (1981, p. 250) pareceu a Bakhtin extremamente rica para uma abordagem estética, pois permitia encarar o tempo como uma categoria que tem uma expressão sensível, que se mostra na matéria significativa e que pode, portanto, ser modelada artisticamente. Em termos estritamente semióticos, o tempo surge então como um elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria, de comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la até o limite da transfiguração. É preciso esclarecer, entretanto, que a referência a Einstein se dá aqui num sentido apenas metafórico, uma vez que, nos termos restritos da teoria da relatividade, a inscrição do tempo na matéria só poderia ser perceptível a distâncias astronômicas e a velocidades próximas à da luz, o que não ocorre, evidentemente, no universo das formas representativas aqui consideradas.

Mas o tempo não será encarado aqui como efeito de percepção (efeito *phi*) ou como noção abstrata que se superpõe à imagem no plano temático. Ao contrário, agora ele vai nos interessar como *dimensão* (no sentido einsteiniano do termo, não no sentido matemático, em que uma quarta dimensão é uma possibilidade teórica) da imagem e, nesse sentido, como modalidade específica de “distorção” da figura. Por consequência, grande parte das experiências cinematográficas conhecidas ficará temporariamente eliminada de nossa esfera de interesses. Isso pode parecer paradoxal, pois vamos tratar justamente das imagens do movimento e do tempo, ou seja, da *representação cinematográfica* propriamente dita, mas para fazê-lo temos de saltar para fora do âmbito desse meio específico a que habitualmente chamamos *cinema*. Isso significa também dizer que pode haver “cinema”, até mesmo mais “cinema”, em meios e processos significantes que não ostentam necessariamente esse nome. Se considerarmos a imagem como ocupação de um espaço (que pode ser bi ou tridimensional) por formas de cores e texturas variadas, o tempo ocorre aí como uma força geradora de anamorfozes, liquefazendo os corpos para “derramá-los” num outro *topos*, num *crono-topos*, portanto, num espaço-tempo. Materializado no espaço, o tempo se mostra como um efeito de superposição ou de percurso dos corpos no espaço, “onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em única percepção, que faz desses momentos sucessivos uma paisagem de acontecimentos” (Virilio 1990, p. 81).

Estamos tão acostumados a encarar o cinema como um dispositivo técnico para tornar sensível a duração, para dar forma às impressões de tempo e para representar a velocidade, que raramente nos damos conta de que outros meios podem também fazê-lo, até de forma mais eloquente e com maiores consequências. Naturalmente, pode-se conceber a sequência dos fotogramas como uma inscrição do tempo e o *plano* como a unidade mínima do cinema (não o fotograma, que parece não representar a duração). Há mesmo algumas formulações eloquentes nesse sentido, notadamente por parte de realizadores engajados num trabalho de experimentação das possibilidades significantes do cinema, tais como Dziga Vertov e Serguei Eisenstein, que chegaram mesmo a fazer referências ao isomorfismo tempo-espaço e à quarta dimensão einsteiniana (Vertov 1984, pp. 7 e 78; Eisenstein 1949, p. 69 ss.). Mas quando o cinema violenta a percepção habitual do tempo por

procedimentos sintáticos tais como retrocesso de ações por montagem invertida, câmera lenta ou acelerada, dilatação ou condensação de movimentos, na verdade, ele está intervindo sobre a sucessão das imagens, sobre o ordenamento dos fotogramas e dos planos, mas nenhum desses gestos pode afetar estruturalmente a própria imagem. Em outras palavras, o cinema pode fazer um homem andar mais rápido ou mais lentamente, pode fazê-lo também andar ao contrário ou até mesmo se mover por elipses, pulando porções do espaço; o que ele em geral *não pode* é fazer com que a própria representação desse homem seja alterada em razão de tais manipulações do tempo. Isso quer dizer que a inscrição do tempo no cinema não afeta as imagens, não as transfigura, não gera portanto *anamorfoses*. A imagem cinematográfica que se “movimenta” numa tela conserva a mesma integridade e a mesma consistência de uma imagem fotográfica fixa obtida nas mesmas condições. O que, certamente, não diminui o mérito das experiências citadas nem compromete a sua consideração em outros níveis de análise.

A anotação do tempo

Nossa abordagem das anamorfoses cronotópicas começa com o exame da fotografia fixa. Aqui parece residir um novo paradoxo, pois a fotografia é normalmente encarada como um sistema signifiante de *suspensão do tempo*, de congelamento da imagem num instante mínimo e único. Mas é justamente porque toda a tecnologia da fotografia se orienta no sentido de uma eliminação do tempo que a inscrição deste último na fotografia tem um poder superlativamente desestabilizador e, por consequência, deformante. O princípio básico do cronotopo fotográfico reside na elasticidade do conceito de *instante*: considerando o tempo como um desenrolar de eventos, a fotografia surge como algo que se interpõe nessa sucessão, para *fixar* um intervalo. Ocorre que esse intervalo, por mínimo que seja, é ele próprio também composto de infinitos outros intervalos ainda menores e que o obturador da câmera não pode congelar. Tal como no conceito matemático de *intervalo*, o *instante* fotográfico pode ser divisível ao infinito, sem que jamais se possa chegar a uma unidade mínima que represente o congelamento absoluto do tempo. Na verdade, nos termos estritos da teoria da relatividade, a velocidade de obturação está limitada à velocidade da luz, mas como a prática habitual da fotografia encontra-se muito distante desse limite, a suspensão absoluta do tempo representa um ideal impossível de ser atingido.

Isso quer dizer que em toda imagem fotográfica há necessariamente inscrição do tempo. Mesmo nas maiores velocidades de obturação que podem hoje ser obtidas, o intervalo de exposição do filme à luz sempre resulta suficientemente longo para registrar uma duração, portanto, uma evolução do objeto no tempo. Se isso não é perceptível na prática cotidiana da fotografia é porque sempre se busca uma compatibilidade entre velocidade de obturação e velocidade do motivo

fotografado, de modo a obter como resultado o intervalo exato para congelamento deste último. As anamorfoses cronotópicas começam a aparecer, todavia, quando se coloca a velocidade de obturação a trabalhar no sentido de uma anotação do movimento, de uma inscrição do deslocamento dos corpos no espaço-tempo, portanto, na direção contrária à vocação da fotografia para o registro documental.

Observemos um exemplo clássico de anamorfose cronotópica: a célebre fotografia que Jacques-Henri Lartigue tirou durante o Grande Prêmio Automobilístico da França, em 1912. O fotógrafo utilizou uma câmera com obturador de plano focal ou de “cortina”, um obturador, portanto, que se abre no formato de uma fenda e que “varre” o quadro da câmera em instantes sucessivos, expondo cada parte do filme a diferentes intervalos de tempo. Uma vez que o tempo de exposição era demasiado longo em relação ao movimento do carro fotografado, este último resultou visivelmente distorcido, com os volumes comprimidos e as linhas verticais inclinadas para a frente (as rodas do automóvel) ou para trás (os espectadores do fundo). Isso ocorria porque, à medida que o obturador ia “varrendo” o quadro, o motivo ia se deslocando, de sorte que a cada posição do primeiro correspondia um avanço na posição relativa do segundo. Ao mesmo tempo, uma vez que o fotógrafo moveu a câmera durante o acionamento do gatilho para acompanhar o carro em movimento, esse gesto interferiu também na “fixação” dos espectadores do fundo da cena: quando o obturador estava imprimindo a imagem de suas pernas, a câmera estava numa posição, mas, ao chegar a suas cabeças, a posição da câmera já havia mudado. Esse efeito de achatamento e inclinação produzido pelos obturadores de plano focal tornou-se tão comum nas fotos de objetos velozes que, por transferência semiótica, os próprios desenhistas e artistas gráficos passaram a usar tal convenção para representar a velocidade (Machado 1984, p. 46). Num nível mais especulativo, é de se notar também a curiosa coincidência entre o modo de inscrição do tempo na imagem fotográfica e a ideia, colocada em circulação pela teoria da relatividade, de uma *matéria dinâmica*, que se contrai cada vez mais na direção de seu movimento, à medida que aumenta sua velocidade.

É bastante provável que o efeito anamórfico nessa foto de Lartigue seja involuntário. No entanto, ele serviu de modelo para grande parte das experiências posteriores de inserção do tempo na fotografia. Uma exploração mais intensiva e consciente do mesmo procedimento pode ser encontrada modernamente no desconcertante trabalho do francês Frédéric Fontenoy com suas *créatures*. As criaturas de Fontenoy são, na verdade, seres elásticos, aéreos, de formas estilizadas, que evoluem na paisagem como serpentes rastejantes, já a meio caminho da desmaterialização. Os efeitos de anamorfose que corroem a integridade de tais criaturas são o resultado de um movimento muito rápido dos corpos, associado a uma exposição lenta e a um obturador de plano focal. Aqui temos materializada a quintessência do cronotopo fotográfico: trata-se de captar não mais aquele instante ideal em que o corpo tende ao repouso, mas o percurso mesmo desse corpo no espaço, quando ele evolui no tempo. Em termos de representação figurativa, o resultado é uma quase completa dissolução da figura, uma vez que já não é a sua integridade o que o fotógrafo persegue,

mas a sua evolução, o seu movimento, a sua dimensão temporal enfim. Não é de se admirar que, ao longo de sua história digamos assim “oficial”, a fotografia tenha se colocado como projeto construtivo eliminar a inscrição do tempo, uma vez que essa inscrição muda completamente a sua própria natureza como sistema simbólico. Em vez de favorecer o registro “realista” e de endossar o modelo figurativo do Renascimento, a inserção do tempo gera uma galeria de estranhas *créatures* e se converte numa verdadeira fábrica de monstros, ou num “instrumento gerador de alucinações”, como dizia Baltrusaitis (1977, p. 2) a propósito das anamorfozes.

Um outro exemplo eloquente de anamorfose cronotópica pode ser encontrado nos experimentos realizados pelo húngaro Andrew Davidhazy com fotografia de 360 graus de abrangência. Em vez de utilizar lentes especiais, que possibilitam abrir o campo de visão da câmera, Davidhazy utiliza um dispositivo, desenvolvido por ele próprio, que permite registrar a foto ao longo de um certo intervalo temporal, permitindo à câmera contornar o objeto durante o registro, ou ao objeto girar em torno de seu próprio eixo diante da câmera. Isso faz com que um objeto tridimensional possa ser, digamos assim, “desenrolado” no plano fotográfico, exibindo todas as suas faces num único suporte bidimensional. Na verdade, o processo de Davidhazy constitui um aperfeiçoamento das antigas *câmeras panorâmicas*, aparelhos dotados de objetivas giratórias e que podiam, por essa razão, “varrer” uma cena bastante ampla, para obter paisagens num ângulo superior a 150 graus. Como o processo de “varredura” se dava ao longo de um intervalo temporal relativamente longo, podia acontecer que um espretilho fosse fotografado duas vezes numa mesma foto: bastava que ele corresse mais rápido do que o dispositivo giratório da câmera e se deslocasse de um lado a outro da paisagem. No caso das fotos de Davidhazy, o que se tem é, simultaneamente, uma anamorfose de tempo e de ponto de vista: de *tempo* porque o que se registra na foto é o *desenrolar* no tempo de uma ação de revolução diante da câmera; de *ponto de vista* porque o que se acumula no tempo é o conjunto de todos os ângulos de visualização de uma figura.

Talvez seja útil observar aqui a enorme distância que separa as anamorfozes cronotópicas de Fontenoy e Davidhazy do efeito cinematográfico habitual. Em primeiro lugar, salta à vista o fulminante processo de desintegração das figuras resultante da anotação do tempo no quadro fotográfico: os efeitos particulares de dissolução dos corpos nas fotos de Fontenoy ou de dilatação das faces nos “retratos” de Davidhazy são a solução fotográfica para o problema da representação da dimensão temporal (da “quarta” dimensão einsteiniana) na imagem. Ao mesmo tempo, deve-se notar também que os gestos são reconstituídos na sua duração integral, com a conservação de todos os estágios intermediários ocupados pelos corpos em movimento e em perfeita continuidade. Poder-se-ia dizer que os corpos realizam no espaço o *raccord* do tempo, diferentemente do efeito cinematográfico, que secciona a duração (e o movimento) em vários instantes separados e realiza, nesse sentido, uma espécie de *ellipse* do tempo.

O grande problema, em relação ao cinema, é o fato de seu dispositivo de obturação ser fixo e

não poder ser controlado pelo operador. Como consequência, não é possível no cinema, pelo menos nas condições habituais, obter efeitos anamórficos semelhantes aos das fotografias de Fontenoy e Davidhazy. Mas existe uma solução conciliatória. Sabemos que o fotograma, de que é constituída a sequência espaçotemporal no cinema, é uma espécie de *fotografia*, podendo inclusive ser ampliado em papel e exibido como uma imagem fixa. Se assim é, o cineasta pode fazer o percurso inverso: ele pode tomar uma sequência de fotografias fixas e transferi-la para película cinematográfica. Nesse caso, como as imagens que constituem o fluxo audiovisual foram obtidas com câmeras *fotográficas* e não cinematográficas, certas propriedades específicas da fotografia fixa (como, por exemplo, o controle do tempo de obturação) podem ser transferidas para o cinema. Isso é exatamente o que faz Pat O'Neill neste filme surpreendente que é *Water and power* (1989): imagens fixas de motivos liquefeitos pela exposição lenta à luz e tomadas numa sequência temporal são transferidas posteriormente quadro a quadro para película cinematográfica, por meio de uma impressora óptica utilizada no cinema para fazer efeitos especiais. O resultado é uma mancha anamórfica surpreendentemente dinâmica, que funciona como se as figuras de Fontenoy e Davidhazy tivessem sido animadas e vibrassem freneticamente no espaço-tempo.

Numa posição intermediária entre o efeito cinematográfico (elipse do tempo) e o efeito cronotópico (*raccord* do tempo), vamos encontrar a técnica dos *agregados* (*joiners*) desenvolvida pelo artista plástico britânico David Hockney. Transportando para o domínio da fotografia o método cubista de representação da tridimensionalidade do espaço, Hockney fragmenta seus motivos numa série de detalhes inseridos em pequenos quadriláteros e depois os justapõe por meio de técnicas de colagem fotográfica, reconstituindo a figura. Ocorre que, na tomada de cada fragmento, o fotógrafo muda o ponto de vista, fazendo com que a figura resulte fissurada e decomposta, de modo a materializar a visão múltipla de um olho em movimento. De certa forma, Hockney procura representar o processo mesmo de visão, na sua acepção ontológica: diferentemente da forma como a câmera fotográfica vê o mundo, nós vemos tudo nítido no campo visual, mas não ao mesmo tempo. O processo de visão corresponde a uma varredura do espaço, em que os olhos, a cabeça e até mesmo o corpo todo se movem, construindo a imagem no tempo. É na dimensão temporal e apenas nela que o espaço pode resultar visível a nossos olhos. Da mesma forma, na técnica dos agregados, a obtenção de todos os fragmentos que vão compor a figura ou a paisagem é um processo que se dá no tempo (uma sessão fotográfica para a construção de um único agregado pode demandar até quatro horas de tomadas; cf. Hockney 1989, p. 48). Consequentemente, cada colagem de Hockney mostra sempre uma série de intervalos temporais superpostos. A diferença, em relação aos processos de Fontenoy e Davidhazy, é que nos agregados de Hockney não há fusão entre os fragmentos; cada parte se mostra nitidamente como um diferente intervalo temporal, como no cinema. Todavia, é preciso considerar que aqui os intervalos fixados são decisões do fotógrafo e não de um mecanismo automático. Consequentemente, no lugar da regularidade, da monotonia e também do naturalismo implícitos no efeito cinematográfico, o que se obtém na técnica dos agregados é uma forma de dinamismo e de subjetividade capaz de recuperar, num certo sentido, algo daquela dimensão

mnemônica e imaginativa que está na base da concepção bergsoniana do tempo como descontinuidade.

A aventura da cronofotografia

A representação do tempo na imagem é um problema semiótico cuja resolução tem demandado sucessivas formulações ao longo dos séculos. Na estatuária grega, os cavalos podem aparecer com mais de quatro patas, assim como na mitologia hindu a dança de Xiva faz multiplicar os braços das figuras sagradas. Não seria exagero algum encarar exemplos dessa natureza como esforços da inteligência perceptiva para representar o tempo e o movimento. Na pintura oriental, os rolos horizontais (*makemono*) permitiam desenrolar longas vistas panorâmicas, ao longo das quais a vida de uma personagem era encenada, fase por fase, numa sucessão cronológica, como uma espécie de cinema *avant la lettre*. Esse mesmo procedimento também aparece esporadicamente na pintura ocidental, se bem que de forma condensada, quando as várias fases de um evento são distribuídas na profundidade da cena, conforme ocorria amiúde na obra de El Greco.

Mas anamorfozes cronotópicas propriamente ditas só começam mesmo a ocorrer historicamente após as experiências com a *cronofotografia*, desenvolvidas pelo célebre fisiologista francês Étienne-Jules Marey. Quando, em 1882, Marey parte para a criação de seu *fuzil fotográfico*, ele já conhecia as experiências anteriores do astrofísico francês Jules Janssen, que registrou a passagem de Vênus diante do Sol numa sequência de fotos obtidas a intervalos regulares (1874), e do inglês Eadweard Muybridge, que conseguiu decompor os movimentos de um cavalo a galope numa coleção de fotos sucessivas (1878). Todavia, embora aparentemente a direção das pesquisas fosse a mesma, Marey buscava resultados completamente distintos daqueles obtidos por seus antecessores. Muybridge, por exemplo, tomava o movimento dos cavalos por meio de 12 aparelhos separados (depois 24 e 30) e, portanto, obtinha 12 placas fotográficas que congelavam cada uma das etapas do galope, ao passo que Marey utilizava um dispositivo especial que permitia superpor as imagens sucessivas numa única placa sensível.

A principal diferença das fotos de Marey em relação àquelas obtidas por seus antecessores está, portanto, no fato de as distintas fases do movimento aparecerem fundidas no mesmo suporte, dando como resultado uma espécie de *gráfico* do deslocamento do corpo no espaço-tempo. Superpostas as imagens, elas se dissolvem umas nas outras, apagando os próprios contornos e desmaterializando as figuras numa trajetória estilizada. Ademais, Muybridge e Janssen utilizavam intervalos relativamente longos para separar as imagens, de modo a permitir visualizar melhor o que muda de um quadro a outro, ao passo que Marey dedicou todos os seus esforços para estreitar

ao máximo esses intervalos e assim poder restituir o movimento em sua continuidade. Na cronofotografia, por consequência, o encavalamento proposital das imagens produz um efeito anamórfico de natureza cronotópica. Mesmo quando películas com perfurações nas bordas já estavam disponíveis no mercado, Marey nunca sentiu necessidade de usá-las, porque, ao contrário daqueles que se dirigiam para a cinematografia, ele nunca se preocupou em manter uma perfeita equidistância entre os vários registros (Sauvage 1985, p. 76). O que ele buscava era a fusão, a continuidade, enfim, o registro do tempo no espaço.

Curioso é observar que, a despeito de sua pesada base positivista (que já examinamos no primeiro capítulo), o método de Marey teve um impacto fulminante na aventura da arte moderna e ensinou toda uma geração de artistas a reinventar a visão. Basta dizer que o célebre *Nu descendant l'escalier* (1912) e toda a série que decorre dele derivam diretamente das experiências com a cronofotografia. Duchamp, com toda certeza, conhecia o trabalho de Marey, não apenas pelos livros (que ele cita em suas notas e entrevistas), como também por meio de seu irmão Raymond Duchamp-Vallon, que teve contato com a cronofotografia no hospital da Salpêtrière em Paris, graças à mediação de Albert Londe, ex-assistente de Marey (Dagognet 1987, pp. 112-116). Na época, Duchamp vinha desenvolvendo uma crítica do cubismo, por lhe parecer que artistas como Picasso e Braque faziam uma pintura “estática”, em que apenas a multiplicidade dos pontos de vista era invocada, sem considerar, todavia, os problemas da representação do tempo e do movimento. A cronofotografia surgiu-lhe então como uma solução técnica para aquilo que ele considerava um “limite” do cubismo. A influência foi tão marcante que, se observarmos bem, pode-se ver no *Nu* até mesmo as linhas pontilhadas (à altura do cotovelo da figura), correspondentes à evolução dos pontos metálicos nas séries de Marey, e os arcos de círculos (à altura da barriga da perna) que Marey usava em seus gráficos para marcar a direção dos deslocamentos. Note-se também que, seguindo a orientação do fisiologista, Duchamp funde as diferentes fases do movimento, dissolvendo os contornos da figura como expediente para reduzir os intervalos de tempo e tornar mais fluente o movimento.

É com o futurismo italiano, entretanto, que a aventura da cronofotografia encontrará sua expressão estética mais vigorosa, embora os futuristas tenham sempre relutado em admitir sua dívida em relação ao processo de Marey. Mas a verdade é que, no período que sucede imediatamente o célebre *Manifesto* de Marinetti (1909), as experiências futuristas mais remotas derivam diretamente do método do fisiologista francês (falecido em 1904). Trabalhos como *Ragazza che corre sul balcone* (1912), *Dinamismo di un cane al guinzaglio* (1912) e vários voos de pássaros assinados por Giacomo Balla não consistem senão numa transposição exata da cronofotografia para a esfera da criação artística. Veja-se, por exemplo, o esquema realizado por Baila e que serviu de base para *Ragazza*: a semelhança com os esquemas de Marey é mais do que uma mera coincidência. Porém, mesmo trabalhos mais abstratos e de maior maturidade, notadamente esculturas de Umberto Boccioni tais como *Sviluppo di una bottiglia nello spazio* (1912) e *Forme*

uniche nella continuità dello spazio (1913), guardam influências remotas da cronofotografia, sobretudo na concepção de uma matéria elástica, que se deforma para inscrever o tempo e o movimento. Há quem considere (Dagognet 1987, p. 113) que na origem secreta de tais trabalhos de Boccioni estão algumas estranhas esculturas em bronze realizadas pelo próprio Marey em 1887, em que se veem os corpos de determinados pássaros exageradamente alongados no sentido de sua direção, como forma de representar as diferentes posições das asas durante o voo.

As experiências cronofotográficas de Marey serão também o ponto de partida da *fotodinâmica*, proposta em 1911 por Anton Giulio Bragaglia, no seio do futurismo. Bragaglia iria se interessar, primeiramente, pelo caráter antinaturalista da cronofotografia, pela sua potencialidade de dissolver as figuras e de gerar anamorfoses. A repetição insistente da figura, o encavalamento de suas réplicas dentro do mesmo quadro deveriam possibilitar – segundo o fotógrafo futurista – uma completa fluidificação das formas, em benefício de sua cinetização e de seu atravessamento pela dimensão do tempo. “Repetindo a imagem, o artista a desmaterializa, potencializando a iconicidade própria do tempo” (Lista 1979, p. 119). Quanto maior for o movimento da figura tanto maior a sua deformação. Curioso é observar que, embora a relação entre futurismo e teoria einsteiniana da relatividade não tenha sido até hoje esclarecida, num texto de 1911, portanto muito precocemente, Bragaglia já falava do tempo como “quarta dimensão do espaço” e caracterizava o seu método de trabalho como uma “tradução do tempo em espaço” (1980, p. 68).

Apesar de beber diretamente na fonte de Marey, Bragaglia não poupa, porém, críticas bastante severas ao método do fisiologista, que lhe parece demasiado “mecânico” e excessivamente “limitado” pelas finalidades científicas. Ademais, as séries de Marey restituem o tempo e a velocidade de uma maneira que Bragaglia considera ainda demasiado descontínua, ao passo que o que ele busca é a absoluta fusão de todas as fases do movimento, a completa dissolução da matéria em *trajetória* no espaço-tempo. O projeto criativo da fotodinâmica deveria ser então – segundo o fotógrafo futurista – “corrigir” os erros do método de Marey, de modo a permitir passar, em definitivo, da segmentação do tempo à síntese cronotópica. Na prática, porém, a fotografia praticada por Bragaglia difere muito pouco da cronofotografia mareyana. Conforme observa Mario Verdone (*apud* Lista 1979, p. 74), em certos trabalhos de Marey em que o movimento do corpo é rotatório, sem deslocamento linear (por exemplo: um homem numa forja, martelando um ferro quente), a imagem se desmancha num desfoque anamórfico que é a própria encarnação do ideal fotodinâmico. Ademais, faltava a Bragaglia, tanto quanto aos seus colegas de prática fotodinâmica, o gênio inventivo de artistas plásticos como Duchamp ou Boccioni. Consequentemente, a fotografia futurista, na prática, raramente logrou resultados mais bem-sucedidos do que a mera banalização da cronofotografia.

Aí reside, talvez, a raiz do conflito que envolveria Boccioni e Bragaglia, a partir de 1913, e que resultaria na expulsão deste último do movimento futurista. O que ocorre é que, a partir de

então, o futurismo se esforça por superar a herança de Marey, ou seja, ele quer que a inscrição do tempo na imagem seja interpretada como um valor pictórico em si, dando como resultado imagens aerodinâmicas, de tendência abstrata. O princípio cinemático que está na base do método de Marey (ou seja, a representação pictórica do tempo como uma simples multiplicação da matéria, mesmo que encavalada e superposta) já não parece suficiente para alicerçar toda uma poética da velocidade. A princípio, o futurismo havia tomado como bandeira uma afirmação de Marey, segundo a qual um cavalo em movimento não tem 4 patas, mas 20, ao passo que o próprio movimento é triangular. Logo, porém, esse enunciado foi perdendo sua repercussão dentro do movimento, até que, em 1913, num violento ataque dirigido sobretudo a Bragaglia, Boccioni resume a nova orientação, afirmando que o dinamismo da matéria não pode ser encarado como uma simples repetição de braços e pernas, mas como “a busca intuitiva da forma única que dê a continuidade no espaço” (*apud* Fabris 1987, p. 113). O futurismo terminaria, enfim, por sepultar a herança cronofotográfica, mas, paradoxalmente, na mesma medida em que se atira cada vez mais resolutamente na direção do abstracionismo, ele se desvia também do projeto de representar o cronotopo, reduzindo-o então a uma pura retórica de autopromoção.

O método de Marey encontraria ainda outras expressões eloquentes nos terrenos da ciência e das artes. A partir dos anos 30, Harold Edgerton desenvolveu métodos de congelamento de instantes extraordinariamente pequenos, utilizando luz estroboscópica em vez de obturadores de alta velocidade. Por meio dessa técnica, ele conseguiu registrar cronofotografias de objetos e seres muitíssimo mais velozes do que aqueles captados pelos aparelhos ainda rudimentares de Marey (Edgerton e Killian 1985). Porém, o retorno mais inesperado da cronofotografia ocorreria, muitos anos mais tarde, num *filme* que ninguém poderia hesitar em considerar absolutamente cinematográfico. Trata-se de uma das mais belas obras do experimentalista escocês (radicado no Canadá) Norman McLaren, chamada *Pas de deux* (1967). Como na técnica de Marey, uma dupla de bailarinos é vestida inteiramente de malha branca e colocada sobre fundo inteiramente negro, enquanto a câmera registra a coreografia de seus gestos, seguindo o andamento de uma peça musical de Maurice Blackburn. Na hora de obter a cópia final, porém, McLaren faz superpor até 12 cópias do mesmo negativo, umas em cima das outras, com um ligeiro deslocamento (alguns fotogramas) entre cada uma delas. Dessa forma, sempre que um dos bailarinos desenha um gesto no espaço, todas as posições anteriores desse mesmo gesto permanecem materializadas na tela, lembrando a forma do pavão ao abrir as asas. Assim, fazendo superpor as sucessivas posições dos corpos dos bailarinos, McLaren obtém um resultado de inusitada beleza, ao mesmo tempo em que celebra uma verdadeira epifania do tempo.

A quarta dimensão

Chegamos, finalmente, à imagem eletrônica. No universo do vídeo e da televisão, efeitos de natureza cronofotográfica têm sido fartamente produzidos por procedimentos diversos. O mais simples desses procedimentos consiste em associar uma imagem em movimento a um efeito de *feedback*. Quando uma câmera está dirigida para a tela do mesmo monitor ao qual se encontra ligada pelo gravador, o resultado é a repetição da imagem da tela ao infinito, graças a um processo de realimentação ininterrupto. Se a mesma câmera é inclinada para um dos lados ou se a *zoom* se fecha, as telas dos monitores também serão inclinadas ou se fecharão umas dentro das outras com um retardo de algumas frações de segundo: isso favorece o aparecimento de uma espiral que entra em órbita ao redor do ponto de convergência comum dos quadros das telas. Se fizermos inserir uma imagem em movimento dentro dessa espiral (por fusão, *chroma* ou qualquer outro dispositivo *key*), a imagem será jogada no fluxo de realimentação e, por consequência, multiplicar-se-á ao infinito, com um pequeno retardo entre uma fase do movimento e outra, tal como na técnica da cronofotografia. Por meio desse procedimento, artistas do vídeo tais como Nam June Paik, Skip Sweeney ou James Seawright obtiveram anamorfozes cronotópicas de bailarinos executando coreografias para a câmera. Uma variante mais sofisticada da mesma técnica foi experimentada por Paik em seu programa televisual *Good morning, Mr. Orwell*, levado ao ar na noite de Ano Novo de 1984: a imagem ao vivo do bailarino Merce Cunningham era enviada de Nova York a Paris e de Paris a Nova York, pelo satélite Bright Star, e, quando retornava aos estúdios da WNET-TV, de onde o programa era transmitido, a imagem recebida era fundida na imagem atualmente enviada. Como sempre havia um ligeiro retardo entre a imagem atual e a recebida de volta do satélite, o resultado era um encavalamento de instantes sucessivos que, novamente aqui, remetia ao método de Marey.

Com o passar do tempo, procedimentos dessa natureza acabaram sendo automatizados, sobretudo em máquinas digitais de processamento da imagem, capazes de memorizar as posições anteriores e conservá-las na tela, à medida que a figura se desloca. Hoje, o efeito cronotópico de feição mareyana pode ser obtido facilmente, com um simples toque de botão, em máquinas tipo Quantel ou ADO. Ademais, é preciso observar também que, tal como no método cronofotográfico de Marey, a imagem eletrônica é registrada (no interior da câmera) em um suporte único, portanto, num suporte que não é substituído à medida que se sucedem as diferentes fases do movimento. Em câmeras de tubo, dependendo da maior ou da menor complexidade dos circuitos fotossensíveis, as posições anteriores ocupadas na tela por uma figura em movimento podem ficar retidas durante um certo tempo e demorar para apagar-se (efeito de persistência conhecido tecnicamente como *lag*). Todo o esforço da tecnologia encontra-se dirigido no sentido de minimizar esse “problema” (as modernas câmeras construídas com *chips* CCD visam basicamente a essa finalidade). Mas pode acontecer que, na direção contrária da positividade tecnológica, um realizador pretenda justamente potencializar aquela característica da câmera eletrônica e, nesse sentido, tirar partido de suas propriedades cronotópicas. A título de exemplo, o realizador francês Robert Cahen obtém efeitos de superposição de tempo extraordinariamente poéticos, fazendo com que os corpos em movimento

deixem uma espécie de “rastros” nos locais por onde passam, graças ao *lag* produzido pela conservação de suas posições anteriores.

Mas isso ainda não é tudo. Como já é sabido, as câmeras eletrônicas diferem das câmeras fotográficas e cinematográficas por retalharem as imagens numa sequência de linhas de retículas, de modo a possibilitar varrê-las por feixes de elétrons e assim convertê-las numa sequência de impulsos elétricos, que serão, por sua vez, distribuídos através de ondas ou gravados em suporte eletromagnético. Em outras palavras, a imagem eletrônica não consiste em outra coisa que um conjunto de linhas superpostas e sucessivas, cada uma delas constituída por um número dado de pontos elementares de cor, que se juntam num quadro para formar um painel de retículas, à maneira da técnica pictórica do *mosaico*. Ela é também uma imagem iridescente, uma imagem-luz, em que a informação plástica coincide com a fonte luminosa que a torna visível. Tecnicamente, a imagem eletrônica se resume a um ponto luminoso que corre a tela, enquanto variam sua intensidade e seus valores cromáticos. Isso significa que, em cada fração de tempo, não existe propriamente uma imagem na tela, mas um único *pixel*, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa, o quadro videográfico, já não existe no espaço, mas na *duração* de uma varredura completa da tela, portanto, no tempo. A imagem eletrônica já não é, como eram todas as imagens anteriores, ocupação da topografia de um quadro, mas síntese temporal de um conjunto de formas em mutação (Machado 1993, p. 52).

Na realidade, as câmeras eletrônicas constituem os primeiros dispositivos enunciadores realmente capazes de anotar o tempo em imagens sequenciais, uma vez que o cinema apenas simula um efeito de duração por uma sucessão de fotogramas fixos. Isso quer dizer que a real *cinematografia*, levando-se em consideração a etimologia da palavra (do grego *kínema-ématos* + *gráphein*, “escrita do movimento”), encontra-se materializada no vídeo e na televisão, mais do que no cinema propriamente dito. Alguns exemplos podem nos ajudar a entender isso melhor. Qualquer espectador de cinema, que já tenha alguma vez assistido a um *western*, já deve conhecer a inversão do movimento das rodas das carruagens em cenas de corridas, resultante de uma imperfeita resolução do movimento pela câmera cinematográfica. Ocorre que, durante o intervalo em que o obturador da câmera se fecha para permitir o arrasto da película, a roda da carruagem efetua um movimento de rotação quase completo, aproximando-se do ponto em que estava no fotograma anterior. O resultado é uma inversão do movimento das rodas e uma diminuição da velocidade em relação ao movimento da carruagem. Outro fenômeno bastante incômodo no cinema é aquele conhecido tecnicamente como *flickering* (“flicagem”, trepidação da imagem nas panorâmicas mais rápidas), que torna o intervalo negro visível ao espectador. Anomalias dessa natureza não podem ocorrer na imagem eletrônica, uma vez que nela não existem intervalos negros nem congelamento de instantes, mas, sim, inscrição do tempo na própria temporalidade das linhas de varredura. Mas existe uma exceção: as câmeras construídas com *chips* CCD incorporam em seu dispositivo mecânico o obturador cinematográfico e, por consequência, podem transportar para a imagem

eletrônica anomalias típicas da imagem do cinema.

Isso tudo quer dizer que, teoricamente falando, a imagem eletrônica é sempre e necessariamente uma anamorfose cronotópica, pois ela é constituída de linhas que representam, cada uma delas, um diferente intervalo de tempo, como na técnica fotográfica do obturador de plano focal. O tempo já não é, como era no cinema, aquilo que se interpõe *entre* um fotograma e outro, mas aquilo que se inscreve no próprio desenrolar das linhas de varredura e na sua superposição no quadro. Desgraçadamente, porém, essa inscrição automática do tempo na imagem eletrônica raramente se torna perceptível em termos práticos, pois a velocidade das linhas de varredura ultrapassa a nossa capacidade de percepção. Ademais, no mundo concreto habitado pelo homem, neste mundo percebido segundo pressupostos da física newtoniana, a matéria é lenta demais para poder resultar distorcida pela sucessão das linhas de varredura. Seria preciso diminuir a velocidade de sucessão das linhas até um patamar que as tornasse perceptíveis ao olho humano e só então as anamorfoses cronotópicas delas decorrentes poderiam resultar visualizáveis.

Há, todavia, uma obra que dá evidência estrutural à condição cronotópica da imagem eletrônica, graças a uma hipertrofia de sua dimensão temporal. Essa obra se chama justamente *The fourth dimension* (1988), numa referência explícita à dimensão do tempo na relatividade einsteiniana. Com a ajuda de um computador, seu realizador, o polonês Zbigniew Rybczynski, obtém anamorfoses cronotópicas de imagens anteriormente gravadas, de uma forma que poderia ser assim resumida: a primeira linha do quadro ou *frame* cronotópico é uma cópia da primeira linha do quadro utilizado como fonte; a segunda linha do mesmo quadro cronotópico é uma cópia da segunda linha do *segundo* quadro e assim sucessivamente. Note-se, portanto, que as diferentes linhas de cada quadro cronotópico são retiradas de quadros sucessivos da fita utilizada como fonte.

Isso quer dizer que, em cada quadro de *The fourth dimension*, as diferentes linhas de varredura representam diferentes estágios do movimento do objeto, uma vez que foram extraídas de diferentes quadros da fita original. Dessa forma, Rybczynski dá expressão visual ao deslocamento que ocorre entre uma linha e outra, fazendo o tempo desenrolar-se no espaço e obtendo, como resultado plástico, figuras elásticas, que se contorcem em espirais ao redor de um ponto de referência ou ao redor de si mesmas, tal como no estilo *serpentinata* da tradição barroca ou maneirista (cf. Hocke 1974, p. 49 ss.). Com justa razão, Paul Virilio (1989, p. 64) observa que Rybczynski dispõe as linhas de varredura no quadro tal como as camadas geológicas de um terreno: cada linha e cada camada exprimem um tempo distinto, as mais baixas correspondem aos períodos mais antigos e as mais altas, às posições mais recentes. As imagens videográficas já não são expressões de uma geometria, mas de uma *geologia*, ou seja, de uma inscrição do tempo no espaço.

Temos aqui, possivelmente, o exemplo mais radical e mais acabado de anamorfose cronotópica, somente possível graças ao casamento inteligente das sofisticadas tecnologias da eletrônica com as da informática. Deve-se notar ainda que aqui temos, na realidade, uma

anamorfose de segundo grau: se considerarmos que já há anotação do tempo na imagem eletrônica habitual, *The fourth dimension* nos dá um cronotopo inserido dentro de outro cronotopo. As imagens em movimento são distorcidas para que se possa anotar nelas um outro movimento: a trajetória dos corpos no espaço-tempo. Pode-se perceber claramente isso nas imagens das portas que se abrem ao longo de toda a obra: como se fossem elásticas, as portas começam a se abrir pela parte de cima, enquanto a parte de baixo permanece fechada. Ao longo do tempo, as portas vão se dobrando até resultarem totalmente abertas. Essa “dobra”, impossível de ser visualizada na vida real, é a melhor representação que podemos ter, nos níveis da tecnologia e da competência semiótica de nosso tempo, de uma materialização do tempo no espaço.

PRÉ-CINEMAS: O CINEMA DAS ORIGENS

ESSES LUGARES INÍQUOS, ESSES ESPETÁCULOS SUSPEITOS...

O cinema, mesmo o cinema *stricto sensu*, ou seja, o cinema que se constitui a partir do cinematógrafo de LeRoy, Edison, Paul, Skladanowsky e dos Lumière, não era ainda, nos seus primórdios, o que hoje chamamos de *cinema*. Ele reunia, na sua base de celuloide, várias modalidades de espetáculos derivadas das formas populares de cultura, como o circo, o carnaval, a magia e a prestidigitação, a pantomima, a feira de atrações e aberrações etc. Como tudo o que pertence à cultura popular, ele formava também um outro mundo, um mundo paralelo ao da cultura oficial, um mundo de cinismo, obscenidades, grossuras e ambiguidades, onde não cabia qualquer escrúpulo de elevação espiritualista abstrata. Mikhail Bakhtin descreve maravilhosamente esse mundo, a propósito dos rituais, dos jogos e das festividades populares da Idade Média e do Renascimento: trata-se de um mundo absolutamente extraoficial (ainda que legalizado), que se baseia no princípio do riso e do prazer corporal; é um mundo “invertido”, que possibilita permutações constantes entre o elevado e o baixo, o sagrado e o profano, o nobre e o plebeu, o masculino e o feminino. A essas formas de expressão típicas das camadas mais desfavorecidas da população Bakhtin dá o nome de *realismo grotesco*: elas compreendem um sistema de imagens em que o princípio material e corporal (comer, beber, defecar, fornicar) comanda o espetáculo e em que abundam os gestos e as expressões grosseiras, as profanações, as heresias e as paródias. O *grotesco carnavalesco* – para usar mais uma expressão de Bakhtin – permitia jogar um olhar divergente sobre o mundo, um olhar ainda não enquadrado pelo cabresto da civilização, de modo a tornar sensível a relatividade dos valores e a circunstancialidade dos poderes e saberes (Bakhtin 1970). A cultura oficial, sempre associada aos interditos, às restrições e à violência sanadora, não podia ver qualquer progresso nessas caretas e macaquices que remetiam sempre ao motivo carnavalesco da *máscara*, nessas palhaçadas em geral obscenas com que se gozava a seriedade intimidatória das instituições oficiais. Com o advento do capitalismo e das ideologias protestantes em que este se apoiava, ficava cada vez mais difícil para uma cultura “respeitável” conviver com formas de espetáculos populares francamente ofensivas às suscetibilidades éticas e estéticas, já que a nova

civilização dependia, entre outras coisas, do ascetismo, da crença numa sinistra Providência, do papel dirigente jogado por categorias como o pecado, o sofrimento e a redenção pelo trabalho. Não sendo técnica ou politicamente viável exercer a repressão pura e simples sobre essas formas de espetáculos ditas “baixas” ou “vulgares”, optou-se pelo seu confinamento em guetos, em geral situados nas periferias, próximos aos cordões industriais, onde a diversão suspeita misturava-se facilmente com a prostituição e a marginalidade. Foi aí, nesses lugares iníquos, que o cinematógrafo nasceu e tomou força durante os seus 10 ou 20 primeiros anos.

Salas de exibição dedicadas exclusivamente à difusão de filmes é um fenômeno mais recente. Durante certo tempo, os filmes foram exibidos como curiosidades ou peças de entreto nos intervalos de apresentações ao vivo em circos, feiras ou carroças de mambembes. Ao mesmo tempo, os domadores de feras, os homens-tronco, os praticantes de luta livre, os proprietários de museus de cera ou de palácios da eletricidade serviam-se dos filmes como atração nas portas das barracas. Essa forma de difusão permaneceria viva em zonas suburbanas ou rurais, em pequenas cidades do interior e em países economicamente atrasados até os anos 60, mais ou menos, quando seria desbancada finalmente com a formação das redes de televisão. Nos grandes centros urbanos dos países industrializados, porém, a exibição de filmes muito cedo se concentrou em casas de espetáculos de variedades, nas quais se podia também comer, beber e dançar, conhecidas como *music-halls* na Inglaterra, *café-concerts* na França e *vaudevilles* ou *smoking concerts* nos Estados Unidos. Neste último país, particularmente, floresceu um tipo de estabelecimento conhecido como *penny arcade* (assim chamado porque nele se pagava com uma moeda de um pêni), que teve um correspondente longínquo nas *kermesses* francesas, onde se colocava à disposição do público uma grande variedade de máquinas de jogar e inclusive o quinetoscópio de Edison (aparelho de projeção cinematográfica com visor individual). Mas foi nas casas de variedades (que, para efeito de simplificação, vamos chamar genericamente de *vaudevilles*), em pleno apogeu na virada do século, que o cinema floresceu com maior vigor. Eram locais bastante populares e também um tanto mal-afamados por causa da atmosfera plebeia e do “baixo nível” dos espetáculos burlescos ali encenados. Na verdade, os *vaudevilles* eram abominados pelas plateias sofisticadas e pelas pessoas de “boa família”. Quando, num primeiro momento, a venda de álcool era ainda tolerada nesses locais e a prostituição florescia ao seu redor, não era difícil que uma visita a uma dessas casas se transformasse em bebedeira, quebra-quebra ou aventura sexual.

O cinema era então uma das atrações entre as outras tantas oferecidas pelos *vaudevilles*, mas nunca uma atração exclusiva, nem mesmo a principal. A própria duração dos filmes (de alguns segundos a não mais do que cinco minutos) impedia que se pensasse em sessões exclusivas de cinema nos primeiros anos do cinematógrafo. Seria preciso esperar pelo florescimento e pela hegemonia comercial dos *nickelodeons* (novamente aqui o nome é derivado do fato de se pagar uma moeda de um níquel para entrar) para que essa situação se invertesse. Os *nickelodeons* eram salas cativas de cinema que surgiram muito cedo, mas cujo papel econômico no mercado de filmes era

então irrisório, comparativamente àquele dos *vaudevilles*. Nos seus primeiros anos, os *nickelodeons* não passavam de armazéns adaptados, sujos, pouco confortáveis e sem condições de segurança. O preço cobrado pelo ingresso era ainda muito baixo para que pudesse funcionar como mecanismo de seleção, de modo que o público dessas salas, nos seus primeiros anos, coincidia de ser o mesmo dos *vaudevilles*. A importância dos *nickelodeons* começou a progredir paralelamente à evolução do filme narrativo, pois foi este último que introduziu a longa duração e as técnicas de identificação e envolvimento da plateia. Nos primeiros dez anos de comércio do cinema, entretanto, não se havia ainda desenvolvido um conjunto de técnicas e procedimentos de linguagem apropriados para a elaboração de uma narrativa visual que fosse suficientemente autônoma a ponto de se poder dispensar a “explicação” de um apresentador. Eis por que as imagens do cinematógrafo não podiam ser ainda consideradas outra coisa que um número de *vaudeville* nem almejar outro espaço que o do teatro popular de variedades (Sopocy 1979, p. 121).

O público de todas essas casas era constituído principalmente pelas camadas proletárias dos cinturões industriais. Era uma clientela predominantemente masculina, recrutada nos segmentos mais pobres e mais desclassificados culturalmente da população. Nos Estados Unidos, particularmente, os imigrantes constituíam o público principal das salas de exibição, pois o desconhecimento da língua inglesa interditava o teatro e outras formas de espetáculos baseadas predominantemente na palavra a essas multidões originárias a maior parte delas da Europa Central. Não se pode esquecer que, no período inicial de formação da indústria cinematográfica, a imigração estava no seu pico máximo, com os estrangeiros afluindo à América do Norte num ritmo superior a um milhão de pessoas por ano. Governo e instituições privadas chegaram mesmo a lançar mão do cinema para dar aos recém-chegados informações sobre a lei e os costumes americanos: as sessões de cinema organizadas por uma certa *Kleine Optical Company*, por exemplo, eram intercaladas com palestras sobre os problemas do alcoolismo, da religião, da moral familiar e até sobre instruções para enfrentar os agitadores nas fábricas (Jacobs 1975, pp. 12-21).

É preciso considerar, entretanto, que, malgrado constituir um sistema predominantemente proletário, que se distinguia nitidamente das formas “elevadas” de cultura da burguesia e da classe média, esse primeiro cinema não refletia necessariamente as aspirações da camada mais politizada da classe operária do século XIX, a camada organizada em partidos e sindicatos. As exceções são raras: *Le cuirassé Potemkin*, por exemplo, realizado por Ferdinand Zecca em 1905, no mesmo ano portanto em que houve a célebre sublevação da tripulação do encouraçado Potemkin contra a autoridade do czar da Rússia, parece bastante simpático à causa dos marinheiros amotinados. Mas é preciso considerar também que esses setores, digamos assim, mais “conscientes” do proletariado, esses setores que marcavam sua presença no cenário político da época, eram contraditoriamente muito conservadores do ponto de vista cultural, reproduzindo em seus hinos, em seus cartazes e em suas encenações teatrais as mesmas convenções, os mesmos rituais sacralizadores, a mesma seriedade sepulcral da cultura produzida e consumida pelas classes dirigentes. Esses setores, nem é

preciso dizê-lo, encaravam o cinematógrafo como mais uma forma de ópio para o povo.

No período que vai de 1895 (data das primeiras exposições públicas do cinematógrafo dos Lumière) até meados da primeira década do século seguinte, os filmes que se faziam compreendiam registros dos próprios números de *vaudeville*, ou então atualidades reconstituídas, *gags* de comicidade popular, contos de fadas, pornografia e prestidigitação. Os catálogos dos produtores da época classificavam os filmes produzidos como “paisagens”, “notícias”, “tomadas de *vaudeville*”, “incidentes”, “quadros mágicos”, “*teasers*” (eufemismo para designar a pornografia) etc. O sistema de representação que podemos identificar como específico desse período deriva não tanto das formas artísticas eruditas (teatro, ópera, literatura) dos séculos XVIII e XIX, mas principalmente das formas populares de cultura provenientes da Idade Média ou de épocas imediatamente posteriores. A iconografia de Méliès, por exemplo, hoje tão estranha aos nossos olhos viciados pelo realismo do espetáculo cinematográfico, deriva diretamente das gravuras populares, das imagens de Épinal, de modelos iconográficos não europeus e de toda a tradição pictórica popular da Idade Média, donde a estilização e o grafismo *naïf*, o desprezo total pelas convenções da perspectiva renascentista e pelas regras do naturalismo plástico. Na verdade, o cinema dos primórdios ia buscar nos espetáculos populares não apenas a inspiração e os modelos de representação, mas até mesmo os seus figurantes: basta lembrar que a equipe que trabalhou no célebre *Voyage dans la lune* (1902), de Méliès, era constituída por acróbatas do Folies Bergère, cantoras de *vaudeville* e dançarinas do Théâtre du Châtelet. Personagens como Foxy Grandpa, Happy Hooligan, Buster Brown e os Katzenjammer Kids, que transitavam nos filmes de Edison e da Biograph, eram tiradas diretamente das histórias em quadrinhos da época. E no que diz respeito mais propriamente ao conteúdo, os primeiros filmes não só davam exemplos abundantes de cinismo e perversão, como ainda ridicularizavam a autoridade, invertendo os valores morais. Filmes como *How they rob men in Chicago* (1900) e *A legal hold-up* (1901) mostravam policiais corruptos utilizando suas prerrogativas legais para roubar as pessoas nas ruas, enquanto *Charles Peace* (1905) focalizava a vida de um famoso ladrão londrino, condenado à morte 50 anos antes, como um apaixonado espetáculo de acrobacias de um *clown* circense que faz gato-sapato da polícia e das autoridades. O grande herói do período, reverenciado por um número incontável de pequenos filmes, é o *tramp* (vagabundo, andarilho), de que Chaplin seria uma espécie de reencarnação, quase 20 anos depois, com seu personagem Carlitos.

A pornografia, como não podia deixar de ser, corria solta. A Biograph americana e a Pathé francesa transformaram o erotismo em uma de suas especialidades. Cenas de adultério, mulheres se despindo para ir para a cama, personagens míticas fazendo amor, tudo era válido para excitar uma plateia já por si só bastante suscetível. A Biograph produziu vários filmes curtíssimos destinados sobretudo aos *peepshows* (salas dotadas de quinetoscópios, onde os espectadores espiavam os filmes por visores individuais), nos quais atrizes seminuas davam piscadinhas cúmplices para o espectador, implicando-o abertamente como *voyeur* dentro da cena. Na França, a Pathé também

explorava o nu frontal, sobretudo nos pequenos filmes destinados à exibição nos mutoscópios (o equivalente do quinetoscópio, mas sem uso de película; o “filme” era composto como um livro em que cada página exibia uma fase do movimento; quando as páginas passavam rapidamente diante do visor individual as imagens pareciam se mover). Nos *music-halls* e *café-concerts*, era bastante comum um gênero de filmes conhecido como *tableaux vivants* (ou *poses plastiques*, ou ainda *living statuary*, dependendo do local), que mostrava basicamente mulheres em maiôs colantes ou em trajés sumários, congeladas em gestos provocantes. A masturbação na sala escura acabou por se converter em prática regular e disseminada, verdadeiro ato de provocação coletiva, que resistiria a todas as formas de policiamento.

Sinto não ter nem a força nem os meios para empreender aqui o estudo de que seria merecedor o extraordinário simbolismo que afiara com tanta insolência nas fantasias, nos filmes de trucagens e nos estranhos burlescos anteriores a 1906, que frequentemente nos parecem mais angustiantes do que divertidos. Seria preciso repertoriar os temas eróticos e escatológicos que atravessam quase todos os filmes, implícita ou explicitamente, analisar as estruturas regressivas e histérico-agressivas que os constituem, definir o infantilismo de que estão impregnados num sentido clínico. Sem dúvida, poder-se-ia compreender então a que ponto um espectador bem-nascido deveria se sentir incomodado diante dessa explicitação de tudo aquilo que no começo do século o decoro burguês reprimia. E como, ao contrário, podiam se sentir à vontade aquelas camadas populares que ainda guardavam vivas suas tradições rabelaisianas e que jamais aspiraram à honorabilidade puritana segundo, por exemplo, o modelo inglês. (Burch 1990, p. 64)

A reação, entretanto, contra-atacava com todo furor. Uma onda de moralidade levou o governo americano, na virada do século, a proibir a maior parte das películas destinadas aos quinetoscópios. Um filme pioneiro – *Fatima’s danse du ventre* (1894) – foi constrangido a ser exibido com tarjas mascarando partes do corpo da bailarina (como, de resto, se fez no Brasil com *Clockwork Orange* [*Laranja mecânica*]/1972, só que 80 anos depois!). Em 1908, o prefeito McClellan de Nova York recusou-se a renovar as licenças de funcionamento dos *nickelodeons*, receoso de que se tornariam antros de bandidos. Ele se baseava sobretudo em pareceres emitidos por autoridades civis e clericais que assim se expressavam em seus ofícios enviados à prefeitura: “Ações as mais sugestivas e as mais sedutoras, em que se apela apenas às paixões mais baixas e mais diabólicas dos homens, são jogadas na tela para a corrupção de nossos jovens.” Ou então: “As salas escuras, combinadas à influência das imagens ali projetadas, estão fazendo despontar uma nova forma de degeneração” (*apud* Gunning 1991, p. 152). Em outros lugares, sob a alegação de falta de condições de segurança (de fato, as películas à base de nitrato de prata incendiavam-se com muita facilidade e a história do cinema está manchada por tragédias de que ainda hoje não se calcularam todas as vítimas), autoridades e deputados conservadores submeteram as casas de exibição a leis bastante severas, que acabaram por atingir também o conteúdo dos filmes e a liberdade do espectador. O governo do estado de Massachusetts (nos EUA), por exemplo, proibiu a projeção de imagens animadas por mais de dois minutos consecutivos, alegando que elas poderiam causar dano à vista (Burch 1990, p. 50). Em toda parte, eliminou-se a venda de bebidas alcoólicas,

censuraram-se vários gêneros de filmes, purificou-se o ambiente de todas as suas excentricidades, na tentativa de domar as pulsões que emergiam nesses lugares e assim atrair um público mais familiar. O ambiente, entretanto, continuava vulgar e as plateias mais “respeitáveis” permaneciam arredias a esses lugares iníquos. A imprensa escrita, particularmente, liderava a guerra contra as perversidades do cinematógrafo. A título de ilustração, basta lembrar os termos com que o editor da revista literária *The Chap Book*, Herbert S. Stone, referia-se a *The May Irwin – John C. Rice kiss* (1896), excerto de uma peça encenada na Broadway, em que se via, em primeiríssimo plano, os lábios da dupla de atores se unindo num beijo prolongado: “Já no teatro, o efeito desse beijo era uma coisa bestial, mas aumentado em proporções gargantuescas e repetido três vezes, tudo se torna absolutamente repugnante... A imoralidade dos quadros e das estátuas de bronze é pura inocência diante disto aqui” (*apud* Hagan 1979, p. 74).

Nos Estados Unidos, particularmente, onde a guerra ao cinematógrafo chegou a um nível insuportável, os industriais que investiam no setor e a pequena burguesia, que realizava os filmes na condição de fotógrafos, cenógrafos, roteiristas e diretores, sentiram que o cinema precisava mudar. Esses homens todos perceberam rapidamente que a condição necessária para o pleno desenvolvimento comercial do cinema estava na criação de um novo público, um público que incorporasse também (ou sobretudo) a classe média e os segmentos da burguesia. Essa nova plateia não apenas era mais sólida em termos econômicos, podendo portanto suportar um crescimento industrial, como também estava agraciada com um tempo de lazer infinitamente maior do que o dos trabalhadores imigrantes. A extraordinária expansão do cinema americano e a sua ascensão ao domínio mundial depois do advento do som foram consequência direta da criação dessa audiência durante o período 1905-1915. Já um país como a França, que continuou fazendo cinema popular dirigido ao proletariado dos cordões industriais até o final dos anos 20, acabou perdendo o vasto mercado internacional que havia conquistado nos primeiros tempos e teve de se contentar com a sua pequena audiência doméstica. O grande Méliès, por exemplo, que acumulou fortuna e ganhou prestígio mundial com suas alucinadas *féeries*, acabou seus dias na miséria e no anonimato, vendendo jornais na periferia de Paris.

Ganhar um público mais sério e mais sofisticado: Como conseguir isso? Estava claro que o cinema deveria começar a perder a sua inocência, a sua gratuidade, a sua libertinagem e encaixar-se na linha de evolução das artes “elevadas”, tal como a entendiam os homens de cinema da época, fossem eles realizadores ou comerciantes. Num primeiro momento, o cinema adotou a prática da autocensura, como a criação, em 1908 nos EUA, de um órgão regulador, a Motion Pictures Patents Company (MPPC). Mas só a censura não era suficiente; ela estabelecia apenas o que *não* se podia fazer, mas o grande problema era: O que se deve então fazer? O modelo que se apresentou com maior naturalidade e ao qual a maioria dos realizadores se agarrou foi aquele dado pelo romance e pelo teatro oitocentistas. O cinema tinha de aprender a contar uma história, armar um conflito e pô-la a desfiar-se em acontecimentos lineares, encarnar esse enredo em personagens nitidamente

individualizados e dotados de densidade psicológica. O novo cinema, que se começava a ensaiar a partir da segunda metade da primeira década, buscava de todas as formas reproduzir o discurso romanesco dos séculos XVIII e XIX e essa reprodução foi levada tão ao pé da letra que, a partir de então, a própria literatura passou a fornecer o material narrativo que seria moldado pelo cinematógrafo. Para citar um único exemplo, David W. Griffith, consciente de que “o filme só poderia se tornar significativo se o material com que ele trabalha o fosse também” (Jacobs 1975, p. 104), levou à tela nada menos do que um pelotão de escritores, em que se incluía gente como Shakespeare, London, Tennyson, Poe, Stevenson, Tolstoi, Dickens, de Lorde, Browning, Eliot, Norris, Fenimore Cooper, Maupassant, Kingsley, Henry e tantos outros. Claro que toda essa diversidade de talentos era traduzida por ele nos termos de sua formação protestante e vitoriana: nas mãos de Griffith, todo romance acabava virando uma história de Charles Dickens, pois, como observou maldosamente Eisenstein (1949, p. 201), um e outro “sabiam utilizar admiravelmente os traços infantis de seu público”. Valia, em todo caso, a intenção: era preciso dar legitimidade ao cinema, superar a reação e os preconceitos das classes mais ilustradas, aplacar a ira dos conservadores e moralistas e sobretudo inscrever o cinema no universo das belas-artes. Na verdade, isto que vai acontecer a partir de 1905, nos Estados Unidos e na Inglaterra principalmente, não é bem, como se lê nos livros de história do cinema, o nascimento da linguagem cinematográfica, mas, como notou Noël Burch (1978, p. 227) com maior perspicácia, “a gestação de um gênero literário no seio do cinematógrafo”.

O primeiro gênero digamos assim “elevado” a ser tentado pelo cinema foi o chamado *film d'art*, cujo modelo e rubrica foram dados pela França, embora seu sucesso nesse país tenha sido quase nulo. O gênero nasceu em 1908, com a estreia em Paris do primeiro filme da companhia Films d'Art – *L'assassinat du duc de Guise* –, cuja missão principal era justamente “elevar o nível” do cinema francês, trazendo para a sala escura o *pedigree* das formas estabelecidas de belas-artes. Apesar da publicidade favorável, o *film d'art* não passava, no mais das vezes, de registro de fragmentos de encenações teatrais famosas, ou de pequenas *performances* de intérpretes prestigiados como Sarah Bernhardt, Paul Mounet ou Albert Lambert em cenários suntuosos como castelos históricos ou o pôr do sol sobre o mar. Malgrado autores respeitáveis como Barry Salt (1985) ressaltarem alguns possíveis progressos conquistados por tais filmes no que diz respeito à evolução do filme narrativo (sobretudo no estabelecimento das regras de continuidade), a verdade é que o caminho para que o cinema viesse a ganhar respeitabilidade não era exatamente esse. O *film d'art* deixava claro que o cinema não tinha ainda conseguido se impor como forma dramática autônoma no sentido erudito do termo, que ele dependia do prestígio e da eloquência de outras formas expressivas (sobretudo do teatro), as quais eram apenas transplantadas na sala escura. David W. Griffith, com seus dramas psicológicos de fundo moral, realizados no período em que esteve a serviço da Biograph, apontaria para a direção de maior sucesso.

Conforme avança a primeira década do século, as fantasias, os delírios, as extravagâncias

dos primeiros filmes entram em declínio e são aos poucos substituídos por um outro tipo de espetáculo, mais doméstico, preocupado com a verossimilhança dos eventos, seriamente empenhado em se converter no *espelho* do mundo para refletir a vida num nível superior de contemplação. O naturalismo começa a se impor então como uma espécie de ideologia da representação: supõe-se que a experiência humana só ganha credibilidade na medida em que a sua simulação na tela se dá em “condições naturais”, a fábula legitimada pela mimese. Toda a exuberância e toda a esquizofrenia de um cinema de fuga e desterritorialidade se estreitam no reconhecimento da culpa e na purgação pela representação da cena da verdade; “recalam-se o prazer e o fascínio, entram em cena a moral e o sentido” (Xavier 1984, p. 6). Com o ascenso da geração de Griffith, o novo espetáculo passa a cuidar do “coeficiente de realidade” com que se molda a fábula, ou seja, com o enquadramento do imaginário pela moldura legitimadora do naturalismo. A literatura dos séculos XVIII e XIX, mais precisamente o seu modelo dominante (o drama tipo Diderot e o romance de tipo balzaquiano ou zolesco), com seu sistema de mascaramento da escritura e seu esforço descritivo no sentido de “fotografar” a cena doméstica, constituía a fonte ideal de inspiração para toda uma geração de realizadores preocupada com a inscrição civilizatória do cinema no âmbito das belas-artes. Mas o cinema contava ainda com um trunfo maior: a sua base fotográfica, a sua natureza de registro fotoquímico de modelos naturais colocados diante da câmera, tudo isso lhe dava uma legitimação documental que o colocava um passo à frente da literatura em termos de “coeficiente de realidade”.

Curioso é observar que os primeiros filmes “narrativos” que a história do cinema registra, ou pelo menos boa parte deles, não são *ficções* no sentido pleno do termo, mas *reconstituições* em forma de atualidades. Já em agosto de 1898, três meses depois do naufrágio do encouraçado Maine no porto de Havana (incidente que desencadeou a guerra hispano-americana), Méliès reconstituiu o evento num grande aquário. No ano seguinte, o mesmo Méliès reconstituiu, paralelamente ao processo de Rennes, o célebre *Affaire Dreyfus* (1899), misturando fotografias autênticas com simulações produzidas em estúdio. Está certo que Méliès, ilusionista assumido, nunca pretendeu fazer suas reconstituições passarem por documentos autênticos, mas os homens de cinema de sua época não tinham os mesmos escrúpulos. A nascente indústria americana do cinema “cobriu” de forma surpreendente a guerra hispano-americana, simulando reportagens por meio de reconstituições realizadas com atores nos próprios locais dos acontecimentos. Claro, essas reconstituições eram às vezes mais delirantes que as *féeries* de Méliès: era comum ver um soldado se precipitando com toda formalidade para tomar a bandeira americana das mãos de um outro soldado alvejado, antes que ele fosse ao chão. E mesmo ignorando esses arroubos de chauvinismo, seria preciso supor uma dose de sorte cavalari para poder imaginar que o cinegrafista estivesse presente nos locais privilegiados de visualização e pudesse instalar seu equipamento a tempo de tomar as imagens mais significativas do evento, sem risco de acabar cravejado de balas. Ainda assim, depositava-se uma fé quase cega nessas atualidades reconstituídas, se não pelo seu valor documental em si, ao menos pelo poder revelado pelo cinematógrafo de forjar uma realidade “à

imagem e semelhança” (para usar uma expressão bíblica que seria mais tarde recolocada em circulação por André Bazin) do seu modelo. A cena do afundamento da frota do comandante Cervera, realizada nos estúdios de New Jersey por Edwin H. Amet, com base em fotos da baía de Santiago, causou tal assombro pela sua “autenticidade” que, segundo Georges Sadoul (1948, p. 36), a própria marinha espanhola adquiriu uma cópia do filme para guardá-la como documento histórico.

Essa impressão de autenticidade era grandemente reforçada porque (...) os atores podiam se deslocar livremente no eixo da câmera. Isso contribuiu fortemente para dar a impressão de que a ação tomada pela câmera se desenrolava fora de todo controle exterior e que portanto se poderia esperar saltos surpreendentes, como nas reportagens. E da mesma forma ainda que nas reportagens, esses procedimentos conferiam aos filmes curtos dessa época uma aparência de espontaneidade que não deixa de lembrar a câmera nos ombros dos neo-realistas italianos (que, por razões semelhantes, também imitavam o trabalho dos operadores de atualidades). (Sopocy 1979, p. 112)

Durante muito tempo, essas reconstituições foram tomadas pelos compêndios de história do cinema como burlas ou contrafações puras e simples (um dos mais prolíficos falsificadores do cinema, Siegmund Lubin, tem sido normalmente mencionado como o rei dos charlatães), mas a verdade é que elas inauguram uma afinidade que será vital para o novo cinema que se quer construir: a da ficção com o efeito de realidade. De fato, os primeiros filmes narrativos que começam a romper com a cena teatral são amiúde reportagens simuladas ou atualidades reconstituídas. No período que vai de 1897 a 1907, a maioria dos filmes registrados no *copyright* americano são atualidades de tipo diverso, e mesmo o clássico de Edwin S. Porter, *The great train robbery* (1903), está descrito no catálogo Edison de 1904 como um filme “rodado e interpretado em reprodução fiel aos autênticos ataques de trens que tornaram célebres vários bandos de fora-da-lei do oeste americano” (*apud* Levy 1979, p. 44). A função dessas atualidades reconstituídas não é simplesmente a de enganar o espectador; antes, elas visam revestir a estrutura ficcional de uma aura de autenticidade e colocar o espectador como testemunha ocular dos acontecimentos. Assim, pouco a pouco, os estúdios (americanos e ingleses principalmente) vão substituindo o feérico do filme primitivo pelas “cenas da vida real”, pelos efeitos de transparência e mimese que vão dar consistência a uma arte do verossímil, “um processo que transforma a prática infame do falso num modo de produção dominante, cujo princípio primeiro é o realismo” (Levy 1979, p. 56).

Não se trata de dizer que os vícios e os delírios do cinema anterior desaparecem para dar lugar à fábula transparente de fundo moral. Eles continuam a frequentar a tela, porém, agora enquadrados numa perspectiva salvacionista: é preciso representar o mal, já que a mimese implica um compromisso com as aparências, para tornar mais visível a virtude que se quer vender. Ou, segundo as palavras do próprio Griffith, “é preciso mostrar a face escura do pecado para fazer brilhar a face iluminada da virtude” (*apud* Xavier 1984, p. 21). Mas, ao representar o pecado, o cinema não pode evitar uma certa excitação do desejo, um certo comprometimento do olhar com a cena que se quer condenar. Arte por excelência da pulsão escópica, o cinema trabalha com um

componente erótico e perverso em relação ao qual mesmo o sermão protestante acaba funcionando como um estímulo, embora pelo avesso. Há um pecado original que atrela o cinema ao prazer do olhar, ao voyeurismo sádico; para redimir-se desse pecado, a geração de Griffith opera a ascese, transforma a encenação do mal em escola da temperança. Isso implica um compromisso tenso entre pulsão e lei, a ética protestante aprendendo a domar a energia dissolvente da libido, constrangendo o espectador a refugiar-se envergonhado nas trevas e a experimentar o filme com uma espécie de prazer culpado. “O cinema havia sido inocente, jubiloso e sujo. Ele vai se tornar obsessivo, fetichista e frio. A sujeira não desaparece, ela se torna interiorizada, ela passa pelo olhar, isto é, pelo registro do desejo” (Bonitzer 1982, p. 49).

O QUADRO “CONFUSO”

Excetuando-se as atualidades reconstituídas, não vistas ainda na época como obras de ficção, considera-se que os primeiros dramas de ficção com razoável duração e com um esboço mínimo de “história” foram as *Paixões*, encenações da vida de Cristo por meio de quadros, como no ritual religioso da Via-Sacra ou nos “mistérios” medievais. Há duas *Passions* produzidas por Lumière em 1897, uma outra de Freeman em 1898, uma quarta encenada no mesmo ano em Nova York por Paley e Russell e muitas outras, culminando com a mais famosa de todas, *La vie et la passion de Jésus Christ*, realizada por Zecca entre 1902 e 1905. Esta última é ainda hoje exibida em algumas partes do mundo, sobretudo em pequenas cidades do interior, por missionários ou mesmo em cinemas comerciais, na Sexta-Feira Santa, tendo a sua exibição se tornado um verdadeiro ritual religioso. Todas as versões da “Paixão” filmadas entre 1897 e 1907 consistem num encadeamento de *tableaux vivants*, separados por intertítulos como: “Anunciação de Nossa Senhora”, “Adoração dos Reis Magos”, “Fuga para o Egito” e assim por diante. Esse filmes introduzem no cinema a noção de *sucessão* que será o germe da nova forma narrativa, fundada na concatenação de quadros diferenciados. Não se pode esquecer que, até então, os filmes produzidos eram em geral bastante curtos e esgotavam toda a ação num único “plano”, como ocorria, por exemplo, em *L’arroseur arrosé* (1895). Mas não é por acaso que a primeira história encenada numa sucessão de quadros seja justamente uma passagem bíblica: como nota Noël Burch, estamos diante de uma narrativa universalmente conhecida (pelo menos no mundo cristão) e esse fato permitiu aos realizadores apresentar um espetáculo de longa duração, feito de *tableaux vivants* cuja relação de concatenação não precisava ser marcada, pois era notoriamente conhecida por todos. De fato, se dependesse exclusivamente dos meios utilizados no filme, a sucessão de quadros não poderia revelar qualquer sentido narrativo, já que as imagens não comportavam índice algum de concatenação capaz de “amarrar” os quadros entre si. Para um espectador que ignorasse inteiramente a tradição cristã, a ordem dos quadros poderia perfeitamente ser trocada ou invertida e a sucessão permaneceria enigmática da mesma forma.

Em contrapartida, para o cristão – mesmo o não praticante e o ateu formado num meio cristão – essas imagens obedeciam a uma ordem inelutável, à Ordem das Ordens poder-se-ia dizer, à progressão dessa vida que é a mais exemplar de todas e cuja linearidade, garantida pelos gestos sacramentais, é, pelo menos no Ocidente, fundadora de toda linearidade possível. Como consequência, a história da Paixão permite fundar no cinema o princípio de uma linearidade narrativa muito tempo antes que desabroche essa “sintaxe” que permitirá assumi-la também no nível da relação significante-significado e não apenas no nível exclusivo do referente, como é o caso aqui (...). (Burch 1990, p. 140)

Mas a forma narrativa da “Paixão” não sugere ainda sequer remotamente o que se viria a entender por narrativa cinematográfica no período seguinte. Antes, a “Paixão” condensa em sua forma emblemática tudo aquilo que acabou por se tornar a marca distintiva do primeiro cinema: encadeamento descontínuo de vários quadros sucessivos, que funcionam cada um deles como um *tableau* alegórico e autônomo e se sucedem uns depois dos outros de forma mais ou menos arbitrária, separados por imensas elipses temporais. O motivo, a temática dessas “Paixões” podem ser religiosos, mas a sua estrutura segue *pari passu* o formato dos espetáculos de *vaudeville*, com seus números autônomos e seus elementos expressivos considerados sempre de forma isolada. Para que se possa ter ideia da “outridade” dessa forma narrativa, basta dizer que, na época, a “Paixão” não era considerada um “filme”, mas um conjunto de filmes. Cada quadro (como “A Multiplicação dos Pães” ou “A Crucificação”) era vendido separadamente, como um “filme” independente. O exibidor comprava os quadros que quisesse e montava a “Paixão” à sua vontade. Não era difícil que uma exibição dessa espécie mostrasse quadros comprados de fornecedores diferentes, com distintos atores fazendo o papel de Cristo em cada segmento. Além disso, os produtores e os exibidores de “Paixões” aumentavam o seu estoque de quadros a cada ano, de modo que qualquer sessão desse gênero era sempre diferente das outras e era diferente também em épocas diversas. E se considerarmos ainda que os quadros das “Paixões” podiam ser exibidos juntamente com quadros de outros filmes e com outros números de *vaudeville*, pode-se facilmente concluir que a ideia de uma unidade narrativa amarrando todos esses quadros estava longe de encontrar um terreno fértil de germinação.

Na última virada do século, a maioria das sequências cinematográficas conhecidas segue mais ou menos o modelo da “Paixão”. O exibidor, de certa forma, era quem “editava” os filmes, com base em quadros autônomos comprados de um fornecedor ou de vários. Daí a mistura constante de trechos de ficção com registros documentais, daí também a dificuldade que encontramos hoje, diante de várias versões diferentes do mesmo filme, de saber qual seria a mais “autêntica”, ou seja, qual seria aquela concebida pelos próprios produtores, sem interferência posterior dos exibidores. Uma vez que o exibidor era o proprietário de cada quadro isolado (ou seja, de cada “filme”), ele os exibia como bem entendia, inclusive compunha filmes novos, ou seja, novas sequências narrativas, com base em quadros tirados de outras sequências preexistentes. Essa situação tipicamente vaudevillesca vai predominar até mais ou menos 1906. A partir de 1907, uma mudança brutal no comércio de filmes inverterá completamente a tendência anterior: os filmes, entendidos agora como

seqüências rígidas e inalteráveis de planos, passam a ser *alugados* aos exibidores e não mais vendidos. Com isso, o produtor garante a posse do título e das imagens, além de impedir também que o exibidor possa intervir na sua seqüência para “remontá-la”. Só então o cinema pode começar a se propor o projeto de imaginar formas narrativas estáveis, no sentido hoje entendido como tal.

Mas, para que o cinema pudesse aprender a contar uma história, não mais no sentido antigo da lanterna mágica e dos espetáculos de *vaudeville*, mas no novo sentido agora exigido pela sociedade bem-pensante, todo um período de experimentação e aprendizado teve de ser vencido. As primeiras imagens cinematográficas eram consideradas “confusas” demais para um público viciado no discurso linear e organizado do teatro e do romance romântico/realista. Num primeiro momento, a entrada nos *nickelodeons* de um público “virgem”, de formação pequeno-burguesa, vai solicitar o concurso de um guia especializado, o conferencista “educativo” (chamado *bonimenteur* em francês e *lecturer* em inglês), cuja função principal é *explicar* o filme. A introdução desse conferencista, pelo menos nos Estados Unidos, onde a tendência foi quase generalizada, visava, antes de tudo, “elevar o nível” da clientela, fazendo acompanhar as imagens por uma explicação verbal, a voz detentora do saber e do veredito moral. Em alguns lugares, a sua presença era imposta por lei, como forma de garantir um certo emolduramento civilizante da sala escura. É certo que o comentador já era uma figura familiar nos espetáculos de lanterna mágica e que, bem-pesados os fatos, ele deriva diretamente dos anunciadores das feiras e quermesses da Idade Média, mas o seu papel sofreu transformações brutais na virada do século XIX para o XX. Isso já é visível nos *travelogues* (palestras sobre viagens, sobretudo viagens a países exóticos, ilustradas com placas de lanterna mágica), “gênero” que conheceu uma enorme expansão no período de envolvimento da Europa e dos EUA em guerras imperialistas, em que o papel do conferencista era, num certo sentido, justificar a ação civilizatória dos europeus nos países atrasados do planeta.

Mas, sem prejuízo de seu papel moralizante, o conferencista cinematográfico tinha também uma função estrutural mais concreta: como observou corretamente Noël Burch (1990, p. 141), cabia a ele colocar ordem no “caos” do primeiro cinema, tornar “legível” a um público ilustrado o quadro “confuso” do filme, orientando o olho para os pontos importantes da imagem no desenvolvimento da narrativa. Para contar uma história, o cinema dependeu, portanto, nos seus primeiros momentos, de um suporte verbal, já que não o podia fazer ainda com os seus próprios meios. Uma grande quantidade de filmes narrativos produzidos no período em que o cinema começa a buscar a sua inscrição na instituição das belas-artes foi realizada pressupondo a explicação do conferencista. Um filme como *Uncle Tom’s cabin* (1903), por exemplo, “adaptação” da novela de Beecher Stowe, é ininteligível sem a explicação do conferencista (a menos que todos os espectadores já conhecessem a história). Ora, a presença desse senhor engravatado dentro da sala de exibição, falando alto com seu tom professoral, se bem que orientasse a atenção do espectador para uma evolução linear, para uma trama que ocorria no meio do quadro “confuso”, quebrava todavia todo o encanto da sala escura, produzindo um efeito de ruptura, de distanciamento do espetáculo, que acabava sendo fatal

para a eficácia do ilusionismo. Não bastava, portanto, elevar o repertório dos *nickelodeons*, não bastava enfiar “alta cultura” nos filmes, enquanto tudo isso não fosse interiorizado nos próprios recursos expressivos do cinema. Contar uma história de forma clara e inteligível, com personagens convincentes e cenários verossímeis, segundo o modelo elevado da literatura, tudo isso se revelou tarefa mais difícil do que a imaginada.

No que consistia exatamente a “confusão” dos primeiros filmes? Para entender isso, é preciso fazer um exame daquilo que é chamado – um tanto pejorativamente – de o *quadro primitivo*. Os filmes que se podem considerar mais típicos do primeiro período eram compostos de uma série de quadros autônomos, que correspondiam, por sua vez, mais ou menos, aos “atos” do teatro, separados uns dos outros por cartelas em que se lia o título do quadro seguinte. A câmera em geral não se movia; ela estava sempre fixa e a uma certa distância da cena, de modo a abraçá-la por inteiro, num recorte que hoje chamaríamos de “plano geral”. Seu eixo ótico era frontal, perpendicular ao cenário, correspondendo ao ponto de vista cativo de um espectador sentado mais ou menos no meio de uma sala de teatro, ponto de vista que Georges Sadoul identifica como o do *cavalheiro da plateia*, que vê a cena por inteiro, desde a abóbada até a rampa, e cuja localização ideal faz dirigirem-se as linhas de fuga a um ponto no fundo e no meio do cenário. As entradas e as saídas dos atores eram laterais, como no teatro. Também como no teatro, era o deslocamento do ator para dentro ou para fora do cenário que compunha o quadro e não os movimentos de câmera, por enquanto, pouco significativos. A noção de montagem ainda não havia sido assimilada: mudava-se de cena apenas quando a ação seguinte deveria se passar num outro espaço ou num outro tempo, estando isso devidamente explicado nos intertítulos ou comentado pelo conferencista no momento da projeção. Sendo função das cartelas de intertítulos separar as cenas e anunciar o quadro seguinte, elas nunca eram colocadas em plena duração de um “plano”: basta recordar que, num filme de Porter, inovador em outros aspectos – *The ex-convict* (1904) –, a frase “That man saved my life” (“Aquele homem salvou minha vida”) aparece muito antes de a criança que a pronuncia entrar em cena. Portanto, a passagem de um “plano” a outro (mas ainda não são “planos” no sentido em que hoje se entende o termo) não pode ser considerada uma *montagem*, mas, como nota Sadoul (1948, p. 142), um truque utilizado como *ersatz* da mudança de cena no teatro. Estamos no terreno da “fotografia animada”, ou como se dizia na época: *motion pictures* (quadros em movimento) entre os americanos e *tableaux vivants* (quadros vivos) entre os franceses.

Naturalmente, essa é uma descrição esquemática, um tanto simplificadora, e não dá conta de toda diversidade, riqueza e complexidade dos primeiros filmes. Inúmeros historiadores do cinema já apontaram exemplos bastante precoces e extremamente sofisticados de enquadramentos, efeitos de montagem e movimentos de câmera no primeiro cinema. Jacques Malthête (1984, p. 174), por exemplo, observou que as trucagens dos filmes de Méliès envolviam um engenhoso trabalho de montagem (corte e colagem de negativos) e que, a rigor, o cineasta jamais produziu seus truques por “paradas para substituição” (trucagens feitas diretamente na câmera durante a tomada) como rezam

muitos manuais de história do cinema. André Gaudreault (1984, pp. 217-218), por seu turno, comenta uma extraordinária sequência de um filme de Méliès, *Le royaume des fées* (1903), em que a câmera percorre uma cenografia intrincada, com os personagens caminhando progressivamente por um penhasco, depois por um cabo, entrando numa gruta e saindo numa praia, atravessando o mar e chegando até uma ilha, onde tomam um castelo, enquanto a câmera muda constantemente de “posição” para mostrar tudo isso da melhor maneira possível, com distintos enquadramentos e distâncias, de modo a construir um espaço complexo e dramaticamente intenso. Mas como os cenários de Méliès eram estilizados e propositadamente fantasiosos (ou seja, não realistas), todo esse impressionante trabalho de construção do espaço e de circulação da câmera não chega a ser percebido, já que ele não resulta num ganho de verossimilhança. Na verdade, a câmera de Méliès não muda realmente de posição em relação à paisagem; ela sequer sai de seu lugar (no estúdio): os cenários é que são reescalados “plano” por “plano”, para sugerir diferentes pontos de vista. Essa diferença de concepção do espetáculo (estilização, antinaturalismo) e de método de trabalho (mudança da escala do cenário e não da posição da câmera) dá-nos hoje, a nós espectadores viciados no naturalismo do cinema que se seguiu a Méliès, uma impressão de “teatralidade” que provavelmente os contemporâneos daquele cineasta não tinham.

Ademais, não é correto falar em “teatro filmado” a propósito dos primeiros filmes, visto que o cinema, até então, não se inspirava no teatro, o seu modelo era sempre o *vaudeville*, que não era um teatro no sentido burguês do termo, mas uma espécie de bar por onde os artistas populares podiam circular livremente, sem o constrangimento de um proscênio. E mais: o teatro burguês, como se sabe, é uma arte essencialmente verbal, ao passo que o cinema era mudo. Os intertítulos, é preciso dizer, constituíam um recurso praticamente inútil nos primeiros anos, pois o público dos *vaudevilles*, na sua maioria esmagadora, era analfabeto. Os intertítulos só vão ganhar sentido no corpo do filme muito mais tarde, quando o cinema começar realmente a cobiçar o teatro, ocasião em que permitirão colocar diálogos na boca dos atores. Sobrava, como único recurso verbal no filme primitivo, a voz do conferencista, essa espécie de sobrevivência degenerada do “coro” grego, cuja intervenção na sala de exibição nunca passou de um ruído civilizante. Ademais, é preciso considerar que o cinema usava e abusava das trucagens fotográficas, como se pode constatar de forma enfática na obra de Méliès, e isso o teatro jamais poderia representar. No fim das contas, a única coisa realmente teatral que os primeiros filmes absorveram foi a *mise en scène*, mas, em 1895, como observa Mitry (1984, p. 150), quem falava em “representação” referia-se fatalmente ao modo de encenação teatral, ou seja, à representação frontal, a única compreendida pelo grande público da época.

A frontalidade era, de fato, uma marca registrada dos primeiros filmes, mas apenas dos filmes encenados em estúdios, como é o caso daqueles de Méliès e Zecca. Para a grande maioria dos documentaristas e operadores de atualidades da época, que trabalhavam em exteriores, essa noção de *tableau* ou de “cena” (ou seja, a visão frontal) simplesmente não existia. Ao registrar *L’arrivé*

d'un train en gare de la Ciotat (1895), Lumière não sentiu necessidade alguma de reproduzir a representação frontal, ou seja, de colocar a câmera num eixo perpendicular aos trilhos e ao deslocamento (lateral) do trem. Pelo contrário, ele enquadrou o trem da mesma forma como o faria o viajante situado na plataforma da estação: olhando para o ponto do horizonte de onde o veículo deveria surgir, portanto, num eixo oblíquo em relação ao seu deslocamento, de forma a observar o movimento em termos de profundidade e não de lateralidade. As reconstituições em cenários reais, à moda das atualidades, terão, portanto, um papel fundamental na superação do ponto de vista frontal: elas introduzem no cinema o olhar móvel, correspondente a um sujeito implicado na ação, uma testemunha ocular dos acontecimentos que pouco ou nada se assemelha àquele impoluto e distanciado *cavalheiro da plateia*, ponto de referência do filme de estúdio. O filme documental (ou mais frequentemente a sua simulação) segue as convenções da fotografia e da pintura, em que o conceito de “ponto de vista” é flutuante, ao passo que o filme encenado em estúdio segue as convenções da cena teatral, ou seja, da frontalidade. A novidade que o sistema de Griffith introduzirá na nascente narrativa cinematográfica será a fusão das duas correntes: ele vai unir a encenação com o documento, a história fictícia com o efeito de realidade, a diegese com a mimese.

Mas havia uma diferença fundamental entre o primeiro cinema e a cena teatral, constatável até mesmo nos filmes produzidos em estúdio, que teria importância decisiva na evolução do cinema como processo narrativo: uma vez que as objetivas das câmeras cinematográficas produzem o código da perspectiva central do Renascimento, é inevitável que, no cinema, as relações de distância e profundidade sejam traduzidas para a tela plana em termos de tamanho relativo (Machado 1984, pp. 63-75). Assim, quando o arco do proscênio é convertido em quadro cinematográfico, produz-se um efeito de distância, de diminuição das proporções, tanto mais sensível quanto mais os objetos e os seres colocados em cena se aproximam dos cenários do fundo. Considerando que a película da época tinha uma definição muito baixa, o afastamento de seres e objetos significava fatalmente a sua dissolução em manchas ou sombras despersonalizadas, o que, em termos de recepção, significava uma impossibilidade de identificá-los. Daí a dificuldade que se tinha, na virada do século, de trabalhar de forma significativa a profundidade de campo, de dispor os atores ao longo do eixo óptico da perspectiva. A única profundidade tolerável era a “natural”, como a do trem de Lumière, mas não aquela composta com vistas na obtenção de um efeito dramático (narrativo). Isso, às vezes, chegava a ser fatal, como ocorria naqueles momentos em que a história ultrapassava as quatro paredes do estúdio e ganhava a rua. Nos exteriores, em que o quadro em geral é mais aberto, as figuras tornavam-se cada vez mais indefinidas à medida que iam se afastando da câmera.

Esse fato mostrava aos homens de cinema da época a necessidade de superar o proscênio teatral, de aproximar mais a câmera dos atores, de fechar o quadro a fim de tornar visíveis e “legíveis” as fisionomias dos personagens. O exemplo mais sintomático dessa preocupação ocorre em *The great train robbery* depois de ter rodado o filme inteiro em “planos gerais”, Porter

percebeu que os protagonistas praticamente não eram identificados para o espectador, o que às vezes tornava difícil distinguir entre os bandidos e o pelotão do xerife, sobretudo quando ambos corriam em seus cavalos pelas pradarias. Para remediar esse problema, ele “retratou” um dos bandidos num enquadramento bastante próximo, a fim de permitir à audiência “conhecê-lo”: esse seria um dos exemplos mais remotos de “primeiro plano” aplicados à estrutura narrativa e de rompimento com o quadro aberto inspirado no proscênio teatral. Só que Porter não sabia ainda o que fazer com esse “retrato” do bandido, não conseguia inseri-lo na contiguidade dos “planos” e, à falta de melhor solução, colocou essa imagem num rolo separado, para que o projetorista a exibisse no começo ou no fim do filme, à sua escolha. Esse primeiro plano primitivo era sintoma de uma necessidade sentida pelos realizadores de *reduzir a distância* entre a câmera e os protagonistas, mas, ao mesmo tempo, ele exprimia também a dificuldade de assimilar à diegese essas aproximações cujo efeito era claramente transgressivo em termos de *mise en scène* teatral.

Essa dificuldade de assimilar o plano aproximado à contiguidade da ação narrativa é a causa principal daquilo que nós chamamos hoje a “confusão” do quadro primitivo. A imagem cinematográfica era uma superfície ampla, carregada de detalhes, que o olho do espectador tinha de percorrer mais ou menos aleatoriamente, descrevendo uma trajetória de varredura. O olhar não era ainda dirigido para os pontos que interessavam ao desenvolvimento da intriga, não havia estratégias de ordenamento, recursos de individualização que pudessem separar o significante do não significante, enfim, faltavam processos de isolamento ou de sinalização capazes de orientar o olho no “caos” do quadro primitivo. Um exemplo de construção tipicamente “confusa” pode ser encontrado na abertura do clássico de Billy Bitzer *Tom Tom, the piper’s son* (1905): vemos aí uma feira cheia de gente circulando para cá e para lá, enquanto no primeiro plano, ocupando grande extensão da cena, uma mulher com um provocativo (para a época) *collant* branco faz acrobacias numa corda bamba. Essa mulher não tem qualquer importância na intriga que se está construindo; ela vai mesmo desaparecer definitivamente a partir do “plano” seguinte. No entanto, ela rouba a cena e não é difícil imaginar que deveria atrair para si a maioria dos olhares da plateia, sobretudo da ala majoritária masculina. Aquilo que realmente interessa para o desenvolvimento narrativo do filme – o roubo de um porco e a conseqüente perseguição ao ladrão – acaba estrangulado na parte inferior do quadro, quase impossível de perceber no meio da confusão da cena, pelo menos para um olhar moderno. Dizemos para o espectador moderno porque nós já estamos acostumados (melhor seria dizer “alfabetizados”) a ver cada tomada organizada em torno de um centro significante simples e não conseguimos admitir que uma ação complexa como essa possa ser mostrada num único plano. Para nós, essa cena deveria ser construída em fragmentos sucessivos, cada um deles governado por um significante simples, para que cada tomada pudesse ser imediatamente decifrável pelo espectador, sem ambigüidades e numa primeira olhada (Burch 1979, p. 82). Ou seja, Bitzer deveria nos mostrar primeiro a feira em plano geral, para situar a ação; depois, num plano de conjunto, veríamos o ladrão se infiltrando no meio da multidão e se aproximando do porco; em seguida, já agora num plano ainda mais fechado, o ladrão se aproveitaria da distração dos transeuntes,

entretidos com um malabarista que se exhibe no centro do quadro, e agarraria o porco; enfim, novamente num plano geral, o ladrão fugiria, escapando por uma das extremidades do quadro, seguido pelo menino dono do porco, que permanece atado ao animal por uma corda, e por um grupo de curiosos decidido a pegar o ladrão. Isso é mais ou menos o que faz Ken Jacobs, numa remontagem trucada do clássico de Bitzer, realizada em 1968, e que Jonas Mekas (1975, p. 451) define como “a tradução de uma película antiga para uma sensibilidade moderna”. Essa “tradução”, nos seus 75 minutos de duração (contra os 10 minutos da versão original), mostra bem a necessidade que tem o cinema moderno de decompor as ações simultâneas numa sequência linear de fragmentos aproximados e unívocos, a fim de torná-las inteligíveis para um público viciado num sistema de codificação que se tornou dominante.

Pelo fato, entretanto, de o filme primitivo não dirigir o olhar do espectador, não se pode concluir que ele era ininteligível. Nos primeiros tempos, os filmes não eram vistos como hoje o são os filmes modernos. Em primeiro lugar, é preciso considerar que o público dos *vaudevilles* via os mesmos filmes muitas vezes seguidas e era comum numa única “sessão” repetir várias vezes o mesmo título. Depois, o primeiro cinema em geral só utilizava em seus relatos histórias já conhecidas: a história de Tom Tom, por exemplo, deriva de uma rima infantil (misto de canção de ninar e cantiga de roda) cujos versos são conhecidíssimos de qualquer indivíduo nascido em país de língua inglesa. Aliás, *Tom Tom, the piper's son* (Tom Tom, o filho do flautista) é justamente o primeiro verso de uma cantiga popular (retirada do imenso repertório de rimas da Mother Goose, em inglês, ou da Mère l'Oye, em francês) que continua assim: *stole a pig and away he run* (roubou um porco e saiu correndo), donde a expectativa natural do espectador da época de que, num filme com esse título, alguém deveria roubar um porco. E assim, apesar da imensa “confusão” da cena, os espectadores deveriam estar de olho no menino que carrega o porco no plano mais próximo da câmera, pois certamente ali deveria acontecer a ação principal. O espectador dos primórdios fazia uma “leitura” topológica (expressão devida a Noël Burch) do quadro primitivo, ou, para usar uma expressão mais adequada, uma “leitura” paratática, livre de desinências ou de índices de hierarquização, isolamento ou linearidade. Para ele, provavelmente, o quadro não era “caótico”; os seus olhos podiam “passear” livremente sobre a superfície da imagem e fazer ligações erráticas, que um olhar moderno, acostumado com uma imagem fortemente centralizada e hierarquizada, nunca poderia repetir. Se uma quantidade imensa de planos e mesmo de filmes foi produzida nesse sistema, entre 1895 e 1906 sobretudo, isso significa que havia um público capaz de decodificá-la. A sensação de “confusão” só existia para o público “virgem” que começava a frequentar os *nickelodeons* e que trazia nas costas todo o peso de uma cultura verbalizante. Para esse público, sim, o quadro primitivo era ininteligível, ruidoso, parasitário e só podia ser visualizado com a ajuda do conferencista.

Nas imediações de 1905, coexistem dois tipos de filmes: aqueles baseados no enquadramento frontal e aberto, cuja ação inteira se esgota num único quadro ou numa colagem de quadros

autônomos separados pelos intertítulos, em que o cavalheiro da plateia faz uma “leitura” paratática da imagem e a abundância de trucagens lhe faz *tromper l’oeil* e evadir o espírito, cujo modelo é dado pela obra de Méliès, e aqueles que começam a decompor a ação numa cadeia sintagmática, produzindo uma ilusão de contiguidade por meio, principalmente, da introdução do conceito de *montagem*, em que passam a dominar as tendências do naturalismo e do voyeurismo, esticando a duração para mais de uma bobina, cujo modelo acabado será dado um pouco mais tarde pela obra de Griffith. Boa parte dos realizadores ativos em 1905 hesita entre as duas tendências. Porter, por exemplo, que em 1903 já havia ensaiado um “primeiro plano” móvel em *The great train robbery* (o “retrato” do bandido) e um “primeiro plano” fixo e inserido corretamente na continuidade da série sintagmática em *Life of an american fireman* (o detalhe de uma mão fazendo soar o alarme de incêndio), retoma ao quadro “confuso” num filme posterior – *The kleptomaniac* (1905) – no qual a tentativa de roubo num grande magazine, por uma mulher rica e “cleptomaníaca”, dissolve-se no meio da balbúrdia do ambiente, resultando certamente invisível para um espectador moderno. O próprio Griffith, no mesmo momento em que se põe a desfiar um modelo de linearização narrativa, repete ainda, em vários momentos de seus filmes do período Biograph, a inscrição “topológica” dentro de seus quadros. Noël Burch (1983, pp. 42-44) nota, por exemplo, que num filme já “maduro” como *The musketeers of Pig Alley* (912), há um detalhe decisivo para o desenlace da história (um dos vilões tenta envenenar Little Lady, mas esse gesto é descoberto pelo Snapper Kid, que o impede de lograr êxito), que é praticamente impossível de ser notado pelo espectador moderno, tamanha a balbúrdia que se arma no local da ação; como consequência, esse mesmo espectador não consegue compreender a razão do enfrentamento das quadrilhas dos dois homens logo a seguir, nem tampouco por que a moça ajuda o Snapper Kid a despistar a polícia. O aprendizado do novo modelo será lento e irregular, porém, suficientemente firme para que, por volta de 1915, pelo menos nos Estados Unidos e na Inglaterra, ele já se possa considerar acabado.

A LINEARIZAÇÃO DA HISTÓRIA

O que caracterizava o primeiro cinema era o fato de tudo ser colocado de forma simultânea dentro do quadro. Assim, em *Tom Tom, the piper's son*, o roubo do porco e sua preparação convivem lado a lado com toda a balbúrdia da feira: a mulher na corda bamba, o malabarista, o diz que diz que das comadres no lado esquerdo, uma briga no lado direito e assim por diante. Mesmo quando um quadro não concentrava mais do que duas personagens (digamos, uma de frente para a outra, uma falando e a outra reagindo às suas palavras), ainda assim elas apareciam sempre juntas no mesmo enquadramento. Para os homens que faziam cinema, essa *simultaneidade* dos dados visíveis num quadro único começava a ficar problemática à medida que as histórias levadas à tela se tornavam cada vez mais complexas. Como ter garantias de que os olhos do espectador não iriam se “distrair”, movendo-se em direção a detalhes não necessariamente importantes para o desenvolvimento da intriga? O que fazer para que o espectador visse forçosamente o roubo do porco, com tantos outros elementos atrativos dentro do quadro? Como, enfim, dirigir o olhar apenas para os pontos de interesse da narrativa, evitando que o espectador, por força de algum detalhe perverso ou malcontrolado, fizesse uma “leitura” do quadro diferente daquela que a história exigia? Está claro que essa preocupação – que não fazia sentido num primeiro momento, mesmo porque o cinema ainda nem “contava” histórias – só aparece por ocasião da entrada nos *nickelodeons* do público pequeno-burguês e ilustrado, esse público incapaz de perceber qualquer coerência na “confusão” do quadro primitivo. Na raiz dessa incapacidade, está o peso de toda a tradição verbal, segundo a qual só pode entrar no domínio dos signos e ganhar sentido aquilo que se encontra linearizado, conforme o modelo significante por excelência: a linguagem escrita. A partir de então, o esforço dos realizadores vai se concentrar, no início ainda muito intuitivamente, na descoberta de um modo de linearização da imagem “confusa”.

Esse processo de linearização é algo tão óbvio para nós, espectadores modernos, que se torna até difícil deixar de entendê-lo como “natural” e inevitável. No entanto, ele é resultado de uma convenção que se cristalizou ao longo de uma sucessão infinita de filmes. Observemos um exemplo típico do cinema de nosso tempo para ver como isso se dá: a famosa sequência do concerto no

Albert Hall, na segunda versão de *The man who knew too much* (*O homem que sabia demais*/1956). A situação é bem conhecida: um espião, encarregado de matar um embaixador estrangeiro, recebeu instruções para disparar o tiro exatamente no momento em que fosse dado o único toque de címbalos da partitura. Jo, a mulher do doutor MacKenna, estava presente na sala de concertos e conhecia o plano do assassinato, mas não podia avisar as autoridades, pois seu filho estava preso nas mãos dos conspiradores. Quando se aproxima o momento da entrada dos címbalos (a partitura com a única nota nos é mostrada), a mulher entra em crise: não sabe se alerta as pessoas do crime que se vai cometer ou se se cala e salva seu filho. Quando batem os pratos, a única coisa que ela pode fazer, no auge da tensão, é dar um grito de desespero. O grito, todavia, assusta o assassino, exatamente no momento em que ele atira, fazendo-o errar o alvo. A bala apenas fere o braço do embaixador. Ora, o que ocorre no momento em que soam os címbalos é um caso típico de simultaneidade: os instrumentos se chocam *ao mesmo tempo em que* a mulher grita, *ao mesmo tempo em que* o assassino atira e *ao mesmo tempo em que* o embaixador recebe a bala no braço. Se uma cena como essa tivesse ocorrido de verdade, se houvesse um fotógrafo na sala, posicionado num lugar estratégico de modo a visualizar todos os figurantes num único enquadramento, e se esse fotógrafo tivesse disparado sua câmera no momento exato do soar dos címbalos, a máquina faria congelar toda a situação num único fragmento de tempo. No entanto, se Hitchcock tivesse mostrado essa cena num único plano geral, à moda do primeiro cinema, o espectador moderno não conseguiria perceber nada do que se passava: quem prestasse atenção nos címbalos do palco não veria a mulher que estava colocada no anfiteatro, nem o assassino que estava numa das galerias, muito menos o embaixador sentado num camarote do lado oposto ao do assassino. Portanto, para mostrar de forma inteligível e inequívoca uma ação que se passa num único intervalo de tempo, Hitchcock precisou desmembrá-la em instantes sucessivos: primeiro, mostrou um *close-up* da mulher gritando; depois, um primeiro plano do assassino disparando sua arma e se desconcertando com o erro; em seguida, o percussionista batendo os címbalos; finalmente, o susto do embaixador e de sua comitiva. Mas está claro que isso que o cinema mostra como uma sequência temporal na verdade é uma forma de “escrever” a simultaneidade, da mesma maneira como a linguagem verbal, para descrever o mesmo acontecimento, deve necessariamente linearizá-lo num sintagma (em linguagem verbal diríamos: “quando os címbalos soaram, a mulher gritou, fazendo com que o assassino errasse o alvo...”, ou seja, uma coisa de cada vez, desfiando-se numa sequência, como um novelo). Isso é exatamente o que chamamos a *linearização do signo icônico* e a construção de uma sequência diegética pelo desmembramento dos elementos da ação em fragmentos simples e unívocos, os *planos*.

Mas é preciso notar ainda que essa sequência linear tem também uma função demonstrativa: foi porque a mulher gritou que o assassino errou o alvo e foi porque este errou o alvo que o tiro não matou o embaixador. A sucessão dos planos é montada como as premissas e as conclusões de um teorema, a ordem dos fatores determinando o produto. Essa lógica que subjaz à sucessão foi uma das descobertas mais remotas dos primeiros cineastas e um fator determinante da tendência rumo à

linearização narrativa. Pois, a bem dizer, o corte e a mudança de posição da câmera para se aproximar ou se afastar do motivo nem sempre eram determinados pela necessidade de se ver mais e melhor o que acontece numa cena. Eles tornavam possível também descrever a ação em termos de causa e efeito, ação e reação, anterioridade e posterioridade, numa palavra, analisá-la com a lógica dissecatória da decupagem. Um filme pioneiro do inglês George A. Smith pode nos ajudar a entender bem isso: trata-se de *Mary Jane's mishap* (1903). Uma jovem tenta colocar fogo na lenha molhada. Não obtendo resultado, joga parafina na madeira, provocando uma explosão que arremessa seu corpo pela chaminé. A parte da ação filmada no interior da casa foi toda enquadrada em plano geral, como normalmente ocorria no quadro primitivo. Mas Smith decidiu inserir nesse único plano “teatral” vários detalhes bastante aproximados, mostrando o insucesso da mulher em obter fogo e a decisão de jogar parafina na lenha. De um lado, tratava-se de fazer ver melhor (isolando num plano mais fechado) certos detalhes hilariantes da ação que poderiam passar despercebidos no plano aberto (por exemplo, o “bigode” que a protagonista faz na cara ao limpá-la com as mãos sujas de graxa, ou as piscadelas que ela dá em direção à câmera, para interpelar o espectador). De outro lado, os inserts permitiam dividir a ação em etapas, de modo a analisá-la em termos de causa e efeito e linearizá-la numa sequência de signos elementares, cada um deles portador de uma função única na série sintagmática: situa-se a personagem (plano geral); define-se a personagem como ligeiramente estabada (primeiro plano da cara suja de graxa); começa a ação com a tentativa de acender o fogo (plano geral); surge um obstáculo: a lenha não acende (primeiro plano); a personagem decide superar o problema (plano geral); opta pela solução perigosa (primeiro plano); a consequência é desastrosa (plano geral). Há ainda um epílogo, que não nos interessa aqui. “Ainda uma vez, todos esses significantes são apresentados no quadro primitivo subjacente, mas trata-se de soletrá-los, de dar uma estrutura demonstrativa não ambivalente a essa lição de moral prática” (Burch 1983, pp. 41-42).

O cinema inglês será a ponta de lança nesse processo de linearização de que se rascunham as primeiras tentativas. Ao lado de Smith (cujo *The little doctor*/1901 é famoso por um primeiríssimo plano de um cachorro tomando leite), Williamson será outro pioneiro decisivo. No seu *Attack on a China mission* (1901), filme de cinco minutos dividido em quatro quadros, há um dos mais remotos exemplos de montagem linear que se conhece (na verdade, há uma certa polêmica em torno desse filme: parece que existem pelo menos duas versões distintas, uma das quais difere inteiramente da forma citada aqui). Os Boxers (rebeldes chineses que recusavam os valores ocidentais e que atacavam os missionários que iam ao Oriente levar a religião cristã) incendiam a sede da missão religiosa, enquanto a esposa do missionário assassinado sobe até a sacada e faz um sinal com um lenço para alguém situado fora do quadro. De repente, a cena é cortada e substituída pela imagem dos marinheiros de Sua Majestade Britânica avançando em direção à missão para salvar a mulher. Trata-se de uma tentativa (ainda ingênua, é verdade, mas suficientemente eloquente para se fazer entender) de criar um encadeamento lógico entre dois fragmentos de imagens (ainda não são propriamente *planos*): o gesto da mulher que acena com o lenço no fragmento anterior serve de

aviso aos marinheiros e é graças a esse aviso que eles avançam em socorro da missão no fragmento seguinte. Os quadros que compõem o filme perdem a autonomia; já há um esboço de sintaxe amarrando-os entre si; o cinema começa a narrar usando os seus próprios meios e dispensando a explicação do conferencista (Sopocy 1979, p. 114). Exemplos como esse (há outros na obra de Williamson e de outros pioneiros ingleses) exerceram uma influência marcante sobre a produção narrativa, sobretudo porque era muito comum, no começo do século, copiar e refilmar os filmes ingleses, especialmente da parte dos americanos (os ingleses também plagiavam os americanos e os franceses, mas em geral modificando e aperfeiçoando o modelo copiado). Assim é que, dois anos depois de *Attack*, já podemos ver um Porter fazendo os bombeiros despertarem do sono em decorrência do alarme acionado num primeiro plano mostrado anteriormente (*Life of an american fireman/1903*).

A fragmentação da história em unidades elementares de sentido traz consequências inúmeras para a nascente narrativa cinematográfica, e tanto os realizadores quanto o público vão demorar ainda algum tempo para entendê-las inteiramente. A noção de *plano*, entendida como fragmento de uma ação em que apenas um dado essencial é colocado de cada vez, começa a ser esboçada na mesma medida em que o quadro primitivo é triturado em unidades diferenciadas. Aos poucos, vai se generalizando a constatação de que uma cena não precisa ser filmada em uma única tomada e de que ela pode ganhar melhor inteligibilidade se for desmembrada em fragmentos, que serão depois recompostos numa sequência linearizada, capaz de guiar os olhos do espectador. A informação contida em cada um desses fragmentos já não é suficiente para entender o que acontece no campo diegético, pois agora o sentido depende do inter-relacionamento dos fragmentos ao longo da série sintagmática. Em outras palavras, as unidades de sentido, que agora começam a ser chamadas de *planos*, vão sendo hierarquizadas segundo estratégias de ordenamento: o seu tamanho relativo, ou seja, a quantidade de imagem recortada pelo quadro, contribui para dirigir o olhar do espectador, ao passo que a sua amarração na sequência temporal sugere um caminho de “leitura” e até mesmo uma interpretação dos fatos. Já não estando travada por força de um proscênio imaginário, a câmera pode ser deslocada para qualquer ponto, de acordo com a intenção enunciativa de privilegiar este ou aquele detalhe, e pode igualmente colocar-se nos ângulos de visualização que possibilitem intensificar o interesse da cena. Enfim, tendo em suas mãos as rédeas de controle do fluir da ação, os realizadores podem trabalhar melhor e com mais precisão as respostas do espectador. O cinema, máquina de massagear a libido e de invocar demônios à maneira de Méliès, começa a ser dominado; em algum tempo, ele estará em condições de produzir esse discurso moral que está na mira daqueles que o experimentam e aperfeiçoam.

Dito assim, de forma resumida, o processo parece simples. Mas, para chegar a isso, foi preciso passar por um período turvo, de avanços e recuos. No início do século, é muito comum que uma “conquista” de linguagem não esteja clara nem mesmo para os próprios realizadores, nem estão eles ainda em condições de extrair consequências daquilo que estão justamente inventando. Um

filme onde essa contradição se mostra da forma mais gritante é o clássico de Porter *Life of an american fireman*. Durante muito tempo, os pesquisadores só conheciam esse filme graças a uma sequência de fotos (divulgada por Jacobs 1975) conhecida como a “continuidade Jamilson” (o fotógrafo William Jamilson, dos estúdios Edison, ampliou em papel fotográfico vários fotogramas do filme de Porter, com os quais realizou uma colagem sugerindo uma sequência). Só nos anos 40 foi descoberta uma cópia, depositada no Film Study Center do Museu de Arte Moderna de Nova York. Essa cópia, todavia, que durante algum tempo embasou vários estudos sobre o cinema dos primeiros tempos, teve a sua autenticidade colocada em dúvida, em virtude da descoberta de outra completamente diferente, arquivada na Motion Picture Section da Biblioteca do Congresso de Washington. A cópia do MoMA de Nova York é avançada demais para a época de realização do filme (1903), demonstrando um virtuosismo que não se encontra em nenhum outro filme de Porter: as sequências do incêndio e do salvamento da mulher e da criança pelo bombeiro estão montadas em paralelo, como nas obras mais acabadas de Griffith. Vários “erros” de continuidade, entretanto, parecem demonstrar que as duas sequências intercaladas não foram concebidas para uma montagem paralela: num plano, a mulher abre a janela e pede socorro, ao passo que, no plano seguinte, ela se joga desesperada na cama, mas a janela está fechada! Pouco depois, quando o bombeiro entra no prédio em chamas, a janela está novamente aberta, mas, no plano seguinte, tomado do interior do quarto em chamas, é o bombeiro quem abre a janela, até então fechada (Gaudreault 1979, pp. 88-107).

A tendência hoje é considerar mais autêntica a cópia da Biblioteca do Congresso, conhecida como a “versão *copyright*”, porque foi encontrada nos depósitos do *copyright* americano (na época, era costume depositar uma cópia do filme impressa em papel para registrá-lo), ao passo que a cópia “paralela” e a “continuidade Jamilson” devem ter sido manipuladas em épocas posteriores. A “versão *copyright*” é completamente outra: a cena de salvamento da mãe e do filho pelo bombeiro heroico é vista integralmente duas vezes, uma do exterior do prédio em chamas, outra do interior do quarto onde estão encurraladas pelo fogo a mulher e a criança. Porter já pressentia, nessa época, que a câmera, diferentemente da ribalta teatral, podia tomar um mesmo acontecimento de vários pontos de vista, renunciando aquela *ubiquidade* que seria a marca registrada do filme clássico, mas não sabia ainda como construir uma noção de *simultaneidade* com base nessas várias perspectivas diferentes. Consequentemente, vemos o bombeiro salvando duas vezes a mesma mulher e a mesma criança, uma vez do interior e outra vez do exterior do prédio. Ora, poucos momentos antes, tínhamos visto um detalhe de uma mão acionando um alarme e fazendo acordar, no plano seguinte, o pelotão de bombeiros – tudo perfeitamente inserido na continuidade da série sintagmática. Mas a ideia de mudar de ponto de vista e de tamanho no interior da mesma cena – isto é, “de introduzir na continuidade da ação a descontinuidade do ponto de vista” (Burch 1978, p. 230) – era-lhe inteiramente inconcebível. Habitado às convenções da cena teatral (frontalidade, unicidade e constância do ponto de vista), ele não podia imaginar que uma mesma cena pudesse se desenrolar *alternativamente* sob duas perspectivas diferentes. E mesmo que Portel estivesse

disposto a experimentar esse procedimento, dificilmente ele poderia realizá-lo de forma convincente (a versão “paralela” o atesta), pois as regras do *raccord*, da orientação dos planos sucessivos e do campo/contracampo ainda não haviam sido produzidas. Mesmo Griffith vai levar muito tempo para aprender a alinhar ângulos diferentes de uma mesma cena, já que, nos primeiros tempos, só combinava paralelamente ações que se passavam em espaços diferentes.

Ainda no mesmo ano de 1903, Porter realiza seu célebre *The great train robbery*, em que as “limitações” verificadas no *Fireman* se confirmam e se acentuam. Também nesse filme há uma simultaneidade de ações não resolvida em termos de continuidade. Até mais ou menos a metade do filme, Porter mostra o assalto do trem, desde o ataque ao telegrafista da estação até a fuga nos cavalos. Depois de ter mostrado tudo isso em nove quadros sucessivos, a ação retrocede ao momento em que o telegrafista havia desfalecido: ele volta a si e corre em busca de socorro. Logo, os policiais saem no encalço dos ladrões. No final, quando policiais e bandidos se defrontam, os dois tempos diferentes também se reencontram (Gaudreault 1979, pp. 88-107). Novamente aqui, não passou pela cabeça de Porter que ele poderia alinhar as duas ações simultâneas por meio de uma montagem paralela. Nesse filme inovador em muitos aspectos – duração mais longa do que a habitual (250 pés), maior quantidade de “planos” (14), decupagem mais detalhada da ação – há ainda uma forte predominância do quadro fixo primitivo, as bordas da tela servindo de limite físico ao deslocamento dos atores, o corte realizado apenas depois de terminada a ação e a câmera excessivamente afastada em relação aos motivos (à exceção apenas do “primeiro plano” do bandido, que Porter não sabia onde colocar).

Mas isso ainda não é tudo. Voltando ao exemplo do *Fireman*, quando os bombeiros despertam sob o ruído do alarme, eles se arremessam em direção ao tubo metálico que os transportaria ao compartimento inferior, onde ficavam as viaturas. Somente após a descida de todos, deixando o cenário completamente vazio, é que se corta para o “plano” seguinte, tomado do compartimento das viaturas. Mas nesse outro plano, vemos novamente todos os bombeiros descendo pelo tubo metálico, como se a ação tivesse retrocedido ao começo do “plano” anterior. Na verdade, um plano não continua a ação exatamente no ponto em que ela foi interrompida no plano anterior. Entre dois planos tomados em espaços sucessivos há repetição e retrocesso, motivados pela falta de codificação das relações de contiguidade no espaço e de continuidade no tempo. Há mais: dissemos anteriormente que a cena do salvamento da mulher e da criança era repetida duas vezes, do exterior e do interior. Mas não se trata de uma repetição pura e simples: cada um dos “planos” repetidos apresenta uma temporalidade que se pode considerar distinta e complementar. Quando a câmera está no interior, tudo o que se passa aí está em tempo “real”, ao passo que tudo o que ocorre no exterior (as saídas e as chegadas do bombeiro para levar a mulher e a criança) está extremamente condensado. Acontece o contrário no “plano” seguinte: a ação que se passa no exterior está em tempo “real”, ao passo que o que se passa no interior do quarto em chamas é visto de forma igualmente condensada (Musser 1979, p. 145).

O que ocorre em todos esses exemplos é que as relações de tempo e espaço não estavam ainda codificadas para render um resultado convincente de um ponto de vista naturalista: ao dissecar a ação em planos distintos, o realizador perde a base comum das ações, já não consegue recuperar a continuidade “natural” dos acontecimentos, o fluir da história resulta truncado para a experiência perceptiva do espectador. Quando a ação se passa simultaneamente em dois ou mais espaços, ou quando o realizador considera útil mudar o ponto de vista da câmera *durante* o desenrolar da ação, é quase inevitável que ocorram encavalamento temporal e repetição da cena, mas a repetição nunca é exatamente o *replay* da cena sob um outro ângulo de visão: há elipse de partes da ação já mostradas ou revelação de detalhes não colocados anteriormente. E mais: quando a ação pressupõe a evolução do personagem num espaço homogêneo e contínuo, ela é em geral representada num único cenário que se repete várias vezes, sugerindo lugares distintos. No filme inglês *A race for a kiss* (904), por exemplo, uma mulher, cortejada ao mesmo tempo por dois homens, decide promover uma corrida para decidir com quem ficaria seu coração. Um dos homens correria num automóvel e o outro num cavalo de corrida. Seguem-se então vários quadros diferentes, mostrando as fases da corrida. Mas a câmera nunca sai do mesmo lugar e o cenário do fundo é sempre o mesmo, apenas as posições do carro e do cavalo variam de um quadro a outro. O efeito visível na tela, hoje tão estranho para nós, é o de um *jump-cut* (o carro e o cavalo parecem dar saltos na tela, pulando do primeiro plano ao plano de fundo, sem uma correspondente mudança do cenário e sem variação do ponto de vista da câmera), mas o espectador dos *vaudevilles* compreendia perfeitamente que se estava a representar uma evolução contínua da ação, quadro após quadro. Já o espectador noviço e ilustrado dos *nickelodeons* vai se sentir desorientado, supondo que os personagens se encontram “patinando” no tempo e no espaço, e exigirá, em seguida, uma resolução mais naturalista do fluir da ação.

De um lado, estava claro aos realizadores do começo do século que o espaço onde ocorria a ação deveria ser fragmentado em unidades mais ou menos discretas, que a câmera deveria mover-se durante esse processo para proporcionar sempre o ponto de vista mais adequado daquilo que acontece em cena. Mas, por outro lado, era preciso fazer com que *esses* fragmentos desfilassem uns depois dos outros num espaço/tempo contínuo, ou que – na pior das hipóteses – uma descontinuidade inevitável pudesse ser de alguma forma dissimulada. Isso era justamente o mais difícil: impedir que o esfacelamento da ação em unidades diferenciadas pudesse desorientar o espectador, a ponto de ele não saber mais se situar em relação aos acontecimentos que se desenrolam à sua frente; impedir também que os artifícios utilizados na construção da trama pudessem chamar a atenção para si próprios, comprometendo a ilusão de verossimilhança que se queria criar. A tentativa de superar tais dificuldades conduzirá à instituição dos princípios fundamentais dos *raccords* de continuidade, responsáveis pela codificação dos sinais de orientação (direção dos olhares que se cruzam de um plano a outro, identidade de direção entre a saída de um campo e a entrada em outro etc.) que permitirão aos fragmentos “colarem-se” uns nos outros da forma menos ruidosa possível, sugerindo um fluir contínuo e natural da ação. Griffith jogará aí um

papel decisivo, mas é preciso levar em conta que o processo de descoberta será lento, contraditório e só poderá ser considerado mais ou menos otimizado por volta de 1915, notadamente com as suas duas obras máximas: *The birth of a nation* (1914) e *Intolerance* (1916). Só quando as regras de continuidade estiverem estabelecidas e bem-assimiladas, poderá o espectador ilustrado sentir-se “em casa” e acompanhar um filme sem aquela sensação desagradável (para ele) produzida pelas sobreposições de tempo, elipses abruptas e *jump-cuts*.

O Griffith do período Biograph (1908-1913) permanece ainda em grande parte apoiado no quadro fixo primitivo. Em *Golden Louis* (1909), por exemplo, basta que a menina saia de campo por uma das bordas do quadro para que imediatamente outra personagem entre em campo procurando por ela e já não a veja. Sair de campo ainda significa, para Griffith, sair da cena, ir para os bastidores, como no teatro. O espaço fora de campo ainda não é trabalhado de forma significativa. A ação se concentra toda dentro dos limites do quadro. Além disso, as histórias imaginadas por Griffith se passam quase sempre em poucos cenários, que retomam com uma frequência muito grande sob os mesmos pontos de vista. Na verdade, essas cenas que retomam são os mesmos *tableaux* primitivos, só que agora fragmentados e intercalados entre outros quadros. Um filme como *The girls and daddy* (1909) compreende ao todo 11 posições de câmera, ou 11 *tableaux* onde ocorrem as ações (isso pode ser constatado categoricamente no copião de filmagem, conservado na Motion Picture Section da Biblioteca do Congresso de Washington). Fragmentando esses quadros e misturando-os na edição definitiva, Griffith obtém, todavia, 28 planos densos e de curta duração. Isso é ainda mais facilmente verificável em *Golden Louis*: ao todo são seis *tableaux*, mas dois são insertos mostrando detalhes da moeda de um Luís de ouro e um terceiro é apenas um detalhe mais aproximado do mesmo quadro da escada já mostrado anteriormente. Isso quer dizer que, em síntese, o filme tem apenas três “cenas” ou “atos” como os do teatro (uma esquina da cidade, uma escada e uma mesa de jogos). Graças à fragmentação dessas cenas e à intercalação dos fragmentos, entretanto, o filme obtém um movimento e um interesse que já não são teatrais. É óbvio que esse método de trabalho, semelhante à encenação de uma peça em atos (Griffith filmava todos os planos que se passam num cenário, sob um único ponto de vista, e só depois passava para outra locação), era decorrência de uma economia particular da indústria do cinema que ele estava justamente ajudando a construir e só graças a esse método foi que ele conseguiu realizar mais de 400 filmes curtos apenas no período Biograph. Exagerando um pouco, poder-se-ia dizer que Griffith montava peças de teatro e depois fazia-as virar filmes picotando-as na mesa de montagem. Mas é claro que os efeitos de intercalação dos planos já eram concebidos na própria fase de roteirização. Trabalhando dessa forma, a montagem paralela – que se tornou a marca registrada de Griffith – era quase uma decorrência lógica, uma fatalidade inevitável do método de filmagem: tratava-se, basicamente, de intercalar duas (ou mais) cenas tomadas em lugares diferentes, fazendo-as alternarem-se ao longo da evolução do filme. A mudança de pontos de vista da câmera num mesmo e único cenário só viria numa fase mais madura.

Em que pesem esses “limites”, Griffith deu a contribuição mais decisiva para o processo de linearização narrativa, colocando-a resolutamente para os fins de construção do discurso moralizante. Com Griffith, a câmera encontra-se sempre muito mais próxima de seu objeto do que aquela de seus precursores. Ele trouxe para o cinema a solução do *plano americano*, que permitia focalizar o conjunto da cena, mas já tomando o ator com maior intimidade, de modo a destacar a sua face, as expressões mais íntimas e os gestos menores. O plano americano começa a aparecer em filmes como *After many years* (1908) e encontra um uso sistemático numa refilmagem desse mesmo filme, realizada em 1911, sob o nome de *Enock Arden*. É instrutivo observar que o plano aproximado aparece com maior ênfase na obra de Griffith justamente nos filmes dramáticos e “intimistas”, pois a caracterização de estados psicológicos semelhantes àqueles que se podia ler nos romances exigia que se pudesse observar os protagonistas de perto, isolar uma face transtornada de dor, tornar visível uma mão que se contorce num gesto nervoso. *Enock Arden*, obra ambiciosa baseada em poema de Tennyson, é eloquente nesse sentido: a face transfigurada da mulher que acredita ter perdido o marido constitui paisagem nova num cinema até então acostumado com caretas e pantomimas. Pode-se dizer que esse drama foi construído para ser “lido” na face dos atores, essa face que a tradição convencionou designar como o “espelho da alma”. A proximidade faz o espectador partilhar dos dramas mais íntimos dos personagens, chorar com eles nos momentos de maior emoção, como se a tela – tantas vezes acusada de *locus iniquos* – ganhasse finalmente uma densidade “humana”.

A partir de *The lonedale operator* (1911), o estilo de Griffith torna-se ainda mais complexo. O mestre americano aprende a mudar a posição da câmera no interior de uma mesma cena, visando, entre outras coisas, extrair efeitos dramáticos do ângulo de visão. Nas tomadas no interior da estação, onde a mocinha é encurralada pelos bandidos, Griffith joga com diferentes aberturas de quadro e diferentes posições de câmera para tornar mais expressivo o drama da mulher deixada sozinha nas mãos dos dois larápios. Salta de um plano médio para um primeiro plano e deste para um plano americano com uma desenvoltura que faz empalidecer os seus contemporâneos. Chega ao cúmulo de utilizar a indefinição do plano mais aberto para confundir espectadores e bandidos, fazendo-os crer que a chave de cano que a mocinha tem nas mãos é um revólver, com a qual ela ameaça seus agressores. Em *The birth of a nation*, Griffith já não espera uma ação acabar para cortar; ele dá o corte em pleno ápice da ação, tornando mais ágil a montagem e provocando no espectador a excitação da própria ação que se desenha na tela. Aos poucos, ele vai substituindo as elipses abruptas, os encavalamentos temporais e os quadros autônomos do primeiro cinema por uma sequência sintagmática *sui generis*, na qual o que conta, acima de tudo, é a continuidade do tempo e a homogeneidade do espaço.

O momento mais acabado dessa evolução nós o vamos encontrar na célebre sequência do tribunal em *Intolerance*. Aí, o processo de linearização narrativa pode-se considerar acabado, pelo menos nos seus princípios gerais. Há um único plano geral, abrindo a sequência. A partir daí, a

situação é desmembrada em vários planos aproximados de curta duração que descrevem o ambiente: a audiência, o júri, os guardas, o juiz, o réu... Começa a ação: o promotor faz a acusação e mostra a arma do crime. O rapaz, em plano americano, contesta a acusação. *Frisson* na plateia. Um *close-up* do rosto da verdadeira assassina, na plateia, flagra o sentimento de culpa e as reações de remorso. Outro *close*: a mulher do acusado faz pequenos gestos de encorajamento para o marido. Corte, contracampo, o marido, num outro *close*, descobre-a na multidão e retribui com o olhar o seu gesto de solidariedade. Primeiríssimo plano das mãos aflitas da mulher, contorcendo-se diante da expectativa do pior. Toda a evolução do julgamento vai se espelhando no rosto da mulher, que reage às mínimas palavras, ao menor gesto ameaçador. Como se costuma dizer, a sequência do tribunal é construída com base em um rosário de metonímias: o todo é sugerido por uma hábil seleção de detalhes, graças à disposição dos dados essenciais na ordem que a instância narradora considerou mais expressiva e mais significativa. A perfeita disposição dos dois protagonistas principais a mulher dirigindo-se à esquerda e o marido, à direita do quadro – constitui um par de planos contrapostos chamado *campo/contracampo*, já então reconhecido como a forma básica para representar o direcionamento da ação entre os personagens. Assim, malgrado marido e mulher estejam afastados fisicamente um do outro no espaço do tribunal e no recorte dos planos, e malgrado ainda se esteja aqui diante de um espaço complexo, composto de um grande número de figurantes, sabe-se perfeitamente que eles trocam olhares e gestos entre si por causa da coerência do posicionamento da câmera.

Ninguém melhor do que Griffith encarna o espírito do cinema que se impôs a partir da superação do burlesco inicial e da recuperação moralizante dos *nickelodeons*. Nome certamente decisivo na promoção de um apuramento sistemático dos recursos retóricos do cinema, o mestre de *Intolerance* acumula também uma obra de brilho intelectual bastante duvidoso. Griffith sempre incomodou sua legião de correligionários com a arrogância sulina de seus sermões, o racismo indisfarçável, o moralismo provinciano e o ranço de pregador protestante. Toda essa veia conservadora, visível já nos curtas do período Biograph, explode finalmente nessa obra-prima de invenção e reação que é *The birth of a nation*, síntese das principais conquistas no plano da construção de uma linguagem, associada a uma apologia do terrorismo de direita. As inovações griffithianas, apesar de contemporâneas do cubismo e da desarticulação do espaço renascentista na pintura, situam-se todavia numa outra esfera, nada tendo em comum com as revoluções que se processam nas artes e na literatura do começo do século; pode-se mesmo dizer que lhes são francamente hostis. Griffith jamais pretendeu problematizar as convenções da representação; ele buscava, pelo contrário, criar uma legislação que permitisse resgatar a produtividade das formas “elevadas” e tradicionais de cultura. Contraditoriamente, no mesmo momento em que extrai o máximo das possibilidades narrativas do cinema, ele constrói também uma obra original e controvertida – *Intolerance* – que será a principal referência das vanguardas dos anos 20.



Um dos "quadros" do *Personal* de Wallace McCutcheon.

O FILME DE PERSEGUIÇÃO

Griffith, todavia, não saiu do nada. Na verdade, ele coroa, sistematiza e extrai toda a produtividade de uma série de experiências que foram conduzidas por outros e muito antes dele. Retomemos novamente aos primórdios do cinematógrafo e refaçamos o percurso que vai do filme emblemático, burlesco, descontínuo e fundado no quadro primitivo até o filme linearizado e dramatizado segundo o modelo de Griffith. Vamos ver que entre esses dois extremos situam-se certos “gêneros” e procedimentos intermediários, cujo papel na transição entre os dois modelos de cinema será fundamental. Tal é o caso desse gênero por excelência do período de transição, de grande sucesso comercial no começo do século: o filme de perseguição.

Vimos acima que, no início do cinema, os primeiros filmes concentravam toda a ação num único quadro fixo de curta duração. Se tomarmos o exemplo do *L'arroseur arrosé*, veremos que Lumière, malgrado filmar em exteriores, encara o quadro visualizado pela câmera como um cubo cênico que “aspira” a ação para o seu interior de forma centrípeta. Quando o menino, perseguido pelo regador, corre em direção a uma das bordas do quadro, ele é agarrado antes que desapareça no espaço *off* e trazido de volta ao centro, onde é castigado (Lumière não cogitou que o menino pudesse ser castigado lá mesmo onde foi agarrado). Durante as primeiras experiências do cinematógrafo, a perseguição de um personagem por outro resulta num grande problema estrutural, em virtude da situação estática do quadro cinematográfico (são raros os movimentos de câmera nesse período, sobretudo os movimentos de câmera destinados a acompanhar o movimento dos personagens ou da ação) e da inexistência ainda de *montagem*, no sentido atual de transição de um plano a outro. Uma vez que os personagens não podiam sair do quadro (porque isso finalizaria o filme), a única solução possível era fazê-los correr em círculo dentro do cubo cênico, como fez, por exemplo, Méliès na cena da perseguição do hóspede trapalhão em *L'aubergue ensorcelée* (1903).

Há um filme de Smith de 1898, *Miller and sweep*, em que essa característica estrutural do primeiro cinema aparece ostensivamente como um problema. Nesse filme, rodado nas imediações de Brighton, na Inglaterra, um moleiro (*miller*), vindo do fundo do quadro, choca-se no centro da

tela com um limpador de chaminés (*sweep*), que vem da esquerda, dando início a uma luta corporal. O moleiro, por força de seu próprio ofício, está todo sujo de trigo, portanto esbranquiçado, e leva às costas um saco de trigo. Já o limpador de chaminés, também pela mesma razão, encontra-se enegrecido, e leva às costas, por sua vez, um saco de fuligem. A piada toda se resume no fato de, durante a luta, os sacos de trigo e de fuligem serem jogados contra os portadores adversários, de forma que o moleiro fique preto de fuligem e o limpador de chaminés, branco de trigo. A inversão de cores, como toda inversão nos sistemas rabelaisianos (*vide* Bakhtin), sempre foi um motivo hilariante na cultura popular, razão por que *gags* dessa natureza eram muito comuns nos *vaudevilles* e também nos primeiros filmes. Ocorre, porém, que, não se sabe bem por que motivo (talvez porque não soubesse como terminar a piada de outra maneira), Smith faz um dos antagonistas fugir correndo por uma das bordas do quadro, logo seguido pelo outro. E eles não serão mais vistos, porque logo em seguida acaba o filme. Esse fato talvez possa ter causado uma certa frustração no público, que possivelmente gostaria de ver a continuação da peleja. Afinal, a ação proposta pelo filme ainda não havia acabado. Mas não é só: assim que os dois antagonistas desaparecem numa das bordas do quadro, um grupo de figurantes aparece misteriosamente correndo a partir da borda contrária e cruza a tela em direção ao ponto para onde fugiram os dois primeiros. Para o público da época, não deveria haver dúvidas: eram os curiosos que estavam assistindo à briga, no espaço imediatamente contíguo ao da ação principal (não mostrado) e que saem no encalço dos dois briguentos para ver no que iria dar toda aquela contenda.

Esse pequeno filme de Smith começa a colocar problemas novos para o cinema, problemas que certamente não podiam ser cogitados nos limites da cena teatral. De fato, tanto a saída de campo dos dois antagonistas (saída irreversível, sem volta e sem continuação) quanto a entrada em campo de uma pequena multidão “surgida do nada” trazem à baila a existência de um espaço contíguo ao do cubo cênico, espaço este não mostrado mas pressuposto, ao qual se vai dar o nome, muito mais tarde, de espaço *off* ou extraquadro. Ao mesmo tempo, aquela ação que a câmera mostra toda num único quadro começa a ser percebida também como um fragmento temporal não concluído, pressupondo portanto um *antes* (a formação da multidão para ver a briga) e um *depois* (a perseguição propriamente dita). Em outras palavras, *Miller and sweep* é um filme no qual já se pode antever uma relação potencial de contiguidade espacial e de continuidade temporal, que o cinema ainda não explora, mas que já se faz sentir como uma possibilidade a ser desenvolvida.

Em 1901, um outro inglês, James Williamson, realiza *Stop thief!*, em que o passo seguinte seria dado. Aqui, um ladrão rouba um pedaço de carne de um açougueiro que levava a mercadoria para sua loja, dando início a uma típica situação de perseguição (daí o título: *Pega ladrão!*). No final, o ladrão esconde-se dentro de um barril, mas é descoberto pelo faro de um cachorro e devidamente castigado em seguida. Pode-se dizer que esse filme inicia a grande tradição do filme de perseguição, sobretudo por introduzir um elemento novo, não presente no filme de Smith: a continuação da ação de um quadro a outro. Para representar a ação completa, ou seja, o roubo, a

perseguição do ladrão e o castigo final, Williamson percebeu que deveria utilizar três quadros distintos, já que não seria possível concentrar tudo num quadro só (a perseguição exige corrida e, quando se corre, é inevitável que se saia para fora do quadro). No primeiro quadro, o ladrão foge com o objeto do roubo, perseguido pelo açougueiro e saindo ambos por uma das bordas do quadro. No segundo, vemos uma típica paisagem de subúrbio, com os moradores acorrendo às portas e às janelas para ver o que estava acontecendo, enquanto ladrão e perseguidor atravessam a tela correndo, entrando por um lado e saindo pelo outro. No terceiro, vemos o ladrão entrando no barril, sendo descoberto e finalmente castigado.

Segundo Burch (1983, p. 35), Williamson coloca em operação nesse filme dois conceitos que serão fundamentais para o processo de linearização narrativa: o de uma sucessão dos eventos no tempo e o de uma contiguidade da ação no espaço. Nos três quadros de *Stop thief!*, temos já delineada a estrutura mínima de todo e qualquer filme de perseguição: o primeiro quadro faz a *exposição* dos motivos, ou seja, mostra a razão da perseguição; o segundo corresponde ao *desenvolvimento* da ação, ou seja, o curso da perseguição propriamente dita; finalmente, o terceiro quadro dá a *resolução* da história, em geral com a captura do(s) perseguido(s) pelo(s) perseguidor(es). Certamente, nada disso representa qualquer descoberta, já que se pode dizer que esse modelo básico é, num certo sentido, universal, e já havia sido tomado por Propp como a condição mínima de qualquer narrativa, sobretudo das narrativas orais populares. A novidade é que Williamson dá forma *cinematográfica* a essa estrutura mínima, traduzindo-a para uma sucessão de planos imagéticos interdependentes e, como novamente observa Burch (1983, p. 35), ele o faz *antes* que as regras de continuidade tenham sido codificadas, antes portanto da promulgação das “leis” de concatenação dos planos, que irão dar legitimidade e poder de convicção a essas sucessões de quadros. De fato, pensando nos termos rigorosos da continuidade cinematográfica clássica, *Stop thief!* “erra” o tempo todo ao tentar “colar” os fragmentos: a direção do movimento em cada quadro é sempre o inverso da direção tomada no quadro anterior, donde a dificuldade que hoje temos de “ler” esses três quadros como a representação de uma única sucessão de acontecimentos. Isso não impediu, todavia, que um número incontável de filmes de perseguição fossem desenvolvidos com base nessa estrutura básica proposta por Williamson e, o que é mais importante, que eles fossem “lidos” e entendidos pelo público da época como narrativas unitárias, em que a ação continua de um quadro a outro, ainda que a direção dos movimentos seja invertida.

O filme de perseguição vai ocupar, a partir de 1903, um lugar privilegiado no processo de linearização do filme e isso vai ocorrer justamente por causa de resultados satisfatórios que ele obterá na busca desse *sintagma de sucessão* que será o motivo principal das experiências num momento imediatamente posterior. Fato muito significativo é que Griffith começa sua carreira de cineasta na Biograph dirigindo narrativas que se aproximam estreitamente do modelo da perseguição e, às vezes, até mesmo filmes de perseguição puros e simples, como *Balked at the altar* (1908). Nos seus aspectos mais gerais, esse antigo gênero cinematográfico toma as etapas de

exposição e resolução apontadas por Williamson como imutáveis e o que ele faz basicamente é repetir quase que ao infinito a etapa intermediária de desenvolvimento, por meio de uma multiplicação dos quadros que definem a perseguição propriamente dita. Assim, o motivo que justifica a perseguição varia de filme para filme (pode ser, por exemplo, o suposto rapto de um menino, como em *The lost child*/1904), o mesmo se passando também com a resolução final (os perseguidores podem, como no filme citado, agarrar finalmente o suposto raptor e descobrir que cometeram um equívoco). O que importa, entretanto, é a repetição das etapas de perseguição, em que residia o interesse maior desse tipo de filme. O deslocamento físico de perseguidor(es) e perseguido(s) impõe a solução estrutural de um encadeamento de quadros (“planos”), mostrando as etapas sucessivas e contínuas da ação de perseguição. Como o interesse da audiência estava na perseguição, mais do que na exposição ou na resolução final, ela deveria durar o máximo possível, fazendo acumular-se ao longo do percurso o maior número de obstáculos possível, de modo a adiar o desfecho e aumentar o frenesi da plateia.

Vejam os exemplos do mais famoso filme de perseguição da época: *Personal* (1904), realizado por Wallace McCutcheon para a Biograph. O título deriva de uma coluna do jornal *New York Herald*, que publicava pequenos anúncios “pessoais”, geralmente de gente solitária procurando um(a) parceiro(a). No caso, o personagem principal desse filme faz publicar um anúncio solicitando uma mulher que ele gostaria de transformar em esposa e pede que a(s) candidata(s) se encontrem com ele em local e horário prefixados. Quando chega o dia do encontro, o personagem se dirige ao local marcado e lá encontra não uma ou duas mulheres, mas uma verdadeira multidão de solteironas, que imediatamente o agarram e começam a disputá-lo. Assustado, o candidato a marido se põe a correr, logo seguido por uma imensa fila de mulheres dispostas a qualquer sacrifício por um marido. O que se passa a seguir é uma longa sequência de quadros em que a situação é sempre a mesma: o personagem aparece correndo desde o fundo da cena em direção à frente, atravessa o quadro e desaparece no espaço *off*, logo seguido pelas mulheres que estão no seu encalço e que fazem o mesmo percurso. A situação é sempre a mesma, mas alguns detalhes garantem a variação. De quadro a quadro, mudam, por exemplo, os cenários percorridos. Além disso, em cada quadro há sempre um obstáculo a ser vencido, como uma cerca que deve ser saltada ou um penhasco que deve ser escalado e assim por diante. Tal expediente não apenas torna a perseguição mais emocionante, mas também permite jogar com uma certa sugestão erótica, fazendo os espectadores pensarem que, ao saltar buracos ou pular cercas, as mulheres iriam deixar ver parte de suas pernas por debaixo dos vestidos (em geral, os espectadores não sabiam ainda que a maior parte das “mulheres” que apareciam nos filmes de perseguição era composta, na realidade, por homens travestidos). Finalmente, no último quadro, uma das mulheres – naturalmente, a mais robusta e atlética – consegue agarrar o “marido”, encerrando a perseguição. Enquanto as outras mulheres lamentam a perda, a vencedora parece sacar uma arma da bolsa e apontar para o homem, como se dissesse: “Agora, ou casa ou morre!”

Esse filme exemplar mostra bem as novidades introduzidas pelo filme de perseguição e também os seus limites. De um lado, ocorre aqui uma certa recusa do modelo anterior do *tableau* primitivo: em vez de uma sucessão em que cada quadro mostra uma ação separada e independente das outras, o encadeamento de quadros agora dá continuidade ao engendramento de uma única ação narrativa, que “continua” de um quadro a outro. No filme de perseguição, em vez de se ter um agregado de mônadas, como ocorria antes, o que se tem é um sintagma em que “cada unidade visa ao detalhe, é fragmento simples de uma estrutura mais complexa, é elemento parcial de uma história única, etapa de um itinerário, momento de um devir. (...) O cineasta ainda crê reunir quadros, mas ele de fato já encadeia planos” (Amengual 1979, p. 46). Passa-se agora de um plano a outro sem a intermediação de cartelas com letreiros alusivos ao nome de cada quadro. Os letreiros, é preciso que se diga, suavizavam a passagem de um quadro a outro no filme composto por *tableaux* e escondiam o “buraco” gerado pelas elipses. Como o filme de perseguição “unificava” até certo ponto o espaço, criando uma espécie de “geografia sintética” (termo devido a Tom Gunning), o expediente das cartelas de texto tornava-se obsoleto.

No entanto, o ideal de linearização do signo icônico em unidades discretas interdependentes ainda está longe de ser alcançado com o filme de perseguição. Em primeiro lugar, há o fato mais óbvio de que, tal como no antigo filme de Williamson, a maioria esmagadora dos filmes dessa natureza ainda não consegue produzir cortes “com continuidade”, ou seja, com *raccord* dos movimentos de um quadro a outro e manutenção da direção da ação. Ademais, vários procedimentos adota dos no filme de perseguição denunciam a presença ainda forte do conceito de *tableau* norteando a “decupagem” das cenas. Ainda permanece um certo sentido de “autonomia” dos quadros, pois os lugares onde ocorre a perseguição são completamente distintos de um quadro a outro e não a “continuação” (real ou suposta) do mesmo cenário. Vários historiadores já observaram o fato de que muitos filmes de perseguição são, na verdade, *travelogues* disfarçados, ou seja, filmes de viagens de turismo, em que a perseguição é apenas pretexto para mostrar, em cada quadro, uma paisagem diferente. Esse é bem o caso do primeiro filme de Feuillade, *Un coup de vent* (1906), em que a situação de um palhaço correndo atrás de seu chapéu arrastado pelo vento permite ao cineasta mostrar vários cartões-postais de Paris. Os “planos” que representavam a perseguição podiam ser até mesmo intercambiáveis entre si e, na verdade, a sua ordem de apresentação era de fato alterada pelos exibidores sem alteração de sentido. Ademais, os quadros ainda eram demasiado longos e bastante refratários ao corte: eles começavam sempre mostrando a cena vazia, depois o perseguido cruzando o quadro, em seguida os perseguidores um a um, e só quando todos atravessavam o quadro e saíam de campo é que se cortava para o quadro seguinte. Não se admitia ainda cortar no meio da ação, antes de o quadro se esvaziar completamente, ou começar um novo plano com os figurantes já no meio do quadro e em plena ação. Mesmo Griffith, em *Balked at the altar*, faz despencarem num penhasco, um a um, todos os convidados do casamento, até o último e sem exceção; só depois corta para o quadro seguinte.

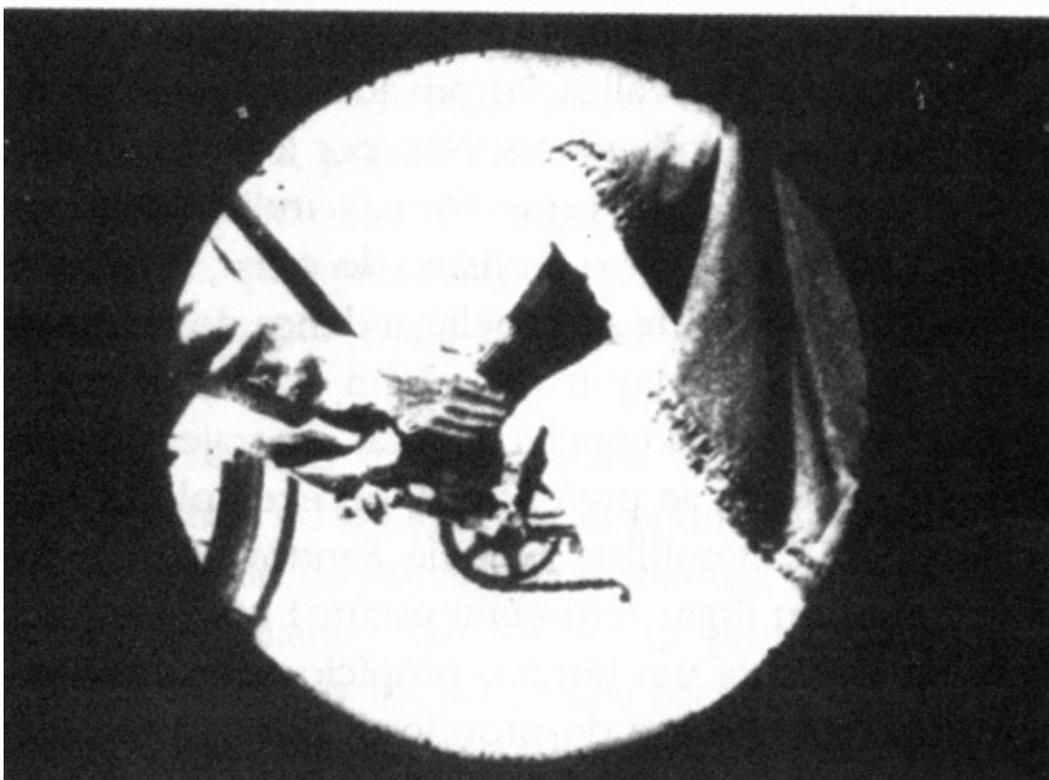
Mas havia ainda outros problemas. Os realizadores de filmes de perseguição já sabiam que o deslocamento físico exigia uma sucessão de quadros (quase planos), mostrando as etapas sucessivas da ação; já pressentiam também que cada fragmento não poderia ser senão um elemento parcial, uma “etapa” de uma evolução mais complexa e que só podia ser mostrada ao longo de toda a sucessão de quadros. Isso tudo não era suficiente para que pudessem imaginar também que perseguidor(es) e perseguido(s) deveriam ser mostrados em quadros *separados*, de modo a alternar seus respectivos espaços durante a perseguição. Pelo contrário, os primeiros cineastas teriam considerado tal procedimento uma aberração, razão por que sempre procuram manter coesas, no mesmo quadro, as ações do(s) perseguido(s) e do(s) perseguidor(es). A rigor, só se conhece um único filme de perseguição – *The pickpocket*, realizado por Alfred Collins em 1903 – em que, duas vezes durante uma sucessão de 12 quadros, ladrão e perseguidores são tomados em quadros separados. Vê-se portanto que, malgrado pareça indiscutível que o filme de perseguição aponta na direção de uma *sequencialização* da ação e de uma linearização da narrativa, portanto, na direção de um esboço de montagem, ele ainda está solidamente ligado aos pressupostos mais básicos do *tableau* primitivo e do burlesco inicial, pois sua destinação continuava sendo ainda o *vaudeville* e seu público forte permanecia ainda as populações marginalizadas dos cordões industriais.

Se é certo que a perseguição liga entre si os quadros, é também certo que esses quadros continuam guardando sua relativa autonomia, sua qualidade de “mundo em si”. Esse princípio irá durar cerca de dez anos e constituirá um elemento de contradição fundamental; ele impedirá inclusive a perseguição de se integrar nesse movimento de “naturalização” que avançará com mais vigor em outros gêneros. (Burch 1983, p. 36)

Se o filme de perseguição não é ainda o gênero cinematográfico que vai colocar em operação uma *sintaxe* de amarração dos planos, ele desencadeará, pelo seu sucesso, mil variações em torno de sua estrutura básica. Tom Gunning (1991, p. 67) deu o nome de *linked vignettes* (vinhetas ligadas entre si) a todas as variações do modelo da perseguição em que se pode encontrar uma sucessão de espaços similares capazes de sugerir uma “geografia sintética” e uma ação contínua e/ou repetitiva representada por várias tomadas diferentes, mesmo quando já não há uma perseguição a ser acompanhada, mas uma série de *gags* ligadas entre si por um elemento comum. Bons exemplos desse tipo de filme são *That fatal sneeze* (1907), em que o diretor Hepworth mostra uma série de acidentes provocados ao longo de um caminho percorrido por um velho “envenenado” por uma dose cavalariça de pimenta e que espirra sem parar, e *Une dame vraiment belle* (1908), em que Louis Feuillade produz catástrofes semelhantes, só que agora causadas pelo desfile de uma bela mulher que desvia a atenção de todos os homens diante dos quais passa. Muitos desses filmes, já não motivados por uma situação de *vaudeville* como a perseguição, mas caminhando na direção de uma psicologização do humor, serão mais consequentes no processo de abolição da autonomia do quadro primitivo do que o próprio filme de perseguição. Dentre as *linked vignettes* que apontam nitidamente nessa direção, podemos citar filmes como *The adventures of Dollie*, *The redman and*

the child, *The curtain pole* (todos de 1908), coincidentemente, os primeiros trabalhos de Griffith como diretor.

Há ainda um dado importante a ser considerado em relação ao filme de perseguição. Ele será o primeiro gênero cinematográfico legalmente considerado como uma unidade e não mais como um agregado de “filmes” (quadros) independentes. Como costumava acontecer com todos os filmes de sucesso do primeiro cinema, *Personal* foi bastante plagiado, tanto nos EUA quanto no exterior. Uma dessas cópias foi feita por Porter para a companhia de Edison. No final de 1904, a Biograph resolveu processar Edison pelo plágio e esse processo deu origem a um grande debate judicial, em que o próprio conceito de “filme” foi colocado em causa. André Gaudreault (1989, pp. 139-146) considera esse debate uma das mais antigas discussões teóricas sobre a natureza do cinema que se conhece. Para defenderem-se, Edison e Porter apegaram-se ao primeiro conceito de cinema, alegando que a Biograph registrou *Personal* como um único “filme”, mas ele era, na verdade, um conjunto de filmes, pois era constituído de uma certa quantidade de quadros separados. Assim, como a Biograph não detinha o *copyright* de cada um dos quadros separados, ela não podia alegar propriedade daquilo que não estava registrado como tal. Em maio de 1905, entretanto, o juiz Lanning proferiu a sentença, dando ganho de causa à Biograph e essa decisão serviu de jurisprudência para toda a produção cinematográfica posterior. No processo, o juiz declarou que, mesmo quando captada em momentos diferentes e sob distintos pontos de vista, “uma série de imagens que podem ser projetadas em um movimento de rápida sucessão sobre uma tela e que conta uma só e mesma história, de maneira coerente” (*apud* Gaudreault 1989, p. 145), pode ser registrada no *copyright* como uma só e mesma unidade fotográfica, ou seja, como um filme. Assim, oficial e legalmente, o *Personal* de McCutcheon entrou para a história do cinema como o primeiro “filme” no novo sentido defendido por aqueles que queriam mudanças no regime institucional do cinema: como uma sucessão coerente de unidades interdependentes e discretas (“planos” e não mais *tableaux* autônomos), ligadas entre si por nexos internos de sucessão no tempo e de progressão no espaço.



Tomadas "objetiva" e "subjetiva" em *As seen through a telescope* de George A. Smith.

O FILME DE VOYEURISMO

As primeiras imagens cinematográficas, no sentido atual do termo, não foram as do cinematógrafo dos irmãos Lumière, mas as do mutoscópio e do quinetoscópio, ou seja, imagens concebidas para a visualização privada, imagens, portanto, destinadas a ser “espiadas” através de visores individuais. Não por acaso, os temas, os motivos da maioria dos filmes produzidos para essas formas individuais de cinema evocam inevitavelmente a escopofilia, ou seja, o erotismo do olhar, o desejo embutido no ato de ver: a dança em estilo borboleta de Annabelle, a dança do ventre de Fátima, a dança da paixão de Dolorita, o beijo de May Irwin e John C. Rice, a mulher nua que surge como uma pérola de dentro de uma concha, garotas em trajes de dormir brincando de guerra de travesseiros e também, se preferirmos um exemplo masculino, as demonstrações de musculatura do halterofilista Eugene Sandow. O cinema foi concebido, desde suas origens, como um lugar (em geral escuro) onde se pode espiar o outro, onde a pulsão do olhar encontra um terreno propício para manifestação. O “pecado original” do voyeurismo está na base do próprio dispositivo técnico do cinema, está nas máquinas de espiar através de buracos, fendas (fenaquisticópio, zootrópio), ou através de visores (mutoscópio, quinetoscópio), está nas salas escuras, cavernas e *peepshows*, onde se pode refugiar para ver sem ser visto. Ainda hoje, o prazer do filme não pode ser dissociado de uma inevitável pulsão escoplca: quando estamos no cinema, submetemos a imagem – a imagem do outro – a um olhar concentrado e bisbilhoteiro, como se a espiássemos pelo buraco da fechadura, ocultos nas trevas da sala de exibição. A escopofilia, pulsão de tomar o outro como objeto (Freud 1972b, pp. 11-44), submetendo-o a um olhar fixo e curioso, é um dos componentes principais da sedução do cinema de qualquer tempo. O filme – qualquer filme – trabalha fundamentalmente com essa perversão do olhar abelhudo que se satisfaz em ver o outro objetivado.

Curioso é que essa situação digamos assim “inaugural” do cinema acabou por contaminar os próprios filmes e resultou também num dos “gêneros” mais importantes dos primeiros tempos: o filme de buraco de fechadura ou, para usar um termo mais genérico, o filme de voyeurismo. Nos 10 ou 15 primeiros anos do cinema, uma quantidade incalculável de filmes foi produzida focalizando *voyeurs* e sua atividade indiscreta. No primeiro deles, *As seen through a telescope* (1900),

creditado a Smith, um velho espia através de um telescópio um casal de namorados, justamente no momento em que o homem acomoda os sapatos nos pés da mulher e o vestido desta última se levanta ligeiramente. *Ce que l'on voit de mon sixième* (1901), mostra um homem, à janela de seu apartamento, espiando os vizinhos com sua luneta e flagrando uma mulher em pleno ato de se despir. *Through the keyhole in the door* (1900), *Down the hotel corridor* (1902), *La fille de bain indiscreète* (1902), *A search for evidence* (1903), *Un coup d'oeil par étage* (1904), *The inquisitive boots* (1905), *Peeping Tom in the dressing room* (1905), e uma grande quantidade de outros mostram todos eles uma pessoa (geralmente um serviçal burlesco) percorrendo os corredores de um prédio ou de uma casa de banhos e aproveitando para espiar pelos buracos das fechaduras a intimidade dos condôminos ou dos banhistas. Na verdade, situações de voyeurismo já eram comuns em espetáculos de lanterna mágica e o cinematógrafo não fez senão dar continuidade a uma tradição que já vinha de longe. O único “filme” de animação que nos restou do “Teatro Óptico” de Émile Reynaud – *Autour d'une cabine* (1893) – já mostrava uma situação de voyerismo, quando um galanteador trapalhão acerca-se de uma cabine de banho para espiar através do buraco da fechadura uma bela jovem que lá entrou para se trocar. E, para ser exato, essa tradição jamais desapareceu inteiramente do cinema: filmes modernos como *Rear window* (*Janela indiscreta*/1954), *Peeping Tom* (*A tortura do medo*/1960) *Blow up* (*Depois daquele beijo*/1966) e *Krotki film o milosci* (*Não amarás*/1988), entre outros, recuperam numa outra linguagem o tema do buraco da fechadura que é uma das chaves para a compreensão do próprio cinema como lugar da pulsão escópica.

Para os propósitos deste capítulo, o filme voyeurista vai interessar sobretudo pelo papel que jogou, ao lado do filme de perseguição, na construção do novo modelo narrativo e na preparação do espectador para uma nova experiência do olhar, que hoje chamaríamos de *subjetiva*. De fato, o filme voyeurista é o primeiro do “gênero” cinematográfico a utilizar *sistematicamente* e com uma frequência que chega a tornar-se significativa a aproximação da câmera do ator ou do objeto fotografado. As tomadas destinadas ao quinetoscópio, não o esqueçamos, já eram mais aproximadas do que aquelas destinadas ao cinematógrafo, pois pressupunham um visor de “ampliação”, uma lente de enquadramento, através da qual o olho do espectador se posicionaria na cena. É por essa razão que o halterofilista Sandow aparece enquadrado da barriga para cima e o casal Irwin-Rice beija-se num primeiro plano, sem que o público da época tenha estranhado tais imagens. Projetadas na tela grande do cinematógrafo, as figuras de Sandow e Irwin-Rice provavelmente pareceriam “decepidas”, pois lhes faltariam o corpo ou as pernas, mas no quinetoscópio havia um dispositivo de visualização que “justificava” o enquadramento mais aproximado, como o recorte de uma luneta ou de um microscópio. A aproximação da câmera tem inicialmente um apelo erótico indisfarçável: trata-se de retirar o espectador da posição cômoda, mas pouco aventureira, do *cavalheiro da plateia* (no quinetoscópio, desnecessário dizer, não há plateia, nem poltronas para sentar-se) e colocá-lo “em contato” com os protagonistas, como se lhe fosse possível subir ao “palco” e vivenciar a ação como alguém que faz parte dela. Daí as constantes piscadelas das atrizes diretamente para o espectador. Com a maior proximidade, a colocação do espectador na cena tende a confundir-se com

a posição da câmera. Ele, espectador, já não se sente restringido a uma plateia, a cena lhe parece mais íntima, ele pode quase tocar os protagonistas com os dedos. Melhor ainda: sentindo-se mais “perto”, ele pode ver melhor e sobretudo ver melhor aquilo que de antemão lhe é proibido: a cena privada.

O cinematógrafo logo aprenderá a beneficiar-se também do “efeito quinetoscópio”. De início, não parecia “natural” ao espectador dos *vaudevilles* que um personagem surgisse “próximo”, enquadrado apenas num detalhe erótico. Uma cabeça em primeiro plano, projetada numa grande tela, poderia parecer a cabeça de um gigante, em virtude das proporções gargantuescas, e ainda por cima uma cabeça decepada do corpo, uma vez que este último não era mostrado no quadro. Méliès, como sabemos, soube tirar proveito do estranhamento causado pelo primeiro plano, notadamente em filmes de decepamento de cabeças, como *L’homme à la tête en caoutchouc* e *Le mélomane*. Mas o detalhe agigantado poderia ser “justificado” por um dispositivo de ampliação, como uma lupa, uma luneta ou um microscópio. E, de fato, no começo do século, o público começa a visualizar na tela do cinematógrafo tomadas “científicas” de motivos supostamente ampliados em microscópio, como aquelas que compõem a série *The unseen world* (1903) de Hepworth e *Spiders on a web* (1900) de Smith. Nesse caso, uma máscara circular negra sugeria o dispositivo de ampliação (o microscópio), mesmo quando tal dispositivo não foi usado para tomar a cena. A máscara circular, nos primeiros anos do cinema, será efetivamente “lida” como indicativa de tomada ampliada e seu uso será rapidamente disseminado na apresentação de primeiros planos.

Analisemos um dos primeiros filmes a utilizar o dispositivo de aumento com intenções nitidamente eróticas: *As seen through a telescope*, composto de três quadros (na verdade dois: o segundo quadro é um *insert* dentro do primeiro, que foi, por sua vez, dividido em dois pedaços para dar lugar àquele). No primeiro quadro, o *voyeur* observa com sua luneta esse objeto erótico por excelência (estamos em 1900, não o esqueçamos) que é o tornozelo de uma mulher. No segundo quadro, nos é mostrado *aquilo que o personagem vê*: o detalhe do tornozelo da mulher isolado num primeiríssimo plano (para incrementar o erotismo, a mulher levanta vagarosamente o vestido) e enquadrado numa máscara circular que imita o visor da luneta. O último quadro mostra a punição clássica do *voyeur*: o namorado da dama se aproxima do abelhudo e lhe desfere um golpe certeiro na cabeça. A novidade aqui está no segundo quadro, que chamaríamos hoje de *plano subjetivo*, pois o que ele dá a ver não é outra coisa que o campo de mirada de um personagem já mostrado num plano anterior. Diante de um enquadramento como esse, o espectador deixa de visualizar o filme com seus próprios olhos e incorpora um outro olhar, um olhar definido dentro da própria ação como pertencente a um outro, o personagem. Naturalmente, a tomada subjetiva é aqui apenas um pretexto para exibir aquilo que mobiliza o público aos *vaudevilles*: o detalhe do corpo da mulher. Mas a sua generalização nos filmes voyeuristas terá uma importância capital para o desenvolvimento futuro da forma cinematográfica, pois permitirá construir um olhar flutuante e virtual, um olhar que, ao longo do filme, muda continuamente de posição e de situação (ora “interna”, ora “externa”). Ao mesmo

tempo, um filme como *As seen* inaugura um sintagma simples, mas que terá longa história no cinema: a inserção de um plano aproximado (primeiro plano) no interior de um plano geral, para permitir aproximar o olhar, mas continuando a mesma ação já iniciada no plano anterior (essa “continuação”, veremos a seguir, ainda não é exata, ela é problemática num primeiro momento).

O par de tomadas objetiva/subjetiva constitui a estrutura básica do filme voyeurista. *Grandma's reading glass* (1900), por exemplo, filme de Smith que provavelmente deu o modelo do “gênero” (embora ele próprio não seja um filme explicitamente erótico), repete até a exaustão essa estrutura básica: enquanto uma velhota borda suas roupas, o netinho examina o ambiente à sua volta com uma lente de aumento. Cada vez que o menino focaliza um objeto com sua lupa (uma página de jornal, um relógio, um canário na gaiola, o olho da vovó e a cabeça de um gato) o detalhe correspondente (supostamente “aumentado” pela lente) aparece em quadros separados e enquadrados por uma máscara circular negra. Note-se aqui novamente a importância do dispositivo de aumento (a lupa) como elemento agenciador do par de tomadas: o detalhe agigantado do olho da vovó, por exemplo, justifica-se na tela pela ampliação proporcionada graças à lupa. Note-se também como dois elementos retóricas fundamentais para o processo posterior de linearização narrativa começam aqui a nascer: o *primeiro plano* (lido como tal, ou seja, como detalhe aproximado e não como objeto agigantado) e a *visão subjetiva* (visão *através* do personagem).

O caso do buraco da fechadura é mais complexo, pois constitui uma certa corruptela dessa estrutura básica. O efeito de ampliação (visual) e o de aproximação (simbólico) são, como vimos, produzidos pelo dispositivo óptico invocado (luneta, lupa etc.), mas o buraco da fechadura não é propriamente um instrumento óptico de ampliação e, a rigor, não poderia provocar os mesmos efeitos, a não ser por contaminação sígnica. E, de fato, nos filmes voyeuristas, o buraco da fechadura vai funcionar exatamente como um dispositivo de ampliação, absorvendo portanto a mesma estrutura de tomadas objetiva/subjetiva experimentada por Smith em *Grandma's* e *As seen*. Em *A search for evidence*, por exemplo, uma mulher, suspeitosa de que seu marido a trai, percorre os corredores de um hotel (devidamente escoltada por um detetive) e espia pelos buracos de fechadura na esperança de encontrar o infiel. Cada vez que ela espia, um “corte” permite passar para um quadro “subjetivo”, em que uma cena íntima aparece enquadrada por uma máscara negra simulando um buraco de fechadura, de modo a representar a visão da mulher em cada olhada indiscreta. Na última mirada, naturalmente, o marido será descoberto em um dos quartos, ao lado de sua amante.

Há um movimento no interior do primeiro cinema que conduz lentamente o espectador cinematográfico na direção de uma assimilação do plano aproximado como recurso expressivo. Vimos como o dispositivo de ampliação (lupa, luneta, microscópio) se generaliza e contamina todo e qualquer instrumento de visualização (buraco de fechadura, fresta) que possa justificar a aproximação da câmera e a inserção do primeiro plano. O grande desafio será passar de um plano

aberto a um plano fechado e de uma tomada objetiva a uma tomada subjetiva *sem a justificativa do dispositivo de ampliação*, por meio de um corte seco. O processo que leva à assimilação do primeiro plano e da tomada subjetiva dentro do sintagma fílmico será lento, contraditório, mas suficientemente firme para que já possa estar consolidado em 1915. Uma das abordagens mais antigas e mais inteligentes do problema aparece num filme de Hepworth de 1905, *The inquisitive boots*. A situação é mais ou menos similar à de *A search for evidence* e à da maioria dos filmes de buraco de fechadura: um camareiro indiscreto percorre os corredores de um hotel para devolver os sapatos engraxados e aproveita para espiar pelos buracos das fechaduras, descobrindo situações insólitas, como um homem travestido de mulher, outro que tenta decepar com um serrote um dedo do pé aparentemente machucado, uma mulher que embala um cão num berço como se fosse um bebê e assim por diante. A novidade aqui é a evolução da estrutura básica do filme voyeurista. O filme começa como todos os outros, intercalando tomadas mais abertas do camareiro espiando pelos buracos das fechaduras e tomadas mais fechadas da cena visualizada, enquadrada por uma máscara negra simulando a fechadura. No entanto, a máscara negra só aparece nos três primeiros pares de tomadas e é eliminada a partir do quarto. Hepworth provavelmente percebeu que seria redundante continuar a repetir o mesmo procedimento até o final do filme. Uma vez que o espectador já tinha percebido que a tomada mais aproximada correspondia a uma “subjetiva” do camareiro, não havia mais necessidade de repetir o procedimento *ad infinitum*, razão por que o cineasta salta direto do plano de conjunto ao primeiro plano aproximado, *sem a justificativa da máscara negra*. Estava claro que o espectador já era capaz de ler o primeiro plano como tomada aproximada e subjetiva pelo próprio contexto do filme, sem necessidade de uma marca (signo) para designá-la como tal.

A partir de 1903, vamos encontrar vários filmes que já eliminam inteiramente a máscara indicadora de visão subjetiva. Em *Un coup d’oeil par étage*, por exemplo, um zelador percorre todos os andares de um prédio para distribuir a correspondência recebida dos correios, mas aproveita a ocasião para espiar pelo buraco da fechadura de cada apartamento visitado. Aqui, a passagem do plano geral objetivo ao plano aproximado subjetivo é direta, sem a intervenção da máscara negra simulando o contorno do buraco da fechadura. O realizador (desconhecido) deve ter percebido que o público dos *vaudevilles* já conhecia suficientes filmes de buraco de fechadura para saber decodificar o par de tomadas objetiva/subjetiva e que já não era necessário continuar a reproduzir o índice (máscara) indicativo do ponto de vista do personagem. Ainda assim, contraditoriamente, o mesmo realizador faz o personagem caminhar até a frente da cena, após haver espiado em cada buraco, e reproduzir, por gestos e mímica, a cena que ele observou na intimidade do quarto. Embora fosse bastante comum que nos filmes de voyeurismo o personagem indiscreto se dirigisse ao espectador para expressar sua reação (espanto, riso, nojo, gozo) diante do que viu pelo buraco da fechadura, a repetição gestual da cena visualizada em *Un coup d’oeil par étage* é possivelmente uma forma de garantir que o espectador interprete a cena anterior como visão subjetiva do zelador (Gaudreault 1988, p. 14). O mesmo já não acontece com *The gay shoe clerk* (1903). Nesse filme, o realizador Porter, suficientemente seguro de que o espectador faria a

“leitura” correta do par objetiva/subjetiva, insere o plano aproximado diretamente no meio de um plano geral dividido em duas partes, sem a máscara negra e sem qualquer gesto posterior do personagem principal justificando a intervenção do plano subjetivo. Neste último filme, uma mulher e sua dama de companhia entram numa loja de calçados e são atendidas por um vendedor. Enquanto experimenta um par de sapatos nos pés da dama, o vendedor percebe que a mulher faz levantar sutilmente o vestido, de forma a expor o tornozelo e provocar o homem. Segue-se um primeiro plano (sem a máscara) mostrando um detalhe da perna descoberta da mulher, como se fosse uma visão subjetiva do vendedor. Diante da cena, o vendedor não hesita: avança sobre a mulher, agarra-a e lhe desfere um beijo, enquanto a dama de companhia tenta puni-lo com violentos golpes de guarda-chuva. Embora a posição das pernas da mulher no primeiro plano inserido dificilmente convencesse o espectador moderno (acostumado a séries sintagmáticas construídas segundo o modelo das leis de continuidade) de que aquele era o ponto de vista do vendedor, o espectador contemporâneo de Porter possivelmente não tinha dúvidas quanto a isso. *The gay shoe clerk* é um dos mais antigos filmes que se conhece em que a mudança de ponto de vista e o escalonamento dos quadros se dão unicamente no plano *sintático*, sem recurso à “primitiva” iconografia das máscaras negras e dos gestos reiterativos. É o olhar do personagem que “amarra” os planos; o corte tem agora uma motivação interna.

De um lado, há, portanto, um movimento que conduz na direção de uma sucessiva (embora não linear) absorção do primeiro plano e da visão subjetiva no cinema e esse movimento será decisivo na codificação dos tamanhos relativos dos planos e na superação do ponto de vista do cavalheiro da plateia por um ponto de vista móvel, mais adequado ao modo cinematográfico de agenciamento dos planos. De outro lado, porém, persistem nos filmes voyeuristas características marcadamente emblemáticas do cinema dos primeiros tempos, como a frontalidade, a interpelação direta do espectador pelo ator, a imobilidade da câmera, a repetição constante dos mesmos enquadramentos, a inexistência de ligações entre as várias cenas miradas (às vezes, as cenas vistas pelo buraco da fechadura são tiradas de outros filmes) e o confinamento do personagem no interior do cubo cênico (filmes como *A search for evidence* e *Un coup d’oeil par étage* repetem o mesmo efeito de *jump-cut* já visto antes a propósito de *A race for a kiss*). Ademais, a representação do ponto de vista nos filmes voyeuristas não tem ainda a função de frisar um conhecimento ou uma situação psicológica do personagem, não está a serviço de uma narração, mas constitui uma atração em si, uma satisfação direta do desejo de espiar do espectador. Mas o grande problema para representar com “naturalidade” (mas “naturalidade” é um sentimento que só será trazido mais tarde pelo espectador letrado e burguês, quando ele começar a frequentar os *nickelodeons*) a transição do plano geral e objetivo para o plano aproximado e subjetivo será a inexistência ainda de codificação dos deslocamentos no espaço e das direções de mirada segundo conceitos de continuidade que só serão formulados muito mais tarde. Para o espectador de hoje, os filmes voyeuristas não mostram de fato visões subjetivas ou pontos de vista de personagens, porque quando foram realizados o cinema não sabia “ainda” codificar as diferenças entre *campo* e *contracampo*, ou seja, entre espaços

contrapostos. É verdade que a inserção do plano aproximado no interior do plano geral e a transição do plano objetivo (com a apresentação do sujeito vidente) para o plano subjetivo (com a apresentação do objeto mirado) já prenunciam a *montagem alternada*, que terá em Griffith o artífice maior. Mas essas transições não são feitas, nesse primeiro momento, com *raccord*, ou seja, o movimento visto no plano aproximado não é exatamente a continuação daquele iniciado no plano geral anterior. Não há também coincidência entre a posição do olhar que mira um objeto e a posição que a câmera assume para tomá-lo: em *Un drame dans les airs* (1904), por exemplo, há contradição entre o ponto de vista do sujeito que olha a paisagem do alto de um balão e as tomadas “subjetivas” que representariam aquele olhar, captadas todavia pela câmera a partir de um ponto de vista terrestre.

Mesmo quando a câmera assume de fato a *posição* do observador, ainda assim é difícil para um espectador de nosso tempo entender tais imagens como representativas do ponto de vista de um personagem, porque hoje as noções de campo e contra campo derivam das posições relativas do observador e do observado em relação a uma câmera *externa*. De fato, o que garante hoje a inteligibilidade do par vidente/visível é a obliquidade do olhar em relação ao eixo da câmera. De acordo com as regras de continuidade, a apresentação coerente do olhar no cinema pede um posicionamento oblíquo dos personagens e dos objetos mirados, pois só assim, jogando com o direcionamento à direita e à esquerda do quadro, pode-se indicar campos contrapostos. Quando a câmera assume ao pé da letra o “lugar” (isto é, o ponto de vista) de cada protagonista, como ocorria amiúde nos filmes voyeuristas, tanto o personagem vidente como a coisa visível são mostrados igualmente de frente, em enquadramento frontal. Por exemplo: em *Les cartes lumineuses* (1905), vemos um garoto espiando secretamente cartas de baralho que se transformam, quando vistas à contraluz, em fotos animadas de uma mulher se despindo. A câmera mostra, de um lado, o menino olhando as cartas e as expressões de gozo que ele faz diante das imagens; de outro, o objeto olhado, ou seja, o *striptease* da mulher na carta. Mas como a câmera assume, ao focalizar as cartas, a posição atual do garoto, o resultado é que as imagens “subjetivas” aparecem sempre num enquadramento frontal. Levará ainda muito tempo para que os cineastas aprendam que o enquadramento frontal não indica ponto de vista algum, a não ser o do espectador. As alternâncias entre campo e contracampo, ou entre vidente e visível, exigem uma certa obliquidade do olhar, exigem enquadramentos que formem ângulos com o plano da câmera, para que personagens e objetos, observadores e observados apareçam de meio perfil em relação à câmera e possam ser “lidos” pelo espectador como campos ou pontos de vista contrapostos. Deve haver, portanto, uma divergência entre a posição da câmera e a do personagem vidente que aquela “indica”: a câmera deve situar-se ao seu lado, mas não no seu lugar. O primeiro cinema, naturalmente, não está ainda em condições de promover sequências de planos com tal coerência espacial. De qualquer forma, a sensação de incômodo e estranheza é mais nossa do que dos espectadores dos *vaudevilles*, pois estes, mesmo não conhecendo as regras de continuidade que seriam codificadas depois (ou talvez exatamente por causa disso), entendiam perfeitamente o que os cineastas pretendiam com os pares

de tomadas objetiva/subjetiva.

Para aqueles que se empenham na direção da linearização narrativa e da construção de um modelo narrativo para o cinema, todavia, o domínio da geografia cênica, da coreografia dos olhares e de uma sintaxe que permita “amarrar” os planos de forma consistente torna-se um objetivo cada vez mais nítido e inescapável. Cada filme, num certo sentido, acrescenta algumas “novidades” nessa direção, mesmo que elas não sejam de imediato assimiladas por todos os cineastas do período e nem mesmo se tornem regras para o próprio descobridor. *The inquisitive boots*, por exemplo, após haver eliminado a máscara negra nos três últimos quadros, introduz uma insólita variação da cena voyeurista no último par de tomadas: no final do filme, após o camareira haver espiado pelo buraco da fechadura pela última vez, o corte não nos dá o seu ponto de vista, mas inverte o enfoque, passando a câmera para o lado de dentro do quarto e focalizando o ponto de vista do personagem mirado no plano anterior. Como se trata aqui do desfecho da ação, em que deve ocorrer o castigo do voyeur, a inversão do ponto de vista permite tomar o camareiro abelhudo como *objeto* do olhar de outro personagem que, percebendo a presença daquele no buraco da fechadura, esborrifa-lhe uma seringa de água no olho. A inversão é bastante ousada para o período e chega a ser vertiginosa pela mobilidade que dá ao olho do espectador. Embora a característica básica do quadro primitivo – a frontalidade – ainda permaneça como uma marca fundante em cada plano tomado separadamente, a sucessão dos planos já prenuncia aquele dom da *ubiquidade* que definirá a instância narradora no filme de ficção posterior.

No processo histórico que conduz ao domínio dos jogos de lugares e olhares que ocorrem no cinema, há dois filmes (produzidos pela Biograph) que ocupam uma posição-chave. O primeiro deles é *The story the Biograph told* (1904), pequena peça de simulação de câmera indiscreta. Um cinegrafista ensina um jovem empregado de escritório a operar uma câmera. O objetivo era fazer com que o jovem registrasse furtivamente as cenas que se passavam na privacidade do escritório, onde sabidamente o patrão flertava com a secretária. Um belo dia, o patrão, acompanhado de sua mulher, resolve ir a um *nickelodeon* para ver uns filmes e eis que, de repente, ele se vê na tela, em plena aventura amorosa com a secretária. O jovem empregado do escritório havia filmado tudo, escondido no fundo da sala. Nem é preciso dizer que o filme termina com a punição do infiel: depois de espancar o marido e puxar-lhe os cabelos, em pleno *nickelodeon*, a esposa traída faz despedir a secretária e a substitui por um robusto datilógrafo. A novidade aqui está na solução engenhosa concebida pelo realizador para produzir um *raccord* absolutamente coerente entre o plano de conjunto do casal namora dor e o detalhe aproximado do beijo trocado pelos amantes, *com mudança do ângulo de visão*: a colocação física da câmera no espaço da ação, como um elemento de cena, permitia mudar radicalmente o ponto de vista (da visão frontal inicial para a “subjetiva” do menino no fundo da cena *via* câmera), mantendo porém a legibilidade do espaço. Embora a cena do adultério seja repetida duas vezes, tal como em *Life of an american fireman* (uma vez no escritório e outra no *nickelodeon*), a mudança de posição e de distância da câmera produz um efeito

surpreendente para o contexto do primeiro cinema: de um lado, *Story* demonstra que se pode produzir sensíveis deslocamentos do ponto de vista em plena duração da ação e sem que o espectador se “perca” no labirinto de perspectivas, mas mantendo a maior coerência possível na representação do espaço cênico; de outro, *Story* demonstra também que, na realidade, o cinema não tem necessidade de dispositivos ópticos para “justificar” as aproximações de câmera e as mudanças de ponto de vista, pois a câmera com que se tomam os planos já é esse dispositivo pelo qual o filme se faz ver. Para dar o passo seguinte, faltava apenas retirar a câmera de cena, deixá-la invisível, como uma possibilidade pressuposta, mas não necessariamente materializada.

O segundo filme-chave para o processo de narrativização em curso é *A search for evidence*, de que já tratamos rapidamente. Apesar de as várias cenas visualizadas pelos buracos das fechaduras não formarem aqui nenhuma unidade entre si (e, nesse aspecto, o filme permanece uma coleção de *linked vignettes* como os demais filmes voyeuristas), *A search* coloca o ponto de vista para trabalhar em benefício da narrativa que se constrói. Assim, o olhar que impulsiona a mulher abandonada e o agente da lei para o desvelamento das cenas privadas é determinado pela ação desencadeada na tela, pela vontade de extrair ilações morais da história e não mais pela pura e simples demanda pulsional da audiência, como expediente para satisfazer a curiosidade escópica diante da cena privada ou proibida. Sintomático dessa mudança de atitude é que, ao contrário do que ocorria em outros filmes de buraco de fechadura, nada do que é visualizado nos vários aposentos inspecionados pode ser considerado anormal, bizarro, cômico ou licencioso, nada a não ser o “crime” da infidelidade, flagrado e denunciado no último quadro.

Em vez de encarnações danosas do gozo da curiosidade proibida, o detetive e a esposa são peças de um drama de traição e transgressão já colocado em ação. Em lugar de dividir seu prazer com o espectador, eles estão imbuídos de uma missão de descoberta e punição. Por mais elementares que esses personagens possam ser, eles são todavia movidos por um conjunto de intenções muito mais complexo do que a simples motivação do prazer escópico do *voyeur*. Por sua vez, as cenas entreolhadas nos buracos de fechaduras passam a ser agora inspecionadas em função de sua significação narrativa. Assim, mais do que uma simples concatenação de atrações, essa série de visões segue uma trajetória narrativa. O que move os personagens de uma mirada a outra pelos buracos de fechadura já não é um inextinguível apetite visual, mas uma ânsia de resolver o enigma da narrativa, de buscar a prova. (Gunning 1988, p. 39)

Talvez não seja apenas uma coincidência o fato de que justamente nesses dois filmes voyeuristas diferenciados a punição final recaia sobre o objeto do olhar (o infiel flagrado em pleno delito) e não mais sobre o *voyeur*. Na verdade, a punição nos outros filmes voyeuristas não passa de uma atração a mais: ela se destina ao riso e não tem função de extrair qualquer lição de ordem moral. Já nestes dois últimos exemplos, a punição tem uma clara função de assepsia institucional: em vez de castigar física e localmente o infrator, *Story* e *A search* buscam restabelecer a ordem violada, pela substituição da secretária no primeiro caso e da reunião das provas (*the evidence*) para o divórcio no segundo. A punição, nesses dois casos, é solução narrativa, desfecho fabular,

catarse ou seja lá o que for, mas nunca uma *gag* gratuita, destinada ao riso descomprometido. “A relação imediata do espectador com o prazer visual torna-se subordinada à causalidade narrativa por uma canalização das energias, dos prazeres e das repressões escópicas” (Gunning 1988, p. 41).

Não é também uma coincidência que esses dois filmes tenham sido produzidos pela Biograph, empresa que vai se empenhar mais firmemente do que as outras na construção do processo de linearização narrativa e do discurso moralizante. A Biograph vai produzir ainda muitos outros filmes voyeuristas “domesticados”, à maneira de *Story* e *A search*, sobretudo a partir de 1906. *Bobby's kodak* (1907), por exemplo: um rapaz abelhudo sai para passear munido de uma câmera fotográfica e põe-se a capturar imagens um tanto comprometedoras do ambiente doméstico ao seu redor. Pouco depois, ele exhibe as fotos para a família, mas as imagens acabam criando situações embaraçosas, sobretudo quando se vê um flagrante do pai flertando com uma outra mulher. Já em *Falsely accused* (1907), dirigido por Billy Bitzer (futuro fotógrafo de Griffith), a introdução da câmera novamente fornece provas numa situação de melodrama: acusada falsamente do assassinato de seu pai, inventor de uma câmera cinematográfica, a heroína do filme tem a sua inocência comprovada na corte graças a um filme encontrado na câmera do pai, no qual o verdadeiro assassino aparece cometendo o crime. Projetado no tribunal, diante do juiz e dos jurados, o filme-dentro-do-filme revela a verdade do crime, como que redimindo o olhar indiscreto da câmera de suas antigas funções obscenas. A câmera agora está a serviço da narração, ela é testemunha dos fatos arrolados na história, ela os expõe e os interliga, ela extrai dos fatos a sua “verdade”. Por coincidência, o oficial da corte que estende a tela e projeta as imagens da revelação do crime não é outro senão David Wark Griffith, que iniciava sua carreira na Biograph como ator (Browser 1983, p. 367). Não é preciso muito esforço para imaginar como essa cena do cinema como dispositivo de revelação da verdade deve ter calado fundo na alma do futuro diretor oficial da Biograph.

O voyeurismo estará presente também nos filmes de Griffith, inclusive com a manutenção do dispositivo ótico (luneta, buraco de fechadura) do primeiro cinema, com a diferença, entretanto, de que aqui ele se encontra já absolutamente inserido numa situação dramática. O primeiro filme de Griffith em que já se pode encontrar a representação do olhar é *The red man and the child* (1908), em que o herói índio descobre o assassinato de um velho, o roubo do tesouro oculto dos índios e o rapto de um menino ao espiar pelo instrumento ótico do agrimensor. Essas ações todas são visualizadas numa única tomada subjetiva enquadrada numa máscara circular semelhante à dos primeiros filmes. Na tomada seguinte, vemos a reação do índio diante do que acabou de ver: ele faz soar o alarma e sai correndo em defesa do menino e do tesouro. O ponto de vista interno do índio funciona aqui como elemento dramático que faz desencadear a ação: ele permite mostrar sucessivamente o que o personagem sabe sobre os eventos e a sua reação aos mesmos. “A tomada subjetiva encontra-se firmemente inserida na arquitetura narrativa do filme de suspense e na motivação do personagem” (Gunning 1988, p. 35).

É, todavia, em *The New York hat* (1912), filme de um Griffith já maduro, que a cena privada e subjetiva perde em definitivo seu fascínio primitivo, seu caráter de “atração” de *vaudeville*, para subordinar-se à vontade dessa entidade invisível e maior: o *narrador* que organiza os planos, orchestra os pontos de vista, modula as emoções e coloca o espectador na condição de observador ideal dos fatos. Antes de morrer, uma mulher confia uma pequena fortuna a um pastor, para que ele cuide da única filha que ela deixa. Para agradar à menina, o pastor compra-lhe um sofisticado chapéu “de Nova York”. O presente cai na boca das fofoqueiras da cidade, pois estas começam a imaginar que o pastor tem um caso amoroso com a menina. Mais uma vez “em busca de provas”, uma das bisbilhoteiras espia pelo buraco da fechadura da casa do pastor, justamente no momento em que a menina vem pedir a ajuda do ministro. A cena do pastor acariciando a garota vista a partir do buraco da fechadura não deixa dúvidas à fofoqueira: o pastor estava de fato tentando seduzir a menina. Mas nós, espectadores, que acompanhamos todo o desenrolar do filme, que fomos guiados pelo narrador na direção de uma “correta” leitura das imagens, sabemos que não havia qualquer má intenção na atitude do ministro, que nada havia entre ele e a menina a não ser um sentimento de piedade diante dos infortúnios desta última, e que as fofoqueiras, por uma distorção do olhar, estavam interpretando de forma equivocada. O que ocorre aqui de distinto em relação ao antigo filme voyeurista é a cisão brutal e irreconciliável entre o olhar “interno” do personagem (que o espectador assumia tal e qual no primeiro cinema, até com as mesmas motivações psicológicas) e um olhar externo e interpretante, que rege a narrativa, que domina o destino dos personagens e dirige os afetos que atingem o espectador, ou seja, o olhar da instância narradora do filme, já perfeitamente constituído no cinema do Griffith mais maduro.

O NASCIMENTO DO NARRADOR

No caminho que leva o cinema na direção da série sintagmática linear há ainda mais um interregno decisivo: o período de vigência da chamada *montagem paralela* (na época designada por uma série de nomes exóticos como *cross-cut*, *intercutting*, *cut-back* e *switch-back*). Na montagem paralela, em vez de se fazer suceder uma sequência linear de ações sucessivas (no tempo) e contíguas (no espaço), faz-se a alternância de dois espaços diferentes (em casos raros, também entre dois tempos diferentes, mas o normal é que os dois espaços alternados sejam simultâneos) que vão se sucedendo um depois do outro na tela, de modo a sugerir *ações paralelas*. Algumas situações de alternância de ações paralelas acabaram se tornando prototípicas do cinema dos primeiros tempos, como é o caso daqueles filmes em que os bandidos amarram a heroína no trilho do trem, enquanto o herói, num outro espaço, corre desvairadamente na tentativa de salvar a mocinha antes que passe o trem. No final, os dois espaços paralelos (da heroína amarrada na linha do trem e do herói que vem a cavalo, lutando contra os obstáculos) se encontram e se tornam um só, ao mesmo tempo em que a mocinha é salva no último momento, alguns segundos antes da chegada do trem e quando tudo já parecia perdido. Trata-se, na verdade, de um aperfeiçoamento da estrutura do filme de perseguição. Há ainda um (ou mais) personagem(ns) que desata(m) numa corrida louca, lutando contra obstáculos que são interpostos no caminho, só que agora essa tomada principal é interrompida a todo momento para revelar o motivo da corrida: em geral, um outro personagem que corre perigo e que só pode ser salvo pelo(s) primeiro(s).

Situações paralelas são comuns em todo o primeiro cinema. Alguns filmes de Porter como *The ex-convict* e *Ibe kleptomaniac* são basicamente filmes de ações paralelas, pois visam contrapor, não sem uma ponta de ironia e de crítica social, dois mundos diferentes: o dos ricos e o dos pobres. No primeiro caso, o que se contrapõe são os mundos do ex-presidiário pobre e do rico industrial; no segundo, o da mulher pobre que rouba para comer (e é considerada bandida) e o da mulher rica que rouba porque é “cleptomaniaca” (e é considerada doente). No final, os dois mundos se encontram no mesmo espaço: na casa do industrial, onde os dois antagonistas se reconciliam (o ex-presidiário salva a vida da filha do industrial), e no tribunal, onde as duas mulheres são

judgadas.

Mas narrativas com ações paralelas no verdadeiro sentido da expressão e com salvação no último minuto só serão plenamente exploradas e desenvolvidas com o surgimento de Griffith, que fará delas a sua marca registrada. Griffith saberá justamente extrair desse modelo narrativo o seu potencial emotivo, pela exploração do *suspense* inevitável das situações de perigo e de afastamento físico do salvador. Em *The fatal hour* (1908), realizado apenas seis semanas depois de seu *début* como diretor na Biograph, vemos uma mulher detetive que, após ter sido subjugada pelos bandidos, é amarrada e amordaçada diante de um engenhoso dispositivo, que compreende uma pistola e um relógio marcando 11:40 horas. A pistola está ligada ao relógio e deverá disparar (na direção da mulher) quando este marcar 12 horas. Mas os bandidos são capturados pela polícia, durante a tentativa de fuga, e confessam o crime que estão em vias de cometer. Começa então uma corrida louca da polícia, que vem de carruagem, lutando contra todos os obstáculos, na tentativa de chegar antes que a arma dispare. Tem início então o clássico padrão a-b-a-b de edição, fazendo contrapor os espaços da polícia e da mulher. No último instante, poucos segundos antes do dispositivo detonar, a polícia consegue chegar e salvar a mulher.

The fatal hour introduz uma série de novidades na forma de concatenar os planos de um filme. Em primeiro lugar e ao contrário do que ocorria no filme de perseguição, os planos perdem a sua autonomia, eles são agora pensados em razão de uma manipulação consciente do tempo e do espaço e já não podem ser intercambiados numa ordem diferente daquela proposta pelo realizador. Tudo deve caminhar teleologicamente na direção da catarse final. O tempo encontra-se agora marcado fisicamente (às 12 horas termina a ação, para o bem ou para o mal), ele já não pode ser estendido indefinidamente por meio de mais e mais planos de perseguição interpostos na sequência. Os diferentes protagonistas estão agora afastados no espaço, o que significa que devem necessariamente ser tomados em planos separados e não mais num único plano geral como ocorria no filme de perseguição. Pode-se dizer, portanto, que o filme de ações paralelas resulta o mais bem-sucedido, dentre todos os gêneros examinados até agora, na análise, na decomposição e na decupagem da trama em unidades sequenciais discretas. As ações paralelas com desfecho redentor apontam, portanto, para um maior controle do fluxo narrativo e já deixam entrever o surgimento de uma instância narradora que manipula o tempo e o espaço por uma implicação da audiência dentro da trama. O cinema aproxima-se cada vez mais do ideal literário de uma narrativa controlada nos seus mínimos detalhes, capaz, ao mesmo tempo, de trabalhar os afetos do espectador na sala escura.

Vale observar, entretanto, que a montagem alternada (a-b-a-b) de ações paralelas precede historicamente a análise e a decomposição de uma só e mesma ação em cenas sucessivas. Vimos que o filme de perseguição, malgrado sugerir uma sucessão linear dos eventos, colocava em relação planos que não eram a continuidade imediata da cena vista no plano anterior. Essa forma de “descontinuidade” básica do cinema dos primeiros tempos permanece ainda no filme editado em

paralelo. Em nenhum dos casos, a passagem entre dois planos concatenados pode ser considerada *unívoca*, ou seja, nem a relação de tempo entre os dois planos sucessivos é uma relação de posterioridade imediata (sem eclipse) nem a relação de espaço é uma relação de proximidade física. Em outras palavras, em ambos os casos, os planos encontram-se distanciados uns dos outros tanto no tempo quanto no espaço. Visto que as regras de continuidade ainda não estão consolidadas até esse período, é mais fácil saltar de um espaço para outro diferente do que resolver todos os problemas decorrentes da passagem de uma ação para a sua continuidade imediata num outro plano, porém dentro do mesmo espaço.

Não é certo dizer – como faz um autor como Roman Gubern (1975, p. 12) – que na montagem paralela há continuidade temporal, malgrado a descontinuidade espacial. A sensação de continuidade temporal é uma ilusão resultante do fato de a vítima se encontrar, em geral, imobilizada (portanto não executa nenhuma ação), enquanto a única ação do salvador é a de se deslocar rapidamente no espaço para chegar a tempo no local da salvação. Quando as ações simultâneas pressupõem algum tipo de intervenção diferencial dos protagonistas, entretanto, percebe-se que a trama evolui por elipses bastante visíveis, ou então a ação que se interrompe é, na verdade, paralisada no ponto em que foi interrompida e é retomada novamente daquele ponto, depois da intercalação do outro espaço. Em *The cord of life* (1909), por exemplo, uma criança é amarrada, por vingança, no alto da janela de um prédio, de modo que basta alguém abrir a janela para que a criança despenque lá de cima. Sem saber do perigo que corre o filho, a mãe vai abrir a janela para estender uma roupa. No momento em que ela vai tocar a janela, a cena é substituída pela imagem do marido que, sabendo de tudo, deve chegar a tempo de evitar a morte da criança. Vemos, por algum momento, o pai correndo e lutando contra os obstáculos que se interpõem à sua frente. Quando volta a cena da mulher, percebe-se que ela ainda não abriu a janela, mas foi atraída pelo cheiro de alguma coisa queimando no fogão. Vê-se, portanto, que as ações paralelas não estão, na verdade, evoluindo de forma contínua no tempo. Há repetição, distensão ou eclipse durante o tempo em que uma cena é omitida para dar lugar a outra. Mas a interrupção faz com que o espectador perca os pontos de referência sobre o estágio das ações e tenha uma impressão geral de continuidade, mesmo quando a trajetória dos personagens é descontínua.

O cinema já havia então aprendido com a literatura e com o teatro a alinhar duas ações simultâneas, mas permanecia ainda o desafio de associar *com continuidade* dois fragmentos sucessivos de uma mesma ação, ou seja, de produzir isso que nós chamamos hoje de *continuidade trajetorial*, exatamente o contrário do artifício da montagem paralela. De fato, enquanto a alternância de duas ou mais ações já era conhecida e praticada tanto no teatro como na literatura (Eisenstein afirma que Griffith aprendeu com Charles Dickens a editar em paralelo), a construção de uma série sintagmática com base em fragmentos de uma mesma ação em um mesmo espaço não encontra antecedentes na história dos meios narrativos, nem mesmo na tradição da lanterna mágica. Daí que Griffith vai preferir multiplicar infinitamente a matriz a-b-a-b em mais de uma centena de

filmes, visto que ela não apresentava grandes problemas de decupagem. Ainda assim, a contribuição de Griffith para a consolidação de um modelo narrativo de cinema é inegável. Em primeiro lugar, a interrupção das ações permite introduzir no cinema a técnica do *suspense* emotivo, já conhecida em outras artes narrativas, mas que terá um desenvolvimento superlativo no cinema. Ademais, o corte exigido pela montagem paralela permite superar o antigo cânone segundo o qual uma cena não podia ser cortada enquanto toda ação nela representada não fosse concluída, ou enquanto todos os protagonistas não saíssem do campo. Os filmes de Griffith vão mesmo beneficiar-se do acréscimo de dinamismo resultante dos cortes praticados em plena duração da ação. Mais do que isso: Griffith vai aprender a dar ritmo à ação, abreviando a duração dos planos progressivamente, à medida que se aproxima o fim. Enfim, as ações paralelas ainda vão permitir ao cinema descobrir o papel fundante da montagem como articuladora de sentidos.

Antes que Griffith possa superar o mecanismo mais simples das ações paralelas, a montagem alternada vai se converter, em alguns de seus filmes mais maduros do primeiro período, num poderoso modelo conceitual, que permitia engendrar comparações e construir ideias visuais, tal como já se podia ver precocemente nos antigos filmes de Porter. Isso ocorre particularmente em filmes como *The song of the shirt* (1908), *A corner in wheat* (1909), *The usurer* (1910) e *One is business, the other crime* (1912), em que o cineasta coloca em alternância riqueza e pobreza, privação e desperdício, antecipando em mais de cinco anos a revolução de *Intolerance* e abrindo caminho para a proposta do *cinema conceitual* de Eisenstein, nos anos 20.

Em 1908, Griffith faz *After many years*, uma adaptação para a tela de um poema de Tennyson, que conheceu uma eloquente e célebre refilmagem em 1911, sob o nome de *Enock Arden*. Este último filme é o trabalho mais acabado de Griffith com montagem paralela, mas também a melhor demonstração de sua superação. Um marido arruinado financeiramente (Enock Arden) deixa a esposa (Annie Lee) e os dois filhos e vai tentar arrumar a vida em outro continente. Durante a viagem, porém, seu navio naufraga e ele é o único sobrevivente que consegue alcançar uma ilha deserta. A partir do naufrágio, o filme passa a jogar com as alternâncias dos espaços respectivos da mulher (que fica na praia esperando pela volta de Arden) e do marido (que fica preso na ilha por vários anos), mas a montagem paralela que faz oscilarem os dois mundos já não guarda nenhuma das características anteriores de ação frenética, perigo e salvação no último minuto. Trata-se agora de um melodrama assumido, de ritmo lento, em que a montagem paralela tem o papel de intensificar a dramaticidade da situação pela separação física dos amantes. Uma vez separados, marido e mulher já não vão ser reunidos no mesmo quadro em nenhum momento do filme. No final, Arden consegue safar-se da ilha, ser salvo por um navio e retomar à terra natal na esperança de reencontrar a mulher. Annie Lee, porém, convencida de que o marido já estaria morto, deixa-se cativar por um novo pretendente (Philip Ray) e acaba se casando com ele. Num dos últimos planos do filme, quando o náufrago finalmente reencontra a mulher, ele a vê pela janela, embalando o novo filho (cujo pai agora é Ray) e percebe que tudo está então definitivamente perdido. A mulher nem chega a

notar sua presença.

O reencontro se dá numa estrutura cinematográfica nova, em vias ainda de consolidação e que corresponde a um aperfeiçoamento da montagem de ações paralelas. À medida que Arden logra escapar da ilha e corre em busca da mulher, os dois espaços alternados (da mulher e do marido) começam a se aproximar, mas quando se dá o reencontro, eles jamais se fundem num mesmo quadro. Num dos últimos planos do filme, o marido contempla a cena conjugal pela janela. Continuando a montagem paralela que se vinha praticando durante todo o filme, um corte permite saltar para o espaço em que se encontra a mulher e que corresponde justamente ao que o marido vê pela janela. Em outras palavras, no final de *Enock Arden*, a contraposição de planos se transforma automaticamente na estrutura-chave do cinema clássico: o *campo/contracampo*. Esse filme é muito instrutivo por mostrar claramente como Griffith vai passando, de modo gradual, de um modelo ainda *descontínuo* de cinema, baseado na montagem alternada de ações paralelas, para um modelo “clássico”, baseado na *continuidade* da ação de um plano a outro. Quando os dois espaços paralelos se encontram na estrutura do campo/contracampo, pode-se dizer que o cinema finalmente logra sucesso definitivo na tentativa de linearizar o significante icônico: a contra posição de dois planos contíguos (representando o sujeito que mira e a coisa visada por seu olhar) marca enfim a conquista daquela continuidade espaçotemporal que estava no horizonte da geração cujo empenho maior era elevar o cinema ao nível das belas-artes. O campo/contracampo é a transformação da ação paralela naquela sucessibilidade espaçotemporal tão desejada e tão difícil de ser obtida no primeiro cinema.

Antes, porém, de *Enock Arden*, Griffith já vinha ensaiando uma utilização dramática do campo/contracampo, notadamente em melodramas passionais intimistas. Um dos momentos mais fortes dessa trajetória está em *The drunkard's reformation* (1909), em que um marido alcoólatra leva a filha ao teatro e lá assiste a uma peça que reproduz exatamente sua situação: na cena, um marido embriagado espanca a mulher diante da filha. Ao se ver representado no espetáculo, o marido tem um momento de iluminação e decide regenerar-se, restituindo a paz ao lar antes ameaçado. À parte a astúcia metalinguística de Griffith, que coloca em cena as virtudes pedagógicas da própria representação, fazendo a peça-dentro-do-filme cumprir aquelas funções que se supõe serem as do próprio cinema, temos aqui uma das primeiras tentativas griffithianas de manejar o campo/contracampo, malgrado ainda dentro de uma concepção inteiramente afetada pela estrutura da montagem paralela. De fato, Griffith ainda contrapõe duas ações diferentes: o marido que esbofeteia a esposa na peça-dentro-do-filme e o outro marido que, sentado na plateia, sente-se envergonhado ao ver-se identificado com o agressor. Mas os espaços onde ocorrem essas duas ações são contíguos, a cena, na verdade, encontra-se unificada e, ademais, Griffith trabalha as reações do personagem principal a cada ato de agressão do alcoólatra, estabelecendo portanto uma continuidade de causa e efeito entre os dois campos confrontados. A estrutura básica já é a do campo/contracampo, embora não exista ainda representação exata do olhar, uma vez que os dois

espaços são vistos igualmente num enquadramento frontal, sem aquela obliquidade que, algum tempo depois, definirá os pontos de vista contrapostos. O que importa, porém, é verificar de que maneira num filme como *The drunkard's reformation*, a montagem paralela vai gradativamente se transformando em campo/contracampo, um dos pilares da linguagem clássica do cinema, e como, ao mesmo tempo, a cena frontal “primitiva” vai se tornando interiorizada, subjetiva, de modo a representar o ponto de vista de um personagem da trama. O cinema descobre, enfim, a sua produtividade narrativa, ao mesmo tempo em que efetiva a sua função moralista e regeneradora dentro da sociedade.

A figura retórica do campo/contracampo só irá se constituir plenamente nos anos 20. Noël Burch (1979, p. 83) cita o *Dr. Mabuse, der Spieler (Dr. Mabuse, o jogador/1922)*, de Fritz Lang, como um dos exemplos mais remotos de uso sistemático do campo/contracampo como estrutura fundamental do filme. Nessa estrutura, o ponto de vista do personagem é o elemento básico da decupagem da ação, da amarração dos planos entre si, da coerência espaçotemporal e dos esquemas de identificação do espectador. Nesse sentido, um filme como *The drunkard's reformation* é bastante precoce, mas já suficientemente eloquente para se impor como modelo do cinema que se busca edificar. Basta dizer que, dos 33 planos que constituem o filme, 24 são utilizados para construir o esquema de alternância, ou seja, quase o filme todo é regido pelo jogo de olhar do personagem principal. Em 1912, Griffith retoma em *Brutality* o mesmo esquema da regeneração pela visão da cena teatral e do contra ponto de espaços contíguos por meio da amarração do olhar do personagem, só que agora num esquema ainda mais aperfeiçoado. A estrutura de campo/contracampo mais desenvolvida dentro da obra de Griffith nós a vamos encontrar na célebre sequência do tribunal em *Intolerance*, notadamente com a troca de olhares entre o marido e a mulher (aqui, já com posicionamento oblíquo da câmera).

Há um movimento, na obra de Griffith, que começa com uma intensificação do processo de fragmentação narrativa já em curso, que radicaliza esse processo com a montagem alternada de ações paralelas, mas que vai aos poucos tomando consciência do “artifício” da montagem e procurando dissimulá-lo pelos efeitos de continuidade. De fato, o Griffith da fase Biograph joga toda a ênfase no corte, na interrupção da ação, numa certa descontinuidade que, em certa medida, atira a atenção do espectador sobre o trabalho da montagem. Numa fase posterior, desponta nele uma certa preocupação de atenuar ou ocultar esse exagero da fragmentação, em nome de um ganho de verossimilhança. Aos poucos, Griffith vai se dando conta de que a aparência naturalista do filme está fundada numa habilidade de dissimular a descontinuidade e a fragmentação geradas pela montagem. Na verdade, só nos anos 20 as regras do *raccord* com continuidade serão plenamente estabelecidas, quando então os cineastas (sobretudo em Hollywood) começarão a ver como “problemas” coisas como a quebra do eixo da câmera, a inversão dos movimentos, o corte com quebra da continuidade da ação ou da direção dos olhares etc. O período mais fértil de Griffith (os anos 10) é ainda um período de transição, em que esses “problemas” começam a ser sentidos, mas

ainda não se tem controle total sobre eles. A narrativa de Griffith, portanto, ainda não é inteiramente homogênea e unitária, ainda produz rupturas e descontinuidades, algumas vezes propositais, como ocorre em *Intolerance*.

Mas o que importa é verificar que a contribuição maior de Griffith foi conseguir orquestrar os fragmentos chamados *planos* com uma tal habilidade, que eles resultam coerentes para a experiência perceptiva do espectador. Muitos autores – como, por exemplo, Tom Gunning (1984, pp. 126-147) – atribuem essa coerência ao estabelecimento da noção de *narrador* dentro da obra de Griffith. Embora essa noção possa ser tomada como problemática no cinema, uma vez que se trata de uma importação um tanto forçada da literatura, vamos aqui admiti-la um tanto ingenuamente (uma vez que a sua crítica demandaria uma outra pesquisa), para designar a mediação necessária (quando se fragmenta a narrativa) entre a representação inscrita nos diferentes planos e o público. O narrador seria, portanto, aquela entidade invisível – embora em Griffith ela possa até ser visível, por excesso de ênfase – que organiza a matéria fílmica e lhe dá uma forma de apresentação ao espectador. Por meio da hábil seleção das durações, dos campos e dos ângulos de visão, o narrador torna possível ao espectador, num certo sentido, “entrar” no universo diegético e circular dentro dele como um observador privilegiado, que vê sem ser visto. O narrador perfura as paredes para mostrar ao espectador o que acontece lá dentro, faz o espectador sobrevoar a ação com sua vista de pássaro, corre em alta velocidade junto com as carruagens e os cavalos, permite voltar ao passado para buscar um detalhe esquecido e até mesmo entrar no interior de um personagem para ver com seus olhos e experimentar a ação sob seu ponto de vista. Essa sensação de onividência produzida por essa espécie de “deus” interno à narrativa constitui a célebre *ubiquidade* que marca a experiência do espectador no cinema clássico.

A ubiquidade da câmera e as técnicas que conduzem à identificação do espectador com o ponto de vista da câmera, aliadas ao sistema de amarrações orientadas, pelas quais as relações esquerda/direita dos próprios corpos dos espectadores organizam a apreensão de todas as relações espaciais de contiguidade na tela, tomada por tomada, reforçam o sentido de integridade espacial. Essas aquisições acabariam por convergir na figura conhecida como campo/contracampo, destinada a tomar-se a chave de todo o edifício no plano da significação visual. (Burch 1979, pp. 82-83)

Na verdade, foi a partir de *The drunkard's reformation* que Griffith começou a tomar consciência da ligação lógica que existe entre os pontos de vista específicos de cada uma dessas três entidades: a câmera, o personagem e o espectador. Logo em seguida, ele se dá conta também do poder autônomo que tem a câmera de fixar livremente o ângulo de tomada, a distância, a duração e a escala de planos mais conveniente para implicar o espectador na trama que se desenrola na tela. Assim, os afetos, os processos de identificação, os saberes e as ignorâncias do espectador em relação à história e aos personagens passam a ser trabalhados pelo narrador com vistas em resultados mais ou menos calculados, de modo a produzir uma presença dinâmica do espectador na

cena. Jogando com o que o espectador sabe ou não sabe sobre o que se passa na história e também com o que o personagem sabe ou não sabe, pode-se controlar os afetos dos espectadores e o modo como reagirão aos fatos encenados. Assim, em *The cord of life*, o espectador é a única testemunha (e também cúmplice involuntário) da ação que está se desenvolvendo. O fato de ele saber, mas os pais não, que a criança está pendurada na janela do prédio gera uma tensão particular na plateia, tensão essa que está sendo produzida e trabalhada pelo narrador (Brunetta 1984, pp. 253-255).

Se compararmos um filme antigo de Zecca – *Victimes de l'alcoolisme* (1902) com *The drunkard's reformation*, dois filmes justamente que tratam dos problemas gerados pela bebida, veremos que a eficácia de cada um como discurso moralizante é completamente diferente. *Victimes* é uma mera apresentação do percurso de um bêbado desde a mesa do boteco até a calçada onde ele vem a falecer, acometido de *delirium tremens*. Acompanhado do discurso moralizante de um conferencista, uma projeção do filme de Zecca pode ter um rendimento educativo, mas, acompanhado por uma música burlesca de *vaudeville*, o resultado pode ser apenas divertido para a plateia (e todos sabemos como pode ser hilariante um personagem bêbado). Já *Drunkard's* não autoriza qualquer ambiguidade na leitura. Toda uma retórica fílmica encontra-se nele articulada para criar efeitos dramáticos irresistíveis, para forçar uma leitura “correta” do drama moral e para convencer o público do valor da ideologia que lhe está sendo vendida. De *Victimes* a *Drunkard's* dá para perceber, com toda eloquência, como o cinema mudou em apenas sete anos!

O FONÓGRAFO VISUAL

Há um diagnóstico mais ou menos generalizado na teoria cinematográfica, segundo o qual a *música* — ou, por extensão, todos os elementos *sonoros* do filme — nunca chegou propriamente a se impor como recurso expressivo determinante e indispensável no cinema, a ponto de se fazer ouvir como discurso significativo pleno e de ditar o comportamento da imagem. Mary Ann Doane (1980, pp. 33-50) reclama, por exemplo, da redução de todas as possibilidades de articulação entre som e imagem, no cinema narrativo de padrão clássico, a uma mera especificação sonora (por meio de falas, ruídos e música incidental) dos corpos que habitam a tela, de modo a garantir aquela organicidade que se supõe ser o destino do cinema e mascarar toda e qualquer marca de heterogeneidade. Noël Burch (1979, pp. 96-107) é ainda mais radical: para ele, mesmo os filmes mais avançados do cinema contemporâneo — ele se refere a exemplos tais como *Une simple histoire* (1958), *L'année dernière à Marienbad* (1961), *Nicht Versöhnt* (1965) e *Persona* (1966) — apresentam trilhas sonoras relativamente medíocres, ao passo que, inversamente, toda a riqueza inventiva da música contemporânea, salvo raras exceções, não encontrou espaço de manifestação no interior do cinema. Como consequência, toda a terminologia conceitual erigida pela crítica nos últimos 100 anos refere-se ao cinema como fenômeno exclusivamente *visual*. Fala-se em ponto de vista, movimentos de câmera, enquadramento, recortes do quadro, profundidade de campo, foco, iluminação, campo focal das lentes, montagem, efeitos especiais, mas não se tem uma terminologia (muito menos conceitos) para designar o ponto de colocação do microfone, os métodos de gravação do som ou de mixagem, a edição de sons e as relações de sentido estabelecidas pela inserção da música. O conceito de *plano* é, no cinema, puramente visual e leva em conta apenas os cortes na pista da imagem. Até mesmo “voz-off” designa a posição do som em relação a um corpo ausente no plano, ou seja, ausente na imagem.

Para Michel Chion (1990, pp. 122-123), existe uma razão digamos assim “estrutural” para essa insuficiência do discurso sonoro no cinema. Mesmo considerando que a trilha sonora, dos anos 30 para cá, não cessa de evoluir tanto do ponto de vista tecnológico quanto estético e que, como consequência, o cinema vem se tornando cada vez mais rico no tocante ao tratamento da sonoridade,

nada disso altera uma situação primordial ou “ontológica” (para usar uma expressão que Chion assimila de Bazin), que é a definição essencialmente *visual* do cinema. Claro, um filme sem som continua sendo um filme e o estatuto do cinema não se altera em decorrência da existência ou não de uma trilha sonora. Um filme “mudo” é um produto tão legítimo quanto um filme sonoro. Chion suspeita, entretanto, de que o mesmo não possa ser dito de um filme sem imagens. Embora esse caso-limite exista de fato — como acontece com *Wochehende* (1930) de Walter Ruttmann, um filme constituído apenas de uma trilha sonora aplicada a uma película virgem revelada sem exposição —, Chion considera mais adequado enquadrar tal experiência como uma emissão de rádio ou mesmo um exemplo precoce de música concreta. No seu entender, um filme só pode ser tomado como tal quando tiver, se não “imagem” no sentido clássico do termo, pelo menos “um quadro visual de projeção”. “Ele só se torna um filme a partir do momento em que se refere a um quadro, mesmo que vazio, de projeção” (Chion 1990, p. 122). Segundo esse ponto de vista, os sons só podem, portanto, ser considerados “cinematográficos” se referidos a uma fonte de emissão de imagens. Em outras palavras, o universo sonoro ocorre no filme como um suplemento, um “a mais” (*en plus*), que não altera, porém, a natureza “ontologicamente” visual do cinema.

“Ninguém vai ao cinema para ouvir música” — dizia Maurice Jaubert em 1936 (*apud* Gorbman 1987, p. 3) —, mas para presenciar uma boa história, que uma trilha sonora adequada pode ajudar a tornar “mais clara, mais lógica e mais verdadeiramente realista”. Na mesma direção, Gianfranco Bettetini (1973, p. 111) sentencia que “a essência do cinema é basicamente visual e toda intervenção sonora deve estar limitada a um ato de integração expressiva necessário e justificado”. Em outras palavras, o que essa gente toda quer dizer é que o sentido básico e a essência do espetáculo cinematográfico residem naquilo que brota da tela como luz refletida. É a tela que emoldura a atenção do espectador e o som deve necessariamente passar por esse crivo, se quer ter algum papel a desempenhar no cinema.

O contrário disso tudo poderia ser a televisão. Ainda de acordo com Michel Chion (1990, p. 133), se existe uma diferença entre cinema e televisão ela não está em qualquer marca distintiva no plano da imagem, mas no papel diferenciado que o som joga em cada meio. Em *La toile trouée* (1988), Chion vem mesmo defender a ideia de televisão como “rádio ilustrado”, porque nela é a imagem que ocupa a função de suplemento, é a imagem que está “a mais”. De fato, uma televisão “muda” é algo até hoje inconcebível e, ademais, não é raro que as pessoas deixem seus televisores ligados enquanto desempenham outras tarefas, sendo suficiente apenas o som que emana do alto-falante do aparelho para tornar inteligível a mensagem. E há mesmo gêneros na televisão (videoclipes e transmissões de concertos e *shows* musicais) em que a música que se ouve já é suficiente por si só, de modo que as imagens resultam facultativas: pode-se vê-las ou não.

Mas esse ponto de vista que coloca a imagem numa posição privilegiada na definição da natureza do cinema (ao mesmo tempo em que a retira do campo de legitimação da televisão) tem

alguma sustentação teórica? Tomemos o caso extremo de *Wochehende*. Malgrado essa obra tenha sido de fato colocada no ar algum tempo depois de realizada, não se pode aqui falar em peça para rádio, porque a difusão através de ondas hertzianas não é a sua meta prioritária. A obra de Ruttman é, antes de mais nada, uma composição sonora concebida especialmente para audição na sala escura, uma obra, portanto, em que as condições psicológicas do ambiente cinematográfico foram levadas em consideração. Além disso, *Wochehende* é também uma peça concebida para registro óptico (uma vez que o registro magnético, utilizado na música concreta, ainda não existia e a alternativa, naquela época, era apenas o registro mecânico em disco). O som óptico, não o esqueçamos, é uma tecnologia genuinamente cinematográfica, pois se trata de uma interpretação do som em termos de densidade e variação luminosa, de modo a permitir que ele possa ser *fotografado* e lido por meio de *projeção*. Norman McLaren, como sabemos, fez vários filmes em que a imagem não consiste em outra coisa que uma visualização da trilha óptica de som. Mais uma coisa: Ruttman concebe *Wochehende* não como músico, mas como *cinasta* com uma experiência acumulada de mais de uma dezena de filmes, além da colaboração em obras de Lang, Reiniger e Wegener. De fato, do ponto de vista da concepção estética, o filme sonoro de Ruttman consiste numa *montagem*, à maneira cinematográfica, de ruídos, vozes e sons diretos tomados num “fim de semana” (em alemão, *Wochehende*), em nada diferente, no essencial, da montagem de imagens urbanas concebida pelo mesmo Ruttman para *Berlin: die Sinfonie der Grosstadt* (*Berlim: Sinfonia de uma cidade/1927*). Como ocorre em qualquer outro meio, não há fronteiras nítidas separando o cinema das outras artes, de modo que obras limítrofes sempre estarão estendendo essas fronteiras para além dos limites conhecidos e explorados. Ademais, a ausência da imagem não é procedimento tão estranho assim ao cinema: filmes como *Ulysses* (1967) de Joseph Strick e *2001: A space odyssey* (1968) de Stanley Kubrick são introduzidos por uma longa (dez minutos no primeiro caso e três minutos no segundo) abertura musical sem imagens, que, infelizmente, o exibidor em geral escamoteia. E o que dizer de *Blue* (1993), longa-metragem de Derek Jarman constituído apenas de uma trilha sonora, tal como o *Wochehende*?

Também o postulado de que não se vai ao cinema para ouvir música é algo muito difícil de ser sustentado. O filme de Jean-Marie Straub *Cronik der Anna Magdalena Bach* (1968) permitiu lançar uma luz nova sobre esse problema. Nesse filme, Straub nos faz *ouvir* a música de Bach em termos de estrita significação musical, ou seja, em termos de frases melódicas, texturas sonoras, permutações do tema, arquitetura polifônica etc. Graças a um esvaziamento implacável dos recursos retóricos e narrativos do cinema, o cineasta consegue nos fazer perceber a música como tal. O ator que faz o papel de Bach, o músico Gustav Leonhard, literalmente *interpreta* Bach, ou seja, executa ao vivo peças por inteiro do mestre alemão, de modo a tornar a retórica musical reconhecível pelo espectador e apreciável como tal, sem que nenhum adorno visual venha a comprometer essa fruição. Na verdade, não há qualquer diferença essencial entre um filme dessa espécie e um bom programa de transmissão de música erudita na televisão, a não ser o fato desconcertante de que essa minimização do poder emoldurador da imagem ocorre num filme narrativo, em que as expectativas

relacionadas ao funcionamento da trilha sonora são normalmente diferentes.

Cronik também não é um exemplar único ou uma anomalia dentro do cinema. Num grau de radicalidade talvez menor, vamos encontrar esse mesmo procedimento disseminado ao longo de toda a história do cinema tanto em obras eruditas como *Moses und Aron* (1975) do mesmo Straub e de sua mulher Danièle Huillet, *Parsifal* (1981) de Hans-Jürgen Syberberg, *Tabu* (1982) de Júlio Bressane, *Prénom: Carmen* (1983) de Jean-Luc Godard, como também nos musicais da MGM, nas chanchadas da Atlântida e até mesmo nos filmes dos Irmãos Marx, em que a sequência diegética é por várias vezes interrompida para dar lugar a *performances* de Chico e Harpo Marx, respectivamente exímios pianista e harpista. E há ainda uma tendência recente no cinema de modalidade mais comercial de substituir a trilha sonora específica por uma utilização sistemática de música gravada e de aceitação popular já consagrada no mercado de discos. Esse processo, que começa a tomar forma no *Easy rider* (*Sem destino*/1969) de Dennis Hopper, está alterando completamente o modo de relacionamento de imagem e som no cinema de ficção, além de dar à trilha sonora uma proeminência e uma autonomia raras vezes antes experimentadas.

Mas esses exemplos todos se enquadram bem ou mal numa tradição de cinema narrativo, em que uma certa “diegetização” dos procedimentos limita o alcance e a autonomia do gesto sonoro. A explosão do cinema como fenômeno predominantemente *auricular* (em vez de visual), segundo os mesmos parâmetros que hoje atribuímos à televisão, está naqueles gêneros musicais que foram esquecidos pelas histórias do cinema, mas que tiveram alcance e repercussão em sua época e cuja memória é necessário recuperar para contrapor um ponto de vista mais complexo àquela concepção catastrófica sobre um pretenso fracasso do cinema como arte sonora, ou àquela concepção preconceituosa de uma suposta natureza visual do cinema.

Repensando a história

Se existem histórias malcontadas, a do cinema deve ocupar um lugar destacado entre elas e uma das causas principais dessa miopia tem sido o privilégio excessivo de um único modelo de cinema — o filme narrativo — e de um único formato de apresentação — o longa-metragem. Sabemos, entretanto, que ao longo de seus 100 anos “oficiais” de história, o cinema, como qualquer outra arte, acumulou um repertório extraordinário de experiências, nem todas elas legitimadas pela chancela dos historiadores e muitas delas finalmente relegadas ao esquecimento. Basta ver como todo cinema anterior a Griffith (portanto, quase 20 anos de história) foi durante muito tempo colocado numa espécie de limbo, como se ele não tivesse ainda atingido aquela maturidade que coincide justamente com o modelo hegemônico. Se as histórias do cinema são todas arbitrarias,

podemos obviamente contar outras histórias, de modo a tentar resgatar experiências que foram marginalizadas e traçar uma linha de evolução que permita rever o cinema sob outros ângulos.

Uma outra maneira de contar a nossa história é partir não daquele momento mítico em que Lumière mostra as supostas primeiras imagens animadas no Grand Café de Paris, mas de um tempo um pouco anterior, mais exatamente 1877, data em que Thomas Edison patenteia seu primeiro *fonógrafo* de folha de estanho, construído por seu funcionário suíço John Kruesi. Imediatamente após a invenção do fonógrafo, Edison se deu conta de uma “limitação” de seu aparelho: a falta de imagem. Estamos tão acostumados a ouvir rádio e discos que resulta difícil para nós imaginar como deveria ser estranho, no século XIX, ouvir uma música que brotava de uma máquina sem a correspondente representação do corpo que a produzia. Recordemo-nos de que, até então, toda *performance* musical, seja de música erudita ou popular, era produzida *ao vivo*, com a correspondente e necessária visualização do intérprete. Não é normal, em meados do século XIX, experimentar a música como um fenômeno exclusivamente *acústico*, sem a localização (visual) de sua fonte produtora. Na verdade, o fonógrafo terá um papel importante na conquista de uma certa autonomia para as mensagens de natureza sonora, como o farão também outros fenômenos que lhe foram mais ou menos contemporâneos, como é o caso do *piano mecânico* (pianola), ou seja, o piano movido por uma fita perfurada e sem intérprete, e também do ocultamento da orquestra num fosso disposto diante da ribalta, prática ao que parece introduzida na ópera de Wagner. Mas tudo isso só terá repercussão nos modos coletivos de percepção num tempo bem posterior. Nada há, portanto, de insólito no fato de Edison encarar o seu invento como *incompleto* e de buscar, desde logo, o necessário complemento visual daquilo que o fonógrafo produzia como informação auricular. A primeira ideia de Edison foi criar bonecos falantes, pela incorporação do fonógrafo ao interior do corpo. Vários modelos de bonecos foram construídos, alguns em escala comercial. Mas tão logo teve conhecimento das experiências de Marey e Muybridge com a decomposição e a síntese do movimento, Edison percebeu que poderia registrar fotograficamente imagens animadas que seriam imediatamente sincronizadas ao som gravado no fonógrafo. “Em 1887 — escreveu Edison (*apud* Welch 1994, p. 164) — ocorreu-me a ideia de que seria possível construir um instrumento capaz de fazer para o olho o que o fonógrafo faz para os ouvidos e que, por uma combinação dos dois, o som e a imagem em movimento poderiam ser registrados e reproduzidos simultaneamente.”

Atentemos ao fato muito significativo de que a aventura de Edison na direção da cinematografia se dá como consequência lógica da invenção do fonógrafo e da resolução do problema do registro do som. A imagem em movimento é vista, desde o início, como um complemento necessário do som. Muito sintomaticamente, o primeiro dispositivo de registro audiovisual imaginado por Edison (mais exatamente por seu especialista em fotografia, William Dickson) consistia numa adaptação de seu próprio fonógrafo: uma emulsão fotográfica era aplicada à superfície do mesmo cilindro rotativo que Edison usava para registrar o som, de modo a permitir imprimir alguns milhares de clichês fotográficos microscópicos e sucessivos, que circulavam o

cilindro em espiral e paralelamente aos sulcos de som. O método era tortuoso e logo Edison se deu conta de que ele não poderia render qualquer resultado prático. Logo se lhe afigurou que a utilização de uma longa cinta de negativo fotográfico de 35 mm seria uma opção mais inteligente, mas, ainda assim, os primeiros registros mantinham o cilindro rotativo, ao redor do qual o celulóide era enrolado (Mannoni 1995, pp. 360-363). A insistência em partir do modelo do fonógrafo demonstra que, para Edison, o cinema surgia como uma espécie de “fonógrafo óptico” (um *quinetofone*, como ele chega a denominar em algumas circunstâncias) e que, mais do que resolver o problema da representação da imagem em movimento, o que estava em sua mira era “aperfeiçoar” o fonógrafo com a complementação “necessária” da imagem que produz o som. Desde o início, portanto, o que estava no horizonte da equipe de Edison era já o cinema sonoro. Por volta de 1891, observando as outras tentativas que se processavam nos EUA (Muybridge) e na França (Marey), Edison percebe que o caminho estava errado e que a alternativa mais viável era registrar em dispositivos separados o som e a imagem em movimento e, a partir daí, tentar resolver de alguma maneira o problema da sincronização entre os dois.

Em 1895, o quinetoscópio comercializado por Edison difere dos outros modelos de cinema experimentados pelos demais inventores, não apenas pelo estilo *peepshow* do aparelho, concebido para recepção em escala individual, mas também por ser o único modelo sonoro, já que todas as outras alternativas eram mudas (mais à frente veremos que “mudas” eram as tecnologias, não o cinema). O processo está longe de ocorrer sem problemas: a sincronização se perde muito facilmente, os arcos voltaicos usados na iluminação produzem uma incômoda vibração que o fonógrafo registra implacavelmente, o volume de som é baixo e os ruídos do aparelho projetor se sobrepõem com facilidade às falas e às músicas gravadas. Estava claro que o dispositivo era tecnologicamente imperfeito. Edison envidará todos os esforços para aperfeiçoar seu aparato audiovisual, mas vai levar ainda mais dez anos até conseguir um resultado satisfatório. Em 1913, ele apresenta publicamente sua última versão do quinetofone, já agora incorporando um modelo rudimentar de amplificador e um complicadíssimo sistema de sincronização (que exigia inclusive funcionário especializado para operar), mas a indústria cinematográfica já estava farta de experiências frustrantes com o som e não lhe dá o crédito necessário para explorar o invento em escala comercial. É preciso considerar que, paralelamente à aventura de Edison, inúmeros outros industriais e *bricoleurs* tentaram resolver, cada um à sua maneira, o desafio do cinema sonoro ou do fonógrafo visual. Léon Gaumont, já no início do século, arrisca o seu *cronofone*, Lee De Forest rascunha as primeiras experiências com utilização de som óptico e técnicas de amplificação, inúmeras tentativas de sincronizar filme com disco são apresentadas (o *camerafone*, o *cinefone*, o *fonoscópio*, o *picturefone*, o *vivafone* etc.) e até mesmo uma experiência brasileira foi conduzida nessa direção, por Paulo Benedetti, nos idos de 1915 (Moura 1987, pp. 51-52). Mas todas essas tentativas resultaram de alguma forma fracassadas, pelo menos do ponto de vista das possibilidades de exploração comercial, o que, num certo sentido, transformou a questão da gravação sonora num *tabu* perante os magnatas do período “mudo” do cinema.

Várias razões podem explicar as desventuras de Edison com o fonógrafo óptico e o fato de o cinema ter esperado mais de três décadas para incorporar definitivamente o som gravado ao seu dispositivo significativo. Duas razões, porém, foram determinantes. A primeira é o próprio modelo de cinema que se impôs como dominante, o modelo de Lumière, baseado na projeção, em sala escura e ampla, de uma imagem ampliada numa tela. Infelizmente, nos primeiros 30 anos de história do cinematógrafo, não havia recursos de amplificação suficientes para preencher de som uma sala pública de espetáculos, nem alto-falantes capazes de suportar tal amplificação sem distorções exageradas. O som reproduzido pelo fonógrafo era fraco demais para a escala de exibição do filme. O quinetoscópio de Edison não sofria desse mal, porque era um cinema em escala individual, que se podia mirar através de um pequeno visor e ouvir através de cones ou fones de ouvido. Por essa razão, o cinema pôde já nascer sonoro, na sua versão individual, e perder o som posteriormente, com a generalização das salas públicas. Embora os primeiros esboços da amplificação eletrônica a tubo de vácuo já tenham sido experimentados desde 1906, graças aos esforços do incansável Lee De Forest, a verdade é que só em 1925 aparecem os primeiros fonógrafos com amplificação eletrônica (produzidos em escala industrial pela Bell Telephone) e só então o cinema está em condições de incorporar definitivamente o som.

A segunda razão é a dificuldade de sincronização da cinta de imagens com o disco rotativo. Nos primeiros 30 anos de cinema, não há qualquer padronização das velocidades de captação e projeção da imagem. A ideia de que o cinema mudo corria à velocidade de 16 fotogramas por segundo é uma quimera. Nos primeiros tempos, quando as câmeras eram movidas a manivela, a cadência era dada pelos *cameramen* e os projetionistas jamais conseguiam reproduzir a mesma velocidade com que os planos foram tomados. O problema não foi superado nem mesmo com a generalização das câmeras movidas a corda ou a eletricidade, porque não havia uma velocidade padronizada comum a toda indústria cinematográfica. Cada filme tinha a sua própria cadência. Além disso, a velocidade podia variar não apenas de filme a filme, mas também de plano a plano, dentro do mesmo filme, em decorrência de certos efeitos buscados. Thomas Ince, por exemplo, costumava anotar instruções em seus roteiros para orientar o operador da câmera quanto à velocidade em que deveria tomar cada plano (Card 1979, p. 145). O fonógrafo, por sua vez, não estava livre de oscilações semelhantes, mesmo depois que um motor elétrico substituiu a manivela de rotação. Como então pensar em sincronizar dois aparelhos sem estabilidade e absolutamente desprovidos de um padrão fixo de rotação?

Na década de 1920, duas soluções foram apresentadas para enfrentar esse problema. Em primeiro lugar, a Vitaphone, empresa mais decididamente empenhada em explorar o cinema sonoro, estabelece autoritariamente uma velocidade padrão (24 fotogramas por segundo para o filme e 33 1/3 rotações por minuto para o disco de som), que deveria ser obedecida dali por diante. Uma vez que a empresa teve sucesso com seu modelo de cinema sonoro, ela conseguiu também impor o padrão. Ao contrário do que se costuma pensar, não há qualquer razão lógica ou técnica para a

adoção dessa cadência de imagens, a não ser o fato de uma pesquisa informal sobre as velocidades efetivamente praticadas pelos exibidores na cidade americana de Chicago, realizada em meados dos anos 20, ter obtido a média de 24 fotogramas por segundo (Handzo 1985, p. 386). Com a padronização rigorosa, foi possível, a partir de 1926, obter o primeiro modelo bem-sucedido de sincronização de filme com disco, o sistema *Sound-on-Disc* da Vitaphone.

Mas o sistema de sincronização de projetor com fonógrafo ainda não era o ideal. Os discos precisavam ser virados e trocados durante a projeção do filme, riscavam-se e quebravam-se com facilidade, além de não garantirem uma sincronização perfeita por longo tempo. Se o filme se rompesse durante a exibição, não havia como restituir o sincronismo. Além disso, era muito comum acontecer de os discos serem colocados na ordem errada. Logo ficou claro que o método mais funcional (e aqui a segunda solução para o problema da sincronização) seria o registro do som na própria película cinematográfica, pela retomada de processos experimentados por Lee De Forest desde o início do século. Em 1903, Eugene Lauste havia inventado um método de fotografar as ondas sonoras e de restituir o som pela projeção do filme sobre uma célula de selênio. Entre 1906 e 1924, Forest vai envidar todos os seus esforços no sentido de transformar o invento de Lauste num dispositivo audiovisual completo, com amplificação e sincronização. Nos anos 20, ele se associa a Theodore Case, que havia conseguido transformar um projetor de 35 mm comum num completo projetor sonoro. Assim, em 1924, Forest já podia exhibir ao mundo um método eficiente de registro do som diretamente sobre película cinematográfica, método este que, embora não rendesse ainda a mesma qualidade sonora da técnica de sincronização com discos, ultrapassava longinquamente esta última em matéria de funcionalidade e acabaria por se converter em padrão de cinema sonoro a partir dos anos 30. Infelizmente, porém, Forest era apenas um inventor solitário e não tinha capital suficiente para explorar comercialmente o seu invento. Os louros e os lucros do novo processo acabariam revertendo para três empresas espertas, que souberam sacar proveito da novidade no tempo oportuno: a Vitaphone (na verdade, Warner Bros.) com seu novo sistema *Sound-on-Film*, a Fox com seu *Movietone* e um consórcio europeu com o *Tri-Ergon*.

Falamos em cinema sonoro a propósito de todas essas experiências e tentativas, mas o termo é indevido. O cinema já era sonoro durante esse tempo todo, aliás nunca deixou de sê-lo desde sua invenção ou mesmo na sua pré-história. A diferença era que o som, em vez de ser gravado para posterior reprodução, era produzido ao vivo por pianistas, organistas, cantores e até mesmo orquestras completas. Sabemos que o cinema dito “mudo” acumulou, nos seus 30 anos de história, toda uma sabedoria particular sobre o tratamento da matéria sonora no filme, em que se incluem partituras musicais que acompanhavam os rolos de filmes, dispositivos de sonoplastia montados dentro da sala de exibição, auditórios com acústica e dotados de órgãos de tubos ou *fotoplayers* (pianos especialmente desenhados para salas de cinema e capazes de produzir não apenas música, mas também ruídos e efeitos sonoros diversos), dublagem das vozes dos atores por locutores que ficavam atrás das telas, a incrível tradição do *benshi* (ator que acompanhava ao vivo a exibição do

filme e imitava as vozes dos personagens) no cinema japonês e até mesmo uma razoável produção editorial de coletâneas de partituras com trechos de músicas especialmente compostas para acompanhar quaisquer situações ou atmosferas cinematográficas. A rigor, raras vezes o cinema foi realmente “mudo” (parece que foi Henri Langlois, célebre diretor da Cinemateca Francesa entre os anos 30 e 50, quem criou o hábito de assistir em silêncio aos filmes dos primeiros períodos do cinema, comportamento que depois virou mania nos círculos da cinefilia).

Quando, nos seus primeiros momentos de vida, o cinema era exibido nos *vaudevilles*, o ambiente já era naturalmente musical e não havia nada de surpreendente no fato de os cantores e os instrumentistas populares continuarem tocando enquanto se exibia o filme, eventualmente até buscando soluções de compatibilidade do som produzido ao vivo com as imagens projetadas na tela. A partir de meados da primeira década do século, porém, com a generalização das salas exclusivas (os *nickelodeons*), o cinema burlesco dos primeiros tempos começa a sofrer grandes transformações. O filme, aos poucos, deixa de ser encarado como um aglomerado de quadros autônomos, que o exibidor podia exibir na ordem que quisesse, e se torna uma unidade mais ou menos indecomponível, em que a vontade de uma instância enunciadora se impõe sobre a liberdade decodificadora da audiência. Mas o som permanecerá, ainda durante muito tempo e mesmo no período de hegemonia do modelo griffithiano, uma instância ruidosa dentro do cinema. Todos os progressos já haviam sido feitos no sentido de dotar o cinema de um arsenal de recursos expressivos capazes de defini-lo como arte narrativa plena, como o teatro e o romance do século XIX, mas apenas como um sistema de imagens em movimento. Quando se acrescentavam sons a essas imagens, a situação se invertia completamente e não era raro o cinema retornar à sua fase burlesca anterior. Uma vez que o filme era distribuído sem uma correspondente trilha sonora e, sobretudo, sem uma trilha sonora tão fixa e determinada quanto a pista de imagens, o acompanhamento musical ficava por conta da imaginação e dos meios do exibidor. Se, a partir de 1907, o filme (ou seja, a sua pista de imagens) constituía uma unidade homogênea, idêntica em todas as cópias espalhadas pelo globo (para garantir o controle das imagens, os produtores já não vendiam as cópias, apenas as alugavam aos exibidores), cada exibição, na realidade, era única e singular, porque em cada sala o seu acompanhamento sonoro era imaginado diferentemente.

Baseado nesse fato, Rick Altman (1995, pp. 41-47) vem mesmo a defender a ideia de que boa parte dos esforços que serão desprendidos, a partir dos anos 10, na procura de um modelo ideal de sonorização visa sobretudo domar as liberalidades das práticas musicais e vocais no cinema e colocá-las a funcionar na mesma direção que as imagens, ou seja, na direção daquela produtividade narrativa que se supõe ser a meta industrial do cinema. Mas Altman tem razão apenas em parte. Os seus argumentos não explicam, todavia, por que as forças mais interessadas em promover um cinema de feição narrativa e industrial preferiram dar-se ao trabalho de “educar” os responsáveis pela sonorização dos filmes nas salas de exibição, em vez de resolver os problemas técnicos da gravação sonora e da sincronização audiovisual, durante os primeiros 30 anos do cinema. Os

argumentos de Altman não explicam também por que o processo de invenção de um cinema sonoro (gravado) foi conduzido e logrado basicamente por gênios solitários (Forest, Case), por *bricoleurs* de fundo de quintal (Paulo Benedetti) e por uma empresa desacreditada e à beira da falência (a Warner Bros.). Aos olhos da nascente indústria, o percurso do filme sonoro parecia se dirigir no sentido contrário do cinema dominante da época, na direção de um *fonógrafo visual*, ou seja, de um dispositivo capaz de registrar em disco ou qualquer outro suporte sons (prioritariamente sons, mais exatamente música) de alguma forma associados a imagens em movimento. E, de fato, o que esteve em causa durante todo o processo de invenção tecnológica do cinema sonoro foi menos a questão da padronização do som ou da sua definitiva inserção no projeto narrativo e industrial das imagens do que a da reinvenção do cinema *como fonógrafo*. O sistema *Sound-on-Film* e seus congêneres apenas completam um ciclo, que começa, na verdade, com as primeiras inquietações de Edison sobre a “incompletude” do fonógrafo. Mas é verdade também que a indústria majoritária do cinema saberia mudar de opinião com muita rapidez e aderir esmagadoramente ao som gravado e sincronizado à imagem, quando o sistema se mostrou adequado aos projetos retóricos, ideológicos e econômicos do cinema narrativo de padrão clássico.

Gêneros fonográficos no cinema

Segundo a lenda, o primeiro som gravado num fonógrafo foi a voz do próprio Edison declamando uma “rima” infantil da Mother Goose: “Mary had a little lamb”. Desde suas origens, o fonógrafo parecia fadado, portanto, a ser um veículo para a música. Na verdade, Edison titubeou bastante quanto a isso. Nos seus primórdios, o som gravado em disco apresentava uma qualidade tão precária que dificilmente alguém pensaria em associar o fonógrafo com o registro de música séria. Não sem razão, Edison tentou imaginar outras utilizações para sua máquina, sobretudo utilizações que não demandassem qualidade ou fidelidade de reprodução. Entre outras coisas, ele tentou associar seu dispositivo de registro sonoro ao telefone de Graham Bell, de modo a rascunhar um antecedente longínquo da secretária eletrônica. Mas uma das primeiras utilizações bem-sucedidas do fonógrafo foi como máquina de ditar textos para posterior datilografia, de larga aceitação nos escritórios do final do século passado.

Coube a um imigrante italiano nos EUA, Gianni Bettini, demonstrar o potencial do fonógrafo como recurso para a difusão musical (Welch *et al.* 1994, pp. 61-71). Em primeiro lugar, ele aperfeiçoou o invento de Edison, dotando-o de um microdiafragma capaz de registrar sonoridades mais sutis. Com a ajuda de seu compatriota Emilio de Gogorza, que viria a se distinguir como diretor de gravações dos mais talentosos, Bettini desenvolveu notoriamente as técnicas de gravação, a ponto de começar a atrair o interesse de cantores líricos e diretores de orquestras da época. É

preciso considerar que ele e sua mulher Daisy eram muito populares nos ambientes musicais de Nova York e circulavam com facilidade entre as maiores celebridades do canto lírico. Não lhes foi difícil, portanto, convencer as personalidades musicais da época a permitir o registro de suas vozes em disco. Graças a esse trabalho, Bettini e Gogorza nos deixaram a primeira coleção de registros musicais e o fizeram com uma qualidade que espanta, considerando os meios materiais de que dispunham no final do século XIX. Confirmando sua veia de pioneirismo, Bettini ainda se aventurou, em 1908, no terreno do cinema, mas seu investimento precoce não rendeu frutos, porque o cinema ainda não estava preparado para funcionar como fonógrafo visual.

De qualquer forma, a intervenção de Bettini foi fundamental para decidir o destino do próprio fonógrafo. Realmente, toda a música do século XX, seja ela erudita ou popular, é impensável sem o concurso do aparelho de registro sonoro. Referimo-nos com mais facilidade aos discos produzidos por autores e intérpretes do que às partituras ou às *premières*, razão por que quase todos os livros de música produzidos neste século trazem sempre uma discografia no final. A título de ilustração, basta lembrar o caso do pianista canadense Glenn Gould que, a partir de 1964, após uma brilhante carreira como concertista, abandona repentinamente a cena pública e passa a dedicar-se apenas à gravação de discos e aos seus programas de difusão de música erudita pelo rádio e pela televisão, convencido de que os modernos recursos tecnológicos alteraram profundamente o conceito mesmo de *performance*. Quanto ao fonógrafo, ele se associou tão estreitamente ao destino da música que apenas marginalmente conseguimos vislumbrar para ele qualquer outro tipo de utilização.

Não por acaso, até 1930 mais ou menos, sempre que se apresenta ao cinema a questão da sincronização da imagem com o som gravado em disco ou película, é o modelo do fonógrafo que vem à tona. De fato, das primeiras tentativas de Edison com o quinetofone até a intervenção inicial da Vitaphone, o “gênero” mais característico do primeiro cinema sonoro (ou seja, do cinema dotado de som gravado) é o registro de *performances* musicais. Nos filmes de Edison predominam basicamente os registros de números musicais do *vaudeville*, de larga aceitação popular na época. O repertório do cronofone de Léon Gaumont (1902) era mais erudito e incluía trechos de óperas e versos recitados. A primeira projeção pública da Phonofilm de Forest (1923) se resumia a dois números de balé e ao registro de um quarteto de cordas. Mas, em 1925, o repertório da mesma companhia já era extenso e combinava astros da música popular (como Eddie Cantor, Weber & Fields, Sissle & Blake, Balieff and his Chauve-Souris, Raymond Hitchcock, Puck & White, Roy Smeck, Monroe Silver, Harry Hirshfield, the Ben Bernie, Ray Miller e Paul Specht bands) com expressões da ribalta lírica (Bernice DePasquale, Leon Rothier, Marie Rappold) e até mesmo uma diva da dança como Anna Pavlova. A primeira projeção experimental do sistema *Sound-on-Disc* da Vitaphone (1925) consistia em cinco peças de *jazz band*, ao passo que a sessão inaugural do *Movietone* da Fox (1927) incluía artistas de *vaudeville* tocando banjo e piano e canções de uma cantora de cabaré famosa na época, Raquel Meller.

A mais emblemática das primeiras sessões de som gravado com filme, entretanto, aconteceu em fevereiro de 1927, quando a Vitaphone fez exhibir em sua melhor sala de Nova York uma sessão de gala com registros de *performances* dos maiores nomes da música erudita da época. Na ocasião, a empresa estreou *Don Juan*, seu primeiro longa-metragem dotado de som sincronizado, mas, aos olhos do público, o filme não apresentava qualquer novidade, uma vez que apenas transferia para os discos um acompanhamento sonoro que, em outra ocasião, seria executado ao vivo por uma orquestra. A novidade mesmo estava nos curtas que antecederiam o longa-metragem. Após uma apresentação de Will H. Hays, presidente do mais poderoso sindicato de produtores e distribuidores de filmes dos EUA, a Orquestra Filarmônica de Nova York executa a Abertura de *Tannhäuser* de Wagner. Em seguida, o violinista Mischa Elman, acompanhado ao piano por Josef Bonime, interpreta a *Humoresque* de Dvorak e uma gavota de Gossec. Para quebrar um pouco a seriedade, um guitarrista de *vaudeville*, Roy Smeck, arranca gargalhadas da plateia com suas incríveis *performances*. Logo entram a soprano Marion Talley cantando “Caro Nome” da ópera *Rigoletto* de Verdi, Efrem Zimbalist e Harold Bauer, respectivamente ao violino e ao piano, interpretando o tema e as variações da *Sonata Kreutzer* de Beethoven, e o tenor Giovanni Martinelli cantando “Vesti la Giubba” da ópera de Leoncavallo *I Pagliacci*. A apoteose acontece no final, com Anna Case, à frente de um corpo de baile, cantando e dançando uma miscelânea chamada *La fiesta*. Todo esse concerto acontece na tela, sem a presença física de nenhum dos intérpretes, com as vozes e os sons perfeitamente sincronizados com os movimentos dos lábios ou dos instrumentos na imagem. O detalhe mais pitoresco dessa sessão é que, no final de cada apresentação, o intérprete voltava-se à plateia e agradecia as palmas. Mas as palmas não eram ouvidas na trilha sonora. Estava pressuposto, portanto, que ele agradecia a ovação real do público efetivamente presente na sala de cinema. Nos primórdios do fonógrafo visual, o cinema simulava a sala de concertos.

Em razão do estágio ainda rudimentar de desenvolvimento dos processos de gravação do som e de sincronização do som com a imagem, esses filmes tinham características bastante rígidas. Não se espere encontrar neles a atual agilidade das transmissões de concertos ao vivo, com a multiplicação de câmeras no cenário e o movimento permanente das câmeras em carrinhos ou guias, como hoje presenciamos na televisão. Em primeiro lugar, o som era gravado diretamente em disco e o disco não podia ser editado. Se acontecesse qualquer problema durante o registro, o disco tinha de ser jogado fora e era preciso recomeçar a gravação com um novo disco virgem. A peça inteira tinha, portanto, de ser tomada de uma vez só, em imagem e som. Esse fato, como observa Handzo (1985, p. 386), fazia com que a música governasse inteiramente o filme, ou seja, tudo deveria convergir para sua plena e exclusiva apresentação. Como no *Cronik* de Straub, a imagem era reduzida ao mínimo de elementos necessários para dar suporte à música. Não por acaso, quase todos esses curtas são registros de *performances* reais, em que toda a ação está limitada à execução da música e às dimensões do palco. Mesmo no clássico *The jazz singer* (1927), se formos examinar com severidade, as cenas em que ocorre som sincronizado acontecem sempre num palco como *performances*. Claudia Gorbman (1987, p. 47) chegou até a notar, a esse respeito, que mesmo

quando o personagem Jack Robin dialoga com sua mãe e canta para ela “Blue skies”, sente-se claramente que o ator (e cantor) Al Jonson está “interpretando” diante de um microfone de estúdio, para além das exigências de qualquer narrativa de ficção.

Ainda assim, surpreende que, na abertura de *Tannhäuser* acima referida, os realizadores tenham utilizado duas câmeras; uma fixa, colocada no plano frontal da orquestra, e outra localizada à esquerda, varrendo os músicos em panorâmicas aleatórias. Já a *performance* de Marion Talley apresenta um mínimo de decupagem: durante seus seis minutos e meio de duração, a montagem amarra seis planos, acompanhando, em enquadramentos diferenciados, o percurso da soprano no cenário, desde que ela se senta num banquinho até o final, quando sobe uma escada. Os outros curtas não apresentam qualquer recurso de *mise en scène*: a *performance* inteira é dada numa só tomada em plano fixo. Às vezes, a rigidez da composição é tão absoluta que, como acontece em *Humoresque* e *Gavota*, o pianista Josef Bonime é eliminado de campo, porque a câmera é incapaz de realizar uma panorâmica para revelá-lo ao lado do violinista Mischa Elman. Em compensação, a duração desses planos fixos é surpreendente para os recursos da época: o citado plano do pianista invisível dura seis minutos e vinte segundos (sem cortes), a *performance* de Roy Smeck dura sete minutos e meio e a interpretação de Beethoven, oito minutos e vinte segundos, já no limite portanto da duração do disco (no máximo, nove minutos, a 33 1/3 rotações por minuto).

Até 1927 mais ou menos, ainda não está claro para a maioria das pessoas que lidam com a chamada sétima arte que a incorporação do som conduziria o cinema na direção dos *talkies*, ou seja, dos filmes de ficção falados. Mesmo na Vitaphone, empresa mais agressiva na imposição do novo modelo de cinema, ainda se continua pensando que filmes “mudos” de longa-metragem, à maneira de *Don Juan*, continuariam sendo produzidos por muito tempo, lado a lado com curtas de registro de *performance* musical, estes 100% sonoros. A própria divisão da companhia refletia esse pensamento: a Warner Bros. continuaria a produzir filmes “mudos” (mesmo que a orquestra ao vivo fosse substituída por discos anexados aos rolos de filmes), enquanto a Vitaphone, sua filha caçula, dedicar-se-ia à produção de cerca de cinco curtas musicais por semana, a maioria dos quais enquadrável na categoria *canned vaudevilles* (variedades enlatadas). O próprio Will H. Hays, em sua célebre apresentação (gravada em filme) da seleção exibida pela Vitaphone em Nova York em 1927, apontava na direção do fonógrafo visual: “O cinema — dizia ele — é um dos fatores mais decisivos no desenvolvimento do gosto nacional pela boa música.” E mais adiante: “Costuma-se dizer que a arte dos vocalistas e instrumentistas é efêmera, que ela é criada apenas para o momento. A partir de agora, nem os artistas e nem a arte vão jamais morrer para sempre.” Ou seja: para Hays, o futuro do cinema sonoro era servir à música, converter-se em sua memória.

Em quase todo o mundo, quando o cinema adota o som gravado e sincronizado à imagem, é o modelo do fonógrafo que se impõe primeiramente. No Brasil, por exemplo, as primeiras notícias que temos de filmes 100% sonoros se referem aos curtas produzidos, a partir de 1929, por Paulo

Benedetti, no Rio de Janeiro. Trata-se, fundamentalmente, de filmagens em *playback* de músicas já lançadas em disco, tendo como figurantes os próprios intérpretes do disco. Sabe-se hoje que a maioria desses filmes eram produzidos com base em discos previamente gravados, porque, sempre que alguma cópia deles é descoberta, não é difícil recuperar a sua trilha sonora, bastando para isso encontrar o disco de 78 rpm correspondente, lançado no mercado da época. Sabe-se também que Benedetti produziu várias dezenas desses curtas musicais, no final dos anos 20, mas poucos sobreviveram. Dentre os filmes que nos restaram, há uma curiosa gravação de *Vamos fallá do Norte*, de Almirante, cantada pelo Bando de Tangarás, grupo que incluía um Noel Rosa de apenas 18 anos, e *Jura*, de Sinhô, cantada por Aracy Cortes (Giron 1994).

Se é verdade que a história posterior do cinema (“sonoro” ou “falado”) derivou para outras plagas, não é menos verdade, porém, que a ideia de um cinema de adesão irrestrita à música, de supremacia da trilha sonora, continuaria viva na imaginação cinematográfica, produzindo coisas como *Wochenende*, os *Studien* (1930-1932) de Oskar Fischinger, *Entuziazm* (1930) de Dziga Vertov, *Fantasia* (1940) de Walt Disney, *Begone dull care* (1949) de Norman McLaren e *Cronik der Anna Magdalena Bach*. Mas desses filmes já se falou muito, de modo que preferimos agora tratar de dois “gêneros” esquecidos do cinema norte-americano, nos quais a ideia de um fonógrafo visual permaneceu viva mesmo em pleno período de hegemonia dos *talkies*: os *jazz shorts* e os *soundies*.

O amadurecimento de processos profissionais de associação de imagem e som no cinema coincide com um momento de maturidade do *jazz* e de aceitação dessa forma musical nos meios culturais brancos dos Estados Unidos. Não é de se espantar, portanto, que o primeiro longa-metragem a incorporar trechos cantados seja *The jazz singer*, nem que toda uma seção do cinema hollywoodiano seja destinada a celebrar a (e tirar proveito econômico da) explosão do *jazz*. Entre o final dos anos 20 e meados dos 40, a Vitaphone em primeiro lugar e toda a indústria cinematográfica de Hollywood depois se dedicarão à produção intensiva de curtas com as expressões grandes e pequenas do *jazz*. Essa época coincide justamente com o período de apogeu das *big bands*, com o sucesso de um gênero jazzístico dançante conhecido como *swing* e com a multiplicação dos salões de baile por toda parte, que vão se converter em cenários e temas privilegiados desses curtas, conhecidos como *jazz shorts*. Alguns milhares desses filmes foram produzidos no período, a maioria dos quais repetindo uma mesma estrutura básica: dez minutos em média de duração, uma só *big band* focalizada em cada curta e três a quatro músicas amarradas entre si por um ténue fio narrativo (quando havia). Esses curtas, como tantos outros gêneros que lhe foram contemporâneos (desenhos animados, documentários, cinejornais), destinavam-se basicamente à exibição como “complementos”, antes do filme de longa-metragem, mas não era raro que as salas exibidoras programassem também sessões exclusivas, com seleções de *jazz shorts*.

Boa parte da história do *jazz* posterior aos anos 20 encontra-se documentada nesses *shorts*.

Count Basie, Duke Ellington, Bessie Smith, Artie Shaw, Jimmie Lunceford, Ben Pollack, Lionel Hampton, Benny Goodman e tantos outros mereceram curtas específicos (mas é preciso considerar que o grosso da produção era constituído de enlatados com exemplares anódinos de um *jazz* branco e rotineiro). Sintomaticamente, a parte mais significativa desses filmes não era rodada em Hollywood, mas nos estúdios da Vitaphone no Brooklyn ou da Paramount no Queens, porque os realizadores sabiam que as maiores feras do *jazz* estavam em Nova York e não em Los Angeles. O que salta mais à vista quando se assiste a esses *shorts* é que o *jazz* tem uma dimensão visual que lhe é intrinsecamente vital e que em geral se perde quando se tem contato com ele apenas através de discos. Uma coisa é ouvir Cab Calloway, outra é vê-lo cantando e dirigindo uma orquestra com seu jeito tresloucado, como se pode fazer diante de um curta da Vitaphone como *Hi de Ho* (1937), dirigido por Roy Mack. Há uma tese de Carlos Calado (1990, p. 259 ss.) que demonstra isso com toda eloquência, segundo a qual *jazz* é fundamentalmente “música para os olhos”, porque é tocado com todo o corpo “swingando” no ritmo da música e porque envolve também uma dimensão de *performance* teatral em que o modo de segurar o instrumento, de mexer com o corpo e de ocupar o espaço cênico contribui para expressar um *mood* tanto quanto a música (no sentido auricular do termo). O que faz o cinema é acrescentar a tudo isso os seus próprios recursos retóricos (sincronização audiovisual, cortes sincopados, fotografia produtora de “clima”), que, num certo sentido, privilegiam a interpretação do *jazz* como espetáculo.

A título de exemplo, tomemos uma obra-prima indiscutível do *jazz short*, *Jammin' the blues* (1944), dirigida por Gjon Mili, com uma soberba fotografia de Robert Burks, imitando clima de filme *noir*. O curta é sofisticadíssimo. Já o início é um verdadeiro milagre da invenção. Os créditos do filme correm verticalmente, seguindo o ritmo lento do piano que entra *solo*, enquanto se pode ver, sobre um fundo negro, duas formas ovais cinzas e algo como uma leve corrente de fumaça subindo pelo lado direito do quadro. Uma apresentação de gosto abstrato, na linha das pesquisas com animação geométrica de Viking Eggeling ou Hans Richter. De repente, como numa vertigem, o que era abstrato começa a transitar gradativamente ao figurativo, quando as formas ovais se movem na tela e se revelam um dos ícones mais prototípicos da história do *jazz*: o chapéu típico de Lester Young, que uma iluminação habilmente dirigida havia escondido ao nosso olhar. Nesse momento, o sax-tenor de Young se soma ao piano na trilha sonora, produzindo uma inflexão macia e descontraída, enquanto um *traveling* revela outro *close* familiar: o saxofone e os dedos de Young segurando um cigarro aceso, cuja fumaça sobe até o chapéu. Segue-se uma *mise en scène* intrincadíssima, à medida que vão entrando o trompetista Harry Edison, o saxofonista Illinois Jacquet, o baterista Jo Jones, o baixista Red Callender e o guitarrista Barney Kessel (de quem, em geral, só vemos as mãos dedilhando as cordas). As faces dos músicos e seus esforços para soprar os instrumentos são mostrados com toda a intimidade que se pode obter pela arte do *close-up*. O ambiente é despojado e beira o abstrato, com os músicos em geral silhuetados ou revelados por estreitos *spots* de luz certamente dirigidos. O fundo infinito é inteiramente preto ou inteiramente branco e o cenário não inclui qualquer outro objeto que uma cadeira e um banquinho.

Outro momento intenso do curta é o aparecimento da cantora Marie Bryant (uma espécie de *duplo* de Billie Holiday). Sua voz entra primeiramente sobre um plano americano do pianista Marlowe Morris. A voz misteriosa e não identificada continua durante um certo tempo, até que a câmera realize um lento *traveling* sobre a tampa do piano e o reflexo da mulher apareça em ligeiro *flou* sobre a madeira, numa perspectiva inclinada. Uma lenta fusão permite passar então a um primeiríssimo plano do rosto de Bryant e, depois, por meio de cortes sucessivos, a mulher vai sendo recolocada no meio da orquestra. Terminado o canto, Bryant senta-se numa cadeira e põe-se a escutar o solo seguinte do saxofone. O jogo de cena revela todo o charme do *cool jazz*, que estava justamente nascendo das mãos, das bocas e dos movimentos contidos de corpo desses músicos extraordinários, embora o termo ainda não estivesse em circulação. O mais surpreendente nesse filme inovador sob muitos aspectos é a absoluta ausência de continuidade entre os planos de imagem, malgrado a continuidade inevitável da música que se desenrola na trilha sonora. A cada corte, os músicos mudam de lugar no cenário, perfazendo variações infinitas de *tableaux vivants* em torno da iconografia jazzística.

Outro, bem diferente, é o caso dos *soundies*. Em 1938, um dentista da Califórnia, Gordon Woodard, teve a ideia de associar um projetor cinematográfico a uma máquina de *jukebox* e o resultado foi uma surpreendente revitalização da ideia do fonógrafo visual: o *panorama*. Nos anos 30, a *jukebox* era uma mania nacional nos Estados Unidos: podia ser encontrada em qualquer bar, lanchonete, taverna ou restaurante, e também nos *lobbies* de hotéis, estações de ônibus, clubes esportivos, parques de diversões ou quaisquer outros locais onde houvesse trânsito ou aglomeração de pessoas. Mas a *jukebox*, como o fonógrafo, só reproduzia o som. O *panorama*, todavia, permitia acrescentar a imagem em movimento ao som da *jukebox* e, portanto, visualizar a imagem dos intérpretes cuja voz se podia ouvir nos discos intercambiáveis da máquina. O sistema era simples: ele consistia apenas num projetor de filmes de 16 mm transformado para ser operado por moedas. O projetor era ocultado dentro de um móvel parecido com um aparelho de televisão antigo, onde havia uma pequena tela de 18 por 22 polegadas na parte de cima e um alto-falante na parte de baixo. O filme era projetado por detrás da tela cada vez que alguém colocava uma moeda na ranhura do móvel. Graças ao sistema de *back projection*, o dispositivo não necessitava de sala escura para operar. Os filmes produzidos especialmente para essas máquinas se chamavam *soundies* e consistiam em peças musicais de mais ou menos três minutos de duração. Cada carretel de filme armazenava cerca de oito *soundies*, que ficavam enfileirados num sistema de *loop* sem fim. Quando o cliente escolhia uma determinada peça musical, o sistema localizava no filme o ponto exato onde estava aquela peça e só exibia essa parte. Uma equipe de funcionários da empresa produtora percorria todos os locais onde havia panoramas e trocava os rolos de *soundies* uma ou duas vezes por semana, para garantir a variedade de oferta.

Os *soundies* surgiram nos Estados Unidos em 1940. Quem iniciou o comércio não foi Woodard, que não dispunha de capital para isso, mas um certo James Roosevelt, que por

coincidência era filho do então presidente americano Franklin Roosevelt. Ele associou-se à Mills Novelty, companhia majoritária no comércio de *jukebox*, e fundou a Globe-Mills Productions, empresa criada exclusivamente para explorar o comércio de panoramas e *soundies*. Mais tarde, Roosevelt teve de enfrentar a concorrência de mais alguns provedores de máquinas e filmes, como a Vis-o-graph, a Phonovision, a Phonofilms e outros menores. Nos anos 60, houve ainda uma tentativa de ressuscitar a ideia na Europa pela empresa Scopitone, já então com filme colorido e som magnético (Terenzio 1991, pp. 1-16).

O que marca com maior força a experiência dos *soundies* é a sua indisfarçável raiz vaudevillesca. Malgrado alguns desses filmes terem sido produzidos com personalidades do quilate de um Louis Armstrong, ou Cab Calloway, ou Duke Ellington, ou ainda Count Basie, o que vários milhares deles levaram mesmo às telas foi a música dos subúrbios pobres, uma arte desprezível e sem qualquer seriedade, espécie de surrealismo primitivo que às vezes parecia nos remeter de volta ao cinema de Méliès, Williamson ou Smith. *Poet and peasant*, por exemplo, um *soundie* de 1945 dirigido por Ben Blake, mostra a orquestra de um tal Milt Britton que é uma verdadeira paródia corrosiva das *big bands* da época. Como numa comédia pastelão, os músicos se engalfinham numa luta corporal enquanto tocam, vindo a destruir todo o cenário e até mesmo o estúdio onde se fazia a filmagem. O filme, com seu humor sórdido e plebeu, com seu amoralismo quase obscuro, com seu absoluto descaso pela qualidade musical da peça que se está a executar, marca bem a diferença de um gênero que caminha inteiramente na contramão do cinema hollywoodiano e que vai também provocar uma reação feroz por parte da indústria dos espetáculos.

A vida dos *soundies* foi breve: eles surgem em 1940, conhecem um período de apogeu nos três ou quatro anos seguintes e vêm a morrer em 1946. Tiveram de enfrentar uma série de problemas que lhes foram fatais. Em primeiro lugar, representavam uma concorrência aberta à indústria cinematográfica digamos assim “oficial”: à medida que o público começa a depositar seus *dimes* (moeda americana de 10 centavos) nos panoramas, em vez de depositá-los nas bilheterias, passa-se a suspeitar que os *soundies* estão, bem antes da televisão, tirando os espectadores das salas de cinema. Mas a indústria cinematográfica, nessa época, é já um truste poderoso e não fica paralisada diante da concorrência inesperada. Em pouco tempo de negociações políticas, ela consegue impor, via assembleias legislativas, pesadas taxações estaduais sobre os panoramas, tornando o negócio inviável em vários estados, além de abrir uma campanha desmoralizante contra os *soundies* em todo o país.

Mas os *soundies* enfrentariam ainda um outro inimigo. O poderoso sindicato nacional dos músicos (American Federation of Musicians), temeroso de que os panoramas iriam também esvaziar as salas de espetáculos ao vivo, abre uma guerra declarada aos *soundies*, até que, em 1942, decide proibir definitivamente seus membros de se deixarem filmar para os panoramas. Essa é uma das razões principais por que os *soundies*, para sobreviver, tiveram de buscar os músicos de *vaudeville*

nas periferias. Intérpretes de maior prestígio estavam impedidos de aparecer nas máquinas movidas a moedas.

Os panoramas foram ainda imensamente prejudicados pela guerra. Quando os Estados Unidos entram na Segunda Guerra, no final de 1941, quase toda a produção americana de metais é desviada para a indústria bélica e não havia portanto material para produzir panoramas na escala que seus promotores imaginavam. A indústria dos *soundies* teve de conduzir o mercado em banho-maria até o final da guerra. Mas quando esta finalmente terminou, o panorama recebe o golpe de misericórdia definitivo: surge a *televisão*, que vai concorrer com ele em seu próprio terreno. De fato, não só a televisão vai lhe roubar os seus artistas, não apenas ela vai também se impor prioritariamente no próprio terreno dos *soundies*, ou seja, na esfera das *performances* musicais visualizadas, como também acaba sendo mais atrativo para o proprietário de uma lanchonete instalar em sua loja um aparelho de televisão, que não custava nada aos clientes, do que um panorama. Por razões semelhantes, o surgimento da televisão marca também o momento de desaparecimento dos *jazz shorts*.

Esse é justamente o ponto. A televisão, quando surge, absorve inteiramente para si a ideia do fonógrafo visual. Assim como o quinetofone de Edison é um fonógrafo com imagens, a televisão será também, num certo sentido, um rádio com imagens. O próprio fato de não ter recursos de gravação e edição, num primeiro momento, tornava impossível à televisão concorrer com o cinema no terreno da narrativa de ficção. Quando a televisão envereda pelo terreno da ficção (nos seriados, por exemplo), ela só o pode fazer com os meios do cinema, ou seja, com película fotoquímica e edição em moviolas. Nessas ocasiões, ela é apenas um veículo do cinema. Não é por acaso, portanto, que a transmissão ao vivo de espetáculos musicais será o primeiro gênero genuinamente televisual (depois viria o jornalismo). Mas a trajetória não termina aí. O vídeo, ou seja, a televisão gravada em fita, permitirá dar o passo seguinte. Não apenas o vídeo abre terreno para o surgimento de um outro gênero televisual que é a exata continuidade dos *jazz shorts* e dos *soundies* — o *videoclipe* —, não apenas ele permite colocar a imagem em movimento no mesmo meio que se utiliza para registrar o som — a fita magnética —, como também ele próprio se torna alternativa de difusão musical, independente do disco e da televisão. Finalmente, o *laserdisc*, o vídeo em disco, completa o ciclo, como que confirmando a hipótese de Edison de que seria possível colocar imagens num disco de som. Mas o meio eletrônico abre um campo inteiramente novo de relacionamento da imagem com o som, de modo que o exame adequado dessas relações demandaria o espaço de um outro livro.

PÓS-CINEMAS: ENSAIOS SOBRE A CONTEMPORANEIDADE

FIM DO LIVRO?

No prefácio à obra clássica de Henry-Jean Martin (1992) sobre a história do livro, o historiador Lucien Febvre vislumbra um possível desaparecimento desse instrumento tido como dos mais fundamentais na construção das civilizações modernas. “Na metade do século XX, não temos certeza de que [o livro] possa ainda por muito tempo continuar a desempenhar seu papel, ameaçado como está por tantas invenções baseadas em princípios totalmente diferentes” (p. 14). Para o ilustre historiador, o livro parece hoje resumir-se a um acontecimento datado: depois de ter contribuído para a revolução do mundo moderno, ele se encontra agora constrangido a justificar o seu papel numa sociedade governada pela velocidade, numa sociedade em que as informações circulam segundo a temporalidade própria das ondas eletromagnéticas e das redes de fibras ópticas.

O modo de produção do livro é lento demais para um mundo que sofre mutações vertiginosas a cada minuto. Os atrativos do livro empalidecem diante do turbilhão de possibilidades aberto pelos meios audiovisuais, e sua estrutura e sua funcionalidade padecem de uma rigidez cadavérica quando comparadas com os recursos informatizados, interativos e multimidiáticos das “escrituras” eletrônicas. Como se tudo não bastasse, os custos de produção do livro impresso crescem agora em progressão geométrica, chegando mesmo a ultrapassar os custos de muitos dos novos meios, mesmo dos mais sofisticados. Isso tudo sem falar dos custos ambientais, uma vez que a edição de um único *best seller* exige a derrubada de uma pequena floresta. Ora, como se sabe, a ampla difusão a preços baixos foi a principal responsável pelo sucesso da imprensa como forma de circulação de ideias a partir do Renascimento. Caso se intensifique a tendência de encarecimento progressivo e de eficácia regressiva, é de se supor que, dentro de mais algum tempo, o livro de papel será um artigo de luxo, vendido em antiquários e lojas de porcelanas para uma seleta clientela de resistentes nostálgicos.

Certamente, não é a primeira vez que se prognostica o fim do livro. Em 1929, impressionado com a escritura icônica e vertical que tomava conta das ruas por meio dos anúncios luminosos, Walter Benjamin (1978, pp. 77-79) já profetizava que “o livro, na sua forma tradicional, encaminha-

se para o seu fim” e que “os enxames de gafanhotos escriturais, que hoje já obscurecem o sol do pretense espírito dos cidadãos das grandes cidades, tornar-se-ão ainda mais densos nos próximos anos”. No mesmo contexto, o grande pensador da modernidade chega mesmo a denunciar a obsolescência do livro no mundo contemporâneo, convertido que foi em palco de exercícios retóricos e suporte da rotina acadêmica. “Hoje, como o atual modo de produção científica o demonstra, o livro se tornou uma mediação inútil entre dois diferentes sistemas de gerenciamento de informações. Pois aquilo que realmente importa pode ser encontrado no fichário do pesquisador, onde ele anota suas descobertas, e o aluno que o estuda não faz outra coisa que assimilar as ideias daquele ao seu próprio fichário.” Enquanto os intelectuais de seu tempo ainda discutiam a legitimidade do uso da máquina de escrever como substituta da escrita manual, Benjamin já apontava para o horizonte dos bancos de dados interativos e dos sistemas informatizados de hipertextos e hiperlinks, que tendem a se impor como as formas “escriturais” da próxima etapa sucessora do livro impresso: “Podemos supor que novos sistemas, com formas de escritura mais versáteis, far-se-ão cada vez mais necessários. Eles substituirão a maleabilidade da mão pela nervosidade própria dos dedos que operam comandos.”

Os prognósticos de Benjamin se confirmam. Um número crescente de revistas especializadas não são mais editadas em papel, encontram-se agora disponíveis *on-line* para assinantes dotados de um *modem*, uma linha telefônica e acesso a uma rede internacional como a Internet (as consequências dessa reviravolta na definição dos níveis de competência dentro das universidades são analisadas por Leslie 1994, pp. 68-71). Muitos clássicos da literatura e ensaios científicos já estão hoje disponíveis em disquetes ou CD-ROMs e podem ser lidos diretamente na tela de monitores, havendo ainda, em muitos casos, recursos para grifar trechos, marcar páginas e fazer anotações à margem, bem como para imprimir trechos selecionados. A mais nova geração de editores de textos já não pode ser encarada como uma mera ferramenta para auxiliar a escrita, mas como uma mídia nova, completa em si mesma, uma vez que permite acrescentar aos textos um certo número de elementos audiovisuais (voz oralizada, música, imagens em movimento) que já não podem ser impressos em papel.

Discos *laser* (CD-ROMs) são atualmente veículos poderosos de informação, não apenas pelo impressionante volume de textos que se pode neles armazenar, mas também por seus recursos inovadores, tais como a possibilidade de localizar rapidamente qualquer palavra ou conceito, de produzir elos de ligação entre diferentes partes dos textos, de modo a permitir uma leitura não linear, ou de recorrer também a fontes não verbais, tais como sons e imagens fixas ou em movimento. Só como exemplo: um dos títulos lançados no mercado internacional — *Great Literature Personal Library* (1992) — consiste, na verdade, em uma biblioteca inteira, condensada em um único disco CD-ROM que reúne quase duas mil obras dentre as mais importantes do pensamento ocidental, em que se incluem os textos completos da *Ilíada* e da *Odisseia*, os romances, os livros de poesia e as peças de teatro que se impuseram como seminais na história da literatura

(algumas obras literárias são declamadas oralmente), as obras filosóficas, científicas e religiosas que alteraram o rumo da história, e tudo isso pode ser localizado rapidamente por palavras-chave, por frases, por assunto, por temas recorrentes, por autor, por época, por correntes literárias ou por títulos. Nos EUA, esse disco é vendido por cerca de 50 dólares, valor com o qual se pode comprar no máximo três livros tradicionais impressos em papel.

A memória das civilizações

Mas talvez essa não seja a maneira mais adequada de colocar o problema. Estamos restringindo o conceito de livro apenas à sua expressão tipográfica, tal como se cristalizou a partir do século XV com o modelo da imprensa de Gutenberg. Tanto a argumentação negativa de Febvre quanto a positiva de Benjamin reforçam um pouco essa ideia de que livro é necessariamente livro impresso e sobretudo impresso em papel. Estudiosos da história do livro (Chartier 1994; Diringier 1982; Eisenstein 1993) não autorizam todavia essa confusão. É possível que o modelo gutenberguiano de livro esteja fadado a desaparecer e não o livro ele próprio. Nós nos acostumamos a chamar de livro ao que, na verdade, é uma derivação do modelo do códice cristão. O códice foi um formato característico de manuscrito em que o pergaminho era retalhado em folhas soltas, reunidas por sua vez em cadernos costurados ou colados em um dos lados e muito comumente encapados com algum material mais duro. A partir do século IV, os cristãos elegeram esse formato como padrão para as escrituras sagradas, de modo a diferenciá-las da literatura pagã, em geral escrita em rolos de pergaminho (pelo menos no Ocidente). Até então, códice (*codex*) era o nome que os cristãos utilizavam para designar as escrituras sagradas. Uma vez que, no início da Idade Média, as escrituras sagradas ganham um formato distintivo do ponto de vista material, o códice torna-se a designação do próprio formato. Livro (*liber*), entretanto, tinha uma conotação mais genérica e designava qualquer dispositivo de fixação do pensamento, fosse ele a inscrição em pedra ou madeira, a tabuleta de cera, o rolo de pergaminho etc. (Evaristo Arns 1993). Com o tempo, isto é, com a expansão do cristianismo e com a generalização do formato cristão, a terminologia se inverte: livro passa a designar exclusivamente o códice e ficamos sem um termo mais genérico para nos referir a qualquer outro dispositivo de fixação do pensamento.

A Bíblia de Gutenberg, sendo um livro cristão, segue o modelo do códice. Em parte porque o surgimento do livro impresso está associado a um debate religioso e em parte também porque o livro cristão acabou por se revelar um formato portátil, mais compacto e mais prático do que os rolos de pergaminho, a verdade é que o livro impresso adotou para si o formato do códice e esse modelo plantou raízes tão fundas em nossa cultura que hoje se torna difícil pensar o livro como algo diferente. Mas ele pode ser diferente, como já foi em outros tempos e volta a sê-lo agora.

Podemos definir o livro numa acepção mais ampla, como todo e qualquer dispositivo pelo qual uma civilização grava, fixa, memoriza para si e para a posteridade o conjunto de seus conhecimentos, de suas descobertas, de seus sistemas de crenças e os voos de sua imaginação. Ou, num contexto mais moderno, segundo palavras do próprio Lucien Febvre (Martin 1992, p. 15): livro é o instrumento mais poderoso de que pode dispor uma civilização para concentrar o pensamento disperso de seus representantes e conferir-lhe toda a eficácia, difundindo-o rapidamente no tecido social, com um mínimo de custos e de dificuldades. Sua função primordial é “conferir [ao pensamento] um vigor centuplicado, uma coerência completamente nova e, por isso mesmo, um poder incomparável de penetração e de irradiação” (p. 15).

Convenhamos que se pode atingir tais objetivos com outros meios que não necessariamente o códice cristão. No Oriente antigo, o livro tinha a forma de tábulas de madeira ou de bambu atravessadas por uma fivela que as mantinha unidas e nelas se escrevia verticalmente com o auxílio de estiletos banhados em uma espécie de esmalte. Do século V anterior à nossa era até o século XV desta era, o livro esteve associado ao trabalho do escriba ou copista, que o forjava por meio de uma laboriosa escrita e de invulgares iluminuras em rolos de pergaminho, papiro, velino ou papel de linho. Nem sempre o livro tinha um “autor”. Quando tinha, o autor (isto é, o poeta, o filósofo, o cientista) não era propriamente aquele que escrevia: ele apenas ditava seus pensamentos aos escribas, que depois os editavam em livros, naturalmente de acordo com o maior ou menor refinamento literário de cada um.

A cultura do manuscrito está longe de ser uma cultura “menor” ou mais limitada do que a tipográfica. Recordemo-nos de que a cópia de livros era considerada um trabalho intelectual na Idade Média: copiar um texto era uma maneira de estudá-lo (às vezes, também de alterá-lo, quando se discordava dele). Ademais, não podemos nos esquecer de que, até o século XV, toda literatura existia, antes de mais nada, para ser recitada em público e o manuscrito era apenas um instrumento acessório dessa vasta e influente cultura oral, que nos deu pensadores como Pitágoras, Sócrates e Demócrito e poetas como Homero e os trovadores medievais. Durante toda a Antiguidade e a Idade Média, a transmissão de conhecimentos esteve ligada à atividade dos oradores e do menestréis, que encenavam verdadeiros espetáculos para acompanhar os relatos, nos quais não podiam faltar evidentemente a música, o teatro, a mímica, a visualização de imagens etc. Mesmo os livros medievais são impensáveis sem as gravuras multicoloridas e todo o sistema das iluminuras que os transformavam em verdadeiros espetáculos visuais. Toda essa esfuziante alegria do conhecimento se perde com a imprensa e sua repetição monótona de tipos uniformizados, com sua fria e implacável abolição da música, das imagens e das cores, a ponto de um contemporâneo de Gutenberg, Heinrich Seuse, afirmar que o livro impresso se dirige apenas aos corações ressequidos e sem paixões: nele, as ideias parecem já nascer mortas (conforme Lämmert 1994).

Eis por que a ideia do livro não pode estar obrigatoriamente associada a um registro da

palavra escrita. Platão, no *Fedro*, define o livro como *logos gegrammenos* (palavras escritas), mas a própria civilização em que ele se insere o desmente. Nas sociedades orais, os anciãos são “livros vivos”, que guardam a memória da comunidade. H.J. Chaytor (1945, p. 116) observa que, se fossem perdidas todas as cópias impressas do *Rigveda*, o livro sagrado dos indianos poderia ser imediata e facilmente reconstituído, porque qualquer cidadão indiano sabe o texto de cor (o que é surpreendente se considerarmos que o livro é maior do que a *Ilíada* e a *Odisseia* juntas). Nesse sentido, é bastante ilustrativa a fábula imaginada por Ray Bradbury em *Fahrenheit 451* e levada ao cinema por François Truffaut: para resistir a um regime totalitário que colocou o livro na ilegalidade e que condenou à fogueira todos os volumes existentes, cada cidadão decide decorar o texto integral de um livro, de modo a preservar o seu conteúdo mesmo depois de queimados todos os exemplares impressos, dando início assim à geração dos homens-livros.

Homens-livros não são apenas privilégios de sociedades totalitárias ou de comunidades arcaicas pré-tipográficas. Mesmo no século XX, alguns de nossos mais importantes pensadores foram essencialmente pensadores orais. *Vide* os exemplos de Ferdinand de Saussure e Jacques Lacan, intelectuais decisivos para os rumos tomados pelo pensamento contemporâneo e que nos deixaram, paradoxalmente, pouquíssimos escritos de próprio punho. Na verdade, a obra de tais pensadores consiste principalmente em compilações realizadas por seus alunos, com base em anotações de aulas. Outros intelectuais de nosso tempo igualmente decisivos — tais como Marx, Husserl, Peirce, Wittgenstein, Valéry, Benjamin, Eisenstein e tantos outros —, malgrado não possam evidentemente ser considerados pensadores orais, legaram-nos, todavia, poucas obras publicadas. A parcela mais significativa de seus escritos chegou até nós na forma de toneladas de arquivos de anotações, sobre os quais se debruçam hoje os especialistas em busca de novos ensinamentos.

Certamente, homens como esses eram férteis demais para publicar livros; as ideias jorravam de suas cabeças numa velocidade tal que era humanamente impossível dar-lhes acabamento final ou lustrá-las com o verniz da retórica erudita, sobretudo levando-se em consideração o curto período de suas vidas. Eram artífices do pensamento e não fabricantes de parágrafos. Mas talvez a “dificuldade” de produzir livros tenha uma outra razão, não percebida pelos contemporâneos: é possível que, em última instância, o pensamento de tais homens fosse complexo demais para ser reduzido à camisa de força do texto impresso. É possível que o pensamento desses mestres resistisse ao controle de qualidade da escrita sequencial, com sua lógica de inferências demasiado simplista, e se adequasse melhor a uma forma de registro não linear, de que o arquivo de anotações era a única opção disponível em suas épocas. “O fichário representa a conquista de uma escrita tridimensional e, ao mesmo tempo, um retorno à tridimensionalidade da escrita tal como ela era praticada nos seus primórdios, por meio da runa e da grafia nodular” (Benjamin 1978, p. 78). Os especialistas dão a essas anotações o nome de manuscritos, como se a principal característica delas fosse o fato de não terem sido publicadas, como se o destino de todo pensamento fosse terminar impresso na forma do códice cristão. Mas não estará a obra dos pensadores mais decisivos de

nosso tempo demandando um outro dispositivo de estruturação, mais adequado à complexidade de suas descobertas?

“A idéia de que o conhecimento é essencialmente um saber de livros — afirma Marshall McLuhan (1972, p. 113) — parece ser muito uma noção da época moderna, provavelmente derivada da distinção medieval entre clérigos e leigos, que veio dar nova ênfase ao caráter literário e um tanto extravagante do humanismo do século XVI.” McLuhan é bastante conhecido pelo fato de ter sido um dos primeiros intelectuais a denunciar o caráter uniformizador e seriado do paradigma introduzido no Ocidente pela imprensa de Gutenberg. Nossas instituições intelectuais, entretanto, ainda parecem se deixar embalar pelas ideias esdrúxulas de que o conhecimento se encontra associado exclusivamente ao modelo conceitual do texto impresso ou de que só se pode pensar com palavras, com palavras escritas preferencialmente. Persiste ainda largamente nos meios acadêmicos, sobretudo nas áreas das humanidades, uma tendência generalizada de confundir competência intelectual com talento para a escrita.

Algumas aulas de Jacques Lacan foram proferidas em programas de rádio e de televisão. A transcrição dos textos das aulas foi depois publicada em livro (Lacan 1974), mas poderíamos honestamente dizer que o texto impresso é mais legítimo do que os programas de rádio ou de televisão? Quantos livros impressos poderiam rivalizar em originalidade, extensão de pesquisas, profundidade de análise e autoridade científica com séries televisuais tais como *Civilisation*, *Ways of seeing*, *Inside the CIA: On company business*, *The power of myth*, *Vietnam: A television history*, *The living planet*, *Sur et sous la communication*, *El arte del video* ou a brasileira *América*? Falando sobre a dificuldade dos nossos contemporâneos em entender como a Europa pôde produzir uma rica tradição literária num período em que o livro impresso ainda não existia, Henry-Jean Martin explica que, penetrados como estamos por uma cultura escrita, nossa imaginação não consegue ser suficientemente prodigiosa para compreender o mecanismo das culturas orais. “Parece, contudo — completa ele (Martin 1992, p. 33) — que, em nossa época, os novos meios de difusão não-escrita do pensamento, como são o cinema e sobretudo o rádio, deveriam ajudar-nos a conceber melhor o que pode ser, para milhões de indivíduos, uma transmissão de obras e de idéias que já não use o circuito normal do texto escrito.” Levando em consideração o próprio conceito de livro já discutido acima (instrumento para dar consistência ao pensamento disperso e para ampliar o seu poder de influência dentro de uma sociedade), não poderíamos, pois, dizer que os filmes, os vídeos, os discos e muitos programas de rádio e televisão são os “livros” de nosso tempo?

O livro como dispositivo

Mas se considerarmos que as mídias dão continuidade, em nosso tempo, ao projeto histórico do livro, é preciso também considerar que, nesse mesmo movimento, elas o transformam, redirecionando-o em razão das novas necessidades do homem contemporâneo. O livro passa a ser pensado agora como dispositivo, como maquinaria, cuja função é não apenas dar suporte ao pensamento criativo, mas também colocá-lo em operação. Se antes considerávamos o livro como um recurso para colocar a memória do homem fora do próprio homem (dando-lhe assim maior poder de difusão e de permanência), memória todavia estática e resistente às mutações do próprio homem, podemos agora visualizá-lo como uma máquina no interior da qual o pensamento já está a laborar.

Foi o escritor espanhol José Ortega y Gasset quem propôs, em 1939, a ideia um tanto exótica do “livro-máquina”. “O livro-máquina tem a finalidade de manter fora do homem, sem prejuízo de sua energia mental e, ao mesmo tempo, à sua permanente disposição, as informações necessárias sobre as diversas ordens do pragmatismo humano. Algumas obras científicas alemãs e inglesas já são hoje verdadeiros aparatos que funcionam quase que automaticamente (sobretudo graças à refinada técnica de seus índices” (Ortega y Gasset 1967, p. 151). O primeiro grande exemplo de livro-máquina é o projeto da *Encyclopédie* de Diderot, iniciado no século XVIII: uma obra em 35 volumes (17 de texto, 11 de pranchas, 4 de suplementos, 2 de índice e 1 de suplemento de pranchas), fruto do trabalho de 150 especialistas, 4 livreiros e mil operários, que deveria dar conta do essencial acumulado em termos de conhecimentos até a época de sua publicação. A grande novidade introduzida pela *Enciclopédia* foi o conceito de estruturação do(s) texto(s): tanto a ordem alfabética das entradas quanto os índices de assuntos e as palavras-chave que remetem a outras partes da obra dão um sentido inteiramente novo ao livro; já não se trata de uma obra para ser lida por inteiro, da primeira à última página, mas de um dispositivo de organização do pensamento, no qual se pode penetrar de forma não linear, a partir de qualquer ponto, e dele saltar para qualquer outro ponto, de modo a descobrir apenas aquilo que no momento estamos procurando. Em outras palavras, trata-se de um livro-farol, destinado a iluminar os caminhos e auxiliar o trabalho de navegação, livro ao qual devemos retornar a todo momento, como a uma bússola, como ao mapa de um terreno, sempre que decidimos traçar nosso próprio caminho.

O projeto da *Enciclopédia* influenciou profundamente a própria história do livro. Não apenas deu o modelo dos chamados livros de referência (dicionários, manuais e as próprias enciclopédias), como também contribuiu para um certo aperfeiçoamento da própria ideia do livro. Muitos livros hoje produzidos, sobretudo nas diversas áreas das ciências ditas exatas, utilizam procedimentos inspirados na *Enciclopédia*, como é o caso dos *boxes* de informações paralelas, ilustrações detalhadamente comentadas, glossários minuciosos, bem como índices analíticos e onomásticos sofisticadíssimos, que possibilitam entradas não lineares no texto. Mas a ideia do livro-máquina teria de desembocar na máquina propriamente dita, no computador, onde daria nascimento a obras eletrônicas audiovisuais e não lineares, com acesso aleatório a qualquer de suas

partes, dotadas de mecanismos de busca extremamente avançados (como os baseados na álgebra booleana), construídas sobre estruturas tridimensionais simultâneas (que permitem dispor vários textos na tela ao mesmo tempo, para leitura comparativa, ou abrir na tela “janelas” pelas quais se pode visualizar outros trechos relacionados ao texto atualmente exibido), obras ainda que se pode distribuir e acessar por via telefônica ou por ondas eletromagnéticas, por meio de bibliotecas virtuais informatizadas.

As grandes teorias dos últimos 500 anos, bem como as explicações sistemáticas dos grandes pensadores e mesmo determinadas concepções filosóficas de verdade (fundadas sobre a objetividade e a universalidade), estiveram baseadas sobretudo numa certa estabilidade e numa certa unicidade que, de alguma forma, o livro impresso garantia. Hoje, com o pensamento em permanente metamorfose, tudo isso nos parece excessivamente fixo e bem pouco operativo. Com base nas escrituras hipertextuais, costuma-se dizer que o escritor, o crítico, o cientista já não “escrevem” textos; eles “processam ideias”. Pierre Lévy (1993), seguindo ideias já formuladas antes por McLuhan e Ong, afirma que o espírito humano conheceu, ao longo da história, três tempos distintos: o da oralidade (baseado na memória, na narrativa e no rito), o da escrita (baseado na interpretação, na teoria e na legislação) e, finalmente, o da informática (baseado na modelização operacional e na simulação como forma de conhecimento).

As teorias, com suas normas de verdade e com a atividade crítica que as acompanha, cedem terreno aos *modelos*, com suas normas de eficiência e o julgamento de pertinência que preside sua avaliação. O modelo já não se encontra inscrito no papel, este suporte inerte, mas roda em um computador. É dessa forma que os modelos são continuamente corrigidos e aperfeiçoados ao longo das simulações. Um modelo raramente é definitivo. (Lévy 1993, p. 120)

Na verdade, a história do livro sempre esteve associada a dispositivos técnicos da mais variada espécie, de modo que a assimilação da ideia do livro à tecnologia do período não é privilégio de nosso tempo. Entre outras coisas, a história do livro relaciona-se, embora indiretamente, com as técnicas da mnemônica desenvolvidas pelos gregos antigos e consideradas por Cícero uma das cinco partes da retórica clássica. Tratava-se, então, de criar procedimentos de memorização por meio de recursos artificiais auxiliares, tais como a associação daquilo que deve ser memorizado com certos lugares ou imagens. Nos séculos que antecederam a invenção da imprensa, o treinamento da memória era considerado uma atividade de vital importância e dela dependia, em grande parte, a sobrevivência da ciência e da cultura. O excelente tratado de Frances Yates (1966) sobre a arte da memória traça o panorama histórico dos vários procedimentos utilizados por diferentes povos para incrementar o poder de fixação da memória, inclusive com a construção de cenários arquitetônicos ou teatrais destinados à atuação dos elementos mnemônicos. Ao longo desse panorama, destacam-se, já no Renascimento, dispositivos tão exóticos quanto engenhosos como o teatro da memória de Giulio Camillo, os sistemas de memorização de Giordano

Bruno e um outro sistema teatral creditado a Robert Fludd, a maioria deles ligada à tradição cabalística. Todos esses engenhos são mais ou menos contemporâneos da invenção da imprensa e, embora direcionados numa perspectiva diversa, visavam dar respostas a um mesmo tipo de problema, qual seja, a necessidade de dispositivos mais eficazes de fixação da memória humana, até mesmo em suportes externos, capazes de resistir à efemeridade do corpo do homem. Apenas a imprensa vingou historicamente, mas, como já observou Greg Ulmer (1991, p. 4), em nosso tempo, o desenho de aplicativos hipertextuais e hipermídias, em geral, tem muito em comum com o projeto dos teatros mnemônicos do Renascimento hermético-cabalístico, sobretudo a associação de tópicos conceituais a ícones.

A ideia do *hipertexto* é, aliás, o grande divisor de águas entre o antigo e o atual conceito de livro. Todo texto, desde a invenção da escrita, sempre foi pensado e praticado como um dispositivo linear, como sucessão retilínea de caracteres, apoiada num suporte plano. As exceções são raras: acrósticos, palíndromos, anagramas, poesia visual e concreta, ou o *Un coup de dés* de Mallarmé. A ideia básica do hipertexto é aproveitar a arquitetura não linear das memórias de computador para viabilizar textos “tridimensionais”, textos dotados de uma estrutura dinâmica que os torne manipuláveis interativamente. Na sua forma mais avançada e limítrofe, o hipertexto seria algo assim como um texto escrito no eixo do *paradigma*, ou seja, um texto que já traz dentro de si várias outras possibilidades de leitura e diante do qual se pode escolher dentre várias alternativas de atualização. Na verdade, já não se trata de um texto, mas de uma imensa superposição de textos, que se pode ler na direção do *paradigma* como alternativas virtuais da mesma escritura, ou na direção do *sintagma* como textos que correm paralelamente ou que se tangenciam em determinados pontos, permitindo optar entre prosseguir na mesma linha ou enveredar por um caminho novo. A maneira mais usual de visualizar essa escritura múltipla na tela plana do monitor de vídeo é por meio de “janelas” paralelas, que se pode ir abrindo sempre que necessário, e também por meio de elos (*links*) que ligam determinadas palavras-chave de um texto a outros textos disponíveis na memória. O processo de leitura é designado pela metáfora bastante pertinente de *navegação*, pois se trata realmente de “navegar” ao longo de um imenso mar de textos que se superpõem e se tangenciam.

É possível que o livro do futuro já não seja um objeto que se possa ter às mãos. É possível que ele chegue até nós pela linha telefônica e que o leiamos e o vejamos numa tela eletrônica sobre a qual possamos também escrever e desenhar, de modo a devolver à circulação o nosso texto, superposto ao recebido. A escritura, confundida com a leitura, tenderá a se tornar coletiva e anônima. A separação entre autor e leitor será apenas contingencial, mas não absoluta, podendo ser revertida a qualquer momento, já que o hipertexto é essencialmente um sistema interativo. A disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto favorece uma arte da combinatória, uma literatura potencial, em que, em vez de se ter uma “obra” acabada, tem-se apenas seus elementos e as suas leis de permutação definidas por algoritmos combinatórios. A “obra” agora se realiza exclusivamente no ato de leitura e em cada um desses atos ela assume uma forma

diferente, embora, no limite, inscrita no potencial dado pelo algoritmo. Cada leitura é, num certo sentido, a primeira e a última. O texto audiovisual já não é a marca de um sujeito (visto que o sujeito que o realiza é um outro: o leitor-usuário), mas um campo de possíveis, de que o sujeito enunciador apenas fornece o programa e o sujeito atualizador realiza parte de suas possibilidades.

Na verdade, o hipertexto parece fazer ecoar a hipótese do *Livre* de Mallarmé: um livro integral, um livro múltiplo que já contivesse potencialmente todos os livros possíveis; ou talvez uma máquina poética, que fizesse proliferar poemas inumeráveis; ou ainda um gerador de textos, impulsionado por um movimento próprio, no qual palavras e frases pudessem emergir, aglutinar-se, combinar-se em arranjos precisos, para depois desfazer-se, atomizar-se em busca de novas combinações. Esse livro — o *Livre* de Mallarmé — jamais pôde ser concluído (mas a um livro desses cabe a ideia de completude?), restando apenas, como indícios do projeto, fragmentos, anotações esparsas, apontamentos quase ilegíveis, recuperados graças a um notável trabalho filológico de Jacques Scherer (1957). O *Livre* deveria ter uma forma móvel, seria mesmo um processo infinito de fazer-se e refazer-se, algo sem começo e sem fim, que apontaria continuamente para novas possibilidades de relações e horizontes de sugestões ainda não experimentados. Suas “páginas” (se é que se pode chamar assim) não obedeceriam a uma ordem fixa, seriam intercambiáveis e se deixariam permutar em todas as direções e em todos os sentidos, segundo certas leis de combinação que elas próprias, na sua procura do orgânico, engendrariam. Já não se trata nem mesmo de uma obra aberta ou polissêmica, no sentido corrente dos termos, mas de uma obra verdadeiramente potencial, um livro em que os poemas estariam em estado latente e em que, com base em um número reduzido de células de base, poder-se-iam realizar milhares de possibilidades combinatórias. Trata-se verdadeiramente de um livro-limite, “o limite da própria ideia ocidental de livro”, como diz Haroldo de Campos (1969, p. 19), que desafia os nossos modelos habituais de escritura e aponta para o livro do futuro, *le livre à venir*, esse livro que, segundo Blanchot (1981, p. 335), já não está verdadeiramente em lugar algum e já nem se pode ter nas mãos.

Esse *Livre*, todavia, não é um sonho místico de um poeta delirante que perdeu o pé da realidade. Mallarmé apenas não tinha os meios de realizá-lo no século XIX. O máximo que ele pôde fazer foi o seu esboço, na forma de um todavia inaugural *Lance de dados* (1897), esse poema-constelação que nega qualquer fatalidade estrutural do projeto de escritura e que, malgrado ainda suportado por um instrumento linear e hierarquizante como o livro, logra interpretar sob novos parâmetros a gramática, a sintaxe, a disposição gráfica, o sentido e a própria razão de ser do poema. Já o *Livre*, paradoxalmente, demandava outro veículo material, ou até mesmo, como observa Augusto de Campos (1974, p. 27), “a superação do próprio livro como suporte instrumental do poema”. Para que o texto do *Livre* pudesse existir em contínua transformação, para que a sua mecânica combinatória fosse colocada em movimento e, ainda, para que nenhuma relação se impusesse como definitiva, ele deveria ser estruturado como objeto tridimensional, em que a

coordenada de profundidade funcionaria como eixo do paradigma, estoque potencial de palavras ou frases que se poderiam permutar durante o ato de realização do poema.

Começamos já a suspeitar que o *Livre* de Mallarmé jamais poderia ser um livro no sentido estreito do termo, nem mesmo um livro transgressivo como o *Lance de dados*. O projeto de Mallarmé demandava outro modo de produção e uma resolução técnica que só modernamente se pode começar a vislumbrar. De fato, uma arquitetura permutatória e tridimensional de escrita é algo que só recentemente pôde ser experimentado, praticado e até mesmo vulgarizado pelas novas tecnologias. A ideia de um texto infinito, continuamente modificável, constituído pela interligação mundial de um número sempre crescente de outros textos, tal como hoje se pode encontrar na rede hipertextual World Wide Web (WWW), viabiliza finalmente o projeto mallarmiano do *Livre*.

O livro eletrônico

Resta uma última questão a examinar. Por que o livro impresso é substituído por dispositivos informatizados de leitura, por livros-máquinas ou livros eletrônicos interativos que trafegam em cabos telefônicos ou ondas hertzianas? Pode-se explicar esse fenômeno sob um enfoque econômico, como uma estratégia das multinacionais da eletrônica e da informática para monopolizar todos os mercados. Mas isso seria uma extrema simplificação. A verdade é que o universo do texto impresso chegou ao seu limite de saturação e hoje degenera em entropia, em virtude da dificuldade cada vez maior de gerar significados consistentes. O universo do livro se agigantou de tal forma que hoje padece de uma doença crônica, a elefantíase. No século XIV, às vésperas da revolução da imprensa, a biblioteca da Sorbonne, tida como a maior da Europa, contava com um acervo de 1.228 livros. Hoje, as maiores bibliotecas do mundo abrigam cada uma por volta de 10 milhões de volumes. Só a Biblioteca do Congresso de Washington cataloga a bagatela de 10 títulos novos por minuto! Estima-se que, hoje, em qualquer parte do mundo, uma biblioteca razoavelmente atualizada duplica de tamanho a cada 14 anos (Wurman 1991, pp. 219-235). Estamos nos aproximando perigosamente da biblioteca-monstro imaginada por Jorge Luis Borges. O corolário inevitável desses números é que torna cada vez mais impossível a um ser humano normal manter-se em dia com o que se publica no planeta, mesmo que ele se limite apenas às três ou quatro línguas mais utilizadas para a comunicação internacional e mesmo que restrinja todas as suas leituras exclusivamente a uma área específica de especialização.

Em nosso tempo, precisamos de outra espécie de livros, de outra espécie de literatura, de outra espécie de revistas especializadas e de outra espécie de obras de referência. É preciso que os novos livros funcionem como máquinas, à maneira da *Enciclopédia* de Diderot, e sinalizem os seus

caminhos, para que o leitor possa entrar facilmente em suas avenidas e encontrar rapidamente o que procura. É preciso que as obras estejam abertas à navegação do leitor, para que ele escolha livremente o seu percurso e faça suas próprias descobertas. É preciso que os dispositivos de pesquisa sejam ágeis e inteligentes, permitindo chegar ao conhecimento desejado com um mínimo de atropelos e sem constrangimentos de ordem geográfica, econômica ou institucional. É preciso ainda que os atuais e infundáveis exercícios de retórica sejam substituídos por textos condensados, dotados da precisão de um diagrama e da velocidade de um haicai. Acima de tudo, os novos livros deverão ser escritos em “camadas” ou níveis diferenciados de aprofundamento, aproveitando a estrutura tridimensional das escrituras hipertextuais, de modo que se possa fazer uma leitura apenas informativa, quando se quiser somente saber do que se trata, mas também se possa mergulhar fundo na argumentação, se o interesse do leitor for mais longe.

Para chegar lá, mudanças estruturais profundas deverão ocorrer tanto no que diz respeito aos mercados editoriais, aos hábitos de leitura, à rotina acadêmica nas universidades quanto ao processamento de informações naquilo que hoje chamamos de bibliotecas. Bancos de dados inteligentes deverão substituir os inexpressivos fichários atuais; novos conjuntos de *software* ajudarão na tarefa de localizar, selecionar e compreender a informação; empresas de processamento oferecerão serviços especializados de resumos, sumários e pré-leitura; novos canais de distribuição, muitos deles *on-line*, deverão condenar ao esquecimento as atuais livrarias. Tudo isso acontecerá mais cedo do que se imagina. Em alguns lugares do mundo, o perfil das bibliotecas já está mudando radicalmente. Em muitas delas, os livros estão sendo digitalizados e armazenados em CD-ROMs ou em gigantescas memórias *on-line*, de modo a permitir o acesso remoto e a pesquisa com base em qualquer palavra na língua-sede. Dentro de mais algum tempo, muitas bibliotecas já não terão um único livro impresso para expor em suas prateleiras, se é que ainda terão prateleiras.

O movimento nesse sentido é irreversível. Uma quantidade cada vez maior de “livros” é editada em videocassetes, em disquetes ou em CD-ROMs. Uma nova espécie de literatura emerge do limbo e promete surpresas sequer sonhadas pelos poetas de outros tempos. *Agrippa* (1992), do novelista William Gibson e do artista gráfico Dennis Ashbaugh, talvez seja a proposta mais provocativa nesse sentido: trata-se de um romance “efêmero”, que vai sendo embaralhado e destruído por uma espécie de vírus de computador no mesmo momento em que é lido, de modo que você só tem uma única chance de conhecê-lo, se for suficientemente rápido. *The madness of Roland* (de Greg Roach), aplicativo multimídia tido pelos especialistas como o primeiro romance interativo da literatura, é uma história medieval construída por meio de várias camadas de comentários e diferentes focos narrativos, de modo a permitir forjar narrativas distintas umas das outras, conforme o ponto de vista e o nível de comentário adotado. Peças de hiperficção podem oferecer também algo mais do que histórias interativas: elas permitem redefinir o próprio conceito de romance. As histórias fluem agora de forma muito mais aberta, sem começo e sem fim, permitindo ao leitor perder-se num verdadeiro labirinto de passagens separadas de texto eletrônico (Grant 1993, p. 8).

Em *Afternoon, a story* (de Michael Joyce), por exemplo, dez diferentes caminhos de histórias, que se bifurcam por sua vez em novas possibilidades, permitem compor variações sutis e infinitas em torno de uma mesma situação fictícia. No terreno da literatura infantil, *living books* distribuídos em discos CD-ROM não apenas juntam em um só contexto música, imagens animadas, texto escrito e voz oralizada em várias línguas, como também possibilitam construir histórias mutantes, que se modificam cada vez que se volta a elas.

Se o livro vai morrer ou não, essa é uma discussão restrita apenas aos círculos de filólogos, pois, no fundo, tudo é uma questão de definir o que é que estamos chamando de livro. O homem continuará, de qualquer maneira, a inventar dispositivos para dar permanência, consistência e alcance ao seu pensamento e às invenções de sua imaginação. E tudo fará também para que esses dispositivos sejam adequados ao seu tempo. A sabedoria, como dizia Brecht, continuará sempre passando de boca em boca, mas nada impede que estendamos um microfone às bocas que falam, para lhes dar maior alcance.

O DIÁLOGO ENTRE CINEMA E VÍDEO

O filme de Wim Wenders *Chambre 666* (1982) oferece um bom pretexto para introduzir nosso problema. Durante uma das edições do Festival de Cinema de Cannes, Wenders traz para o seu quarto no Hotel Martinez pouco mais de uma dezena de proeminentes realizadores cinematográficos e pede que cada um deles dê um depoimento sobre uma questão que naquela época já começa a incomodar os homens de cinema. Sozinho no pequeno compartimento do hotel, sentado em uma cadeira ou de pé diante da câmera, ao lado de uma mesa onde estava colocado o Nagra para gravar os depoimentos, cada realizador procura improvisar argumentos para responder à questão colocada por Wenders. Chama a atenção um detalhe marcante dentro do cenário quase vazio: um aparelho de televisão ligado (alguns realizadores o desligam durante a tomada) e sintonizado em qualquer canal, mostrando o tempo todo as imagens banais do fluxo televisual. Nas mãos de cada realizador há uma folha de papel com a questão que Wenders propõe discutir e que é exatamente a seguinte:

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.

A questão:

O cinema é uma linguagem em vias de desaparecimento, uma arte que está morrendo?

Dez anos após a intervenção de Wenders, o tom apocalíptico com que a questão era colocada

parece resultar hoje francamente datado. O próprio nome que Wenders dá à sua película — fazendo referência ao número 666 que marca, na tradição cristã, o aparecimento da Besta do Apocalipse (no caso, a Besta parece ser identificada com a televisão e os meios eletrônicos em geral) — deixa evidente o quanto há de anacrônico nessa maneira de formular o problema, bem como a desconfiança que boa parte dos homens de cinema do período depositava nas alternativas apontadas pelo vídeo e pela informática. Ademais, não há como deixar de perceber também o modo primário com que Wenders coloca em confronto o cinema e a televisão. Se cinema é aquilo que fazem homens como Godard, Herzog, Spielberg, Fassbinder, Guney, Antonioni e o próprio Wenders (o cineasta alemão escolheu a dedo os seus entrevistados), o equivalente, no universo do vídeo e da televisão, seriam coisas como os programas interplanetários de Nam June Paik, as séries e *spots* produzidos para a televisão por gente como Peter Greenaway, Zbigniew Rybczynski, Raul Ruiz e, para pensar em exemplos brasileiros, os irmãos Walter e João Moreira Salles, bem como ainda os trabalhos viscerais de Bill Viola para a mídia eletrônica e a radical reinvenção do programa de televisão por Jean-Luc Godard. Soa no mínimo como um contrassenso colocar lado a lado cineastas que fazem um cinema autoral e inventivo (uma minoria, diga-se de passagem, dentro do universo da produção cinematográfica) e imagens absolutamente banais da televisão, como programas de auditório e seriados japoneses no estilo *Jaspion*. É evidente que estas últimas não podem resumir todo o conjunto de possibilidades expressivas hoje colocado pela imagem eletrônica. O confronto entre cinema e televisão encenado por Wenders resulta visivelmente distorcido e impossibilita encarar o problema com a mesma complexidade com que ele se impõe à nossa abordagem.

Dentre os cineastas entrevistados por Wenders, apenas dois rejeitam o ponto de vista dramático da colocação inicial e chamam a atenção para o outro lado da questão, qual seja, o da possibilidade de reinvenção do cinema com a incorporação da eletrônica. Por coincidência, são justamente os dois cineastas que mais longe iriam levar o diálogo entre cinema e meios eletrônicos, correndo todos os riscos de uma experiência que era vista, a princípio, com bastante ceticismo pela comunidade cinematográfica. O primeiro deles é Michelangelo Antonioni, que já em 1981 se dispôs a sentar diante de uma mesa de efeitos eletrônicos dos estúdios da RAI para trabalhar as cores desse poema cromático que é *Il mistero di Oberwald* (*O mistério de Oberwald*/1981). O segundo é Jean-Luc Godard, cineasta que já em maio de 1968 utilizava o vídeo para produzir reportagens-relâmpago sobre a revolta estudantil e, logo em seguida, passaria a produzir filmes para emissoras de televisão (onde, paradoxalmente, seus trabalhos seriam recusados de forma sistemática). A partir de 1974, com a criação de sua própria produtora independente de vídeo, a Sonimage, Godard dá início ao mais longo e fecundo processo de fusão das duas mídias, processo esse que começa com *Ici et ailleurs* (1974), *Comment ça va* (1975) e *Numéro deux* (1975), passa por séries televisuais de uma precisão fulminante, tais como *Six fois deux* (1976) e *France/tour/détour/deux/enfants* (1978) e se prolonga até hoje, inclusive com uma desconcertante história do cinema para a televisão (1989). Mas Godard tinha uma sensibilidade afinada com a mídia eletrônica desde muito antes: basta observar que um filme como *La chinoise* (*A chinesa*/1967), anterior ao contato do cineasta

com o vídeo, já explorava uma estética da televisão, tanto no enquadramento típico de telejornal ou de programa de entrevistas, com o ator falando diretamente para a câmera, como no tratamento de temas de atualidade, embaralhando as categorias da ficção e da realidade.

Olhando retrospectivamente para a história dos meios audiovisuais, pode-se hoje constatar que, a despeito da proliferação de um discurso apocalíptico que atribui à televisão a culpa de todos os males do cinema e tenta caracterizar o universo da televisão como uma panaceia em que se concentram todas as formas de banalização do visível, há, todavia, uma longa tradição de diálogo e colaboração entre cinema, televisão e meios eletrônicos em geral. Nos anos 60 e 70, Roberto Rossellini dirigiu uma série de filmes ditos “históricos” especialmente pensados para a veiculação na televisão, dos quais os mais conhecidos são *La prise du pouvoir par Louis XIV* (1966), *Socrate* (1970), *Agostino di Ippona* (1972) e *Blaise Pascal* (1975). Já antes disso, entre 1955 e 1965, Alfred Hitchcock dirigiu vários especiais para séries de televisão tais como *Alfred Hitchcock Presents*, *The Alfred Hitchcock Hour*, *Suspicion* e *Ford Star Time*. Entre 1965 e 1966, Henri-Georges Clouzot fez uma série de especiais sobre obras musicais para a televisão francesa. Filmes tais como *Scener ur ett äktenskap* (*Cenas de um casamento*/1973), *Trollflöjten* (*A flauta mágica*/1975) e *Ansikte mot ansikte* (*Face a face*/1976) de Ingmar Bergman foram originalmente seriados ou especiais para a televisão. Também para veiculação na televisão foram concebidos os filmes *Black-notes di un registra* (1969) e *Prova d’orchestra* (*Ensaio de orquestra*/1978) de Federico Fellini. Jacques Tati, usando suporte e meios eletrônicos, fez para a televisão seu *Parade* (1973). Para a tela pequena Rainer Werner Fassbinder produziu também o seu trágico *Berlin Alexanderplatz* (1980), em 13 episódios e um epílogo. Na Polônia, Krzysztof Kieslowski realizou para a televisão uma série visceral em dez episódios denominada *Dekalog* (1988). E no Brasil, Glauber Rocha teve uma passagem demolidora pela televisão, por ocasião de suas intervenções no programa *Abertura* (1979).

Falamos de homens de cinema que tiveram uma passagem produtiva e iluminadora pela televisão, mas há também a recíproca, ou seja, homens de televisão que trouxeram uma contribuição importante à arte do filme. Richard Lester, por exemplo, essencialmente um diretor de comerciais e de televisão, foi um dos primeiros a trazer para o cinema procedimentos típicos de linguagem televisual; muitos veem nos episódios musicais de *A hard day’s night* (1964) e *Help* (1965) o nascimento do videoclipe. Também da televisão vem o diretor alemão mais polêmico desta segunda metade do século, Hans-Jürgen Syberberg, que introduz no cinema uma iconografia gráfica e anti-ilusionista, mais tarde assumida às últimas conseqüências pelos meios eletrônicos. Vale lembrar ainda que até mesmo Orson Welles chegou ao cinema por intermédio da tradição do radiodrama, tendo igualmente realizado para a televisão seu *Une histoire immortelle* (1969). Finalmente, nos últimos anos, temos visto o surgimento de uma geração de realizadores que poderíamos caracterizar como eclética: gente que trabalha simultaneamente em cinema e televisão, gente que produz indistintamente vídeos e filmes e ocupa todos os espaços do audiovisual. Raul Ruiz é um deles:

começou fazendo televisão no Chile, depois passou ao cinema, continuou fazendo cinema no exílio europeu e voltou à televisão para contribuir com uma das mais radicais desmontagens dos estereótipos da mídia eletrônica (*vide* os exemplos de *L'hypothèse du tableau volé/1978*, *Des grands événements et des gens ordinaires/1978*, *Petit manuel d'histoire de France/1979* e *Images du debat/1979*). Realizadores como John Landis, Martin Scorsese, Spike Lee, Julian Temple, Jonathan Demme, Jim Jarmush, Zbigniew Rybczynski e Annabel Jankel são simultaneamente autores cinematográficos e exímios diretores de videocliques. Mesmo diretores de cinema consagrados como Michelangelo Antonioni, Ridley Scott, Woody Allen, David Lynch, Federico Fellini e, no Brasil, Cacá Diegues e Arnaldo Jabor se distinguiram também como realizadores de comerciais para a televisão (e não apenas por razões de sobrevivência).

As três crises do cinema

O diagnóstico feito por Wenders é correto apenas em alguns de seus aspectos, sobretudo no que concerne à caracterização de uma *crise do cinema* que vem se aprofundando ano após ano, pecando todavia por encarar apenas o lado negativo das coisas, sem atentar para o que há de produtivo e inaugural em toda crise. No que consiste exatamente a crise do cinema? Ela é, em primeiro lugar, uma crise de natureza econômica e pode ser sumariamente atribuída a um inexorável crescimento dos custos de produção. Nos terrenos da eletrônica e da informática verificamos hoje, paradoxalmente, uma tendência no sentido de uma progressiva diminuição dos custos de produção, a ponto de meios e processos tais como câmeras de maior resolução ou recursos digitais de pós-produção estarem acessíveis a pequenos produtores, quando há não mais de cinco anos eles só estavam disponíveis para grandes redes de televisão. O cinema, entretanto, caminha no sentido inverso da tendência econômica da indústria capitalista, com uma taxa de crescimento dos custos de produção que tem sido aferida como da ordem dos 16% ao ano (Carbonara *et al.* 1991, p. 60), pesando nesses cálculos sobretudo os custos cada vez mais astronômicos da película fotoquímica. Isso quer dizer que um filme que custava, em 1987, um milhão de dólares para ser produzido, custa agora, em 1997, portanto dez anos depois, quase quatro milhões de dólares.

Pode-se aventar muitas hipóteses para explicar essa tendência, mas certamente a mais provável é que a indústria parou de investir no aperfeiçoamento dos processos técnicos do cinema. A tecnologia do cinema encontra-se estacionada já faz algumas décadas. Basta folhear os números de *American Cinematographer*, revista dedicada ao exame das inovações nas áreas técnica e econômica da produção cinematográfica, para verificar que as únicas novidades que ocorreram nessas áreas nos últimos anos foram as importações de recursos do universo da eletrônica (vídeo de alta definição, montagem computadorizada, pós-produção com meios digitais etc.). Empresas

tradicionalmente dedicadas à produção de película fotográfica e cinematográfica, como é o caso da Kodak norte-americana, dirigem hoje todos os seus investimentos para a pesquisa de suportes eletromagnéticos, tais como fitas de vídeo e disquetes de computador, como que se antecipando a uma bastante provável virada no mercado audiovisual. Como resultado dessa estagnação dos meios habituais de produção cinematográfica, do crescente desinteresse por parte da indústria da cultura pelas tecnologias de natureza mecânica e fotoquímica e do desaparecimento da concorrência comercial entre os tradicionais fornecedores de produtos, os custos da produção cinematográfica estão resultando cada vez mais inflacionados, a ponto de inviabilizar as produções de orçamento mais modesto. O resultado dessa tendência já é conhecido: as cinematografias nacionais (inclusive a brasileira) encontram-se em avançado processo de desaparecimento, ao passo que as escolas independentes e de experimentação já não podem arcar com os custos de produção.

Um segundo fenômeno a que está associada a atual crise do cinema é uma substancial mudança de comportamento das populações urbanas e que consiste na perda do hábito de sair de casa para assistir a espetáculos públicos, em troca do consumo privado de produtos culturais tais como o livro, o disco, o cassete e sobretudo o rádio e a televisão. Os novos produtos da indústria da cultura pressupõem formas de vida centradas na casa, na família e no ambiente de trabalho, formas de vida privadas, correspondentes à nova paisagem urbana consolidada pelo capitalismo tardio. Há, é claro, uma relação estreita entre esse sentido de confinamento e a crescente deterioração do meio urbano, marcado pela dificuldade de locomoção motorizada, pela insalubridade ambiental e pela criminalidade generalizada. Para as populações surgidas sob o signo da televisão, sair de casa para ir ao teatro ou ao cinema é um acontecimento, uma aventura, um ato de quebra da rotina, ao passo que, para o espectador dos anos 40 ou 50, ir ao cinema era um ato absolutamente rotineiro, até porque se podia encontrar salas de exibição no bairro ou no quarteirão de casa. Associando a elevação dos custos de produção ao fechamento progressivo das salas de exibição, dá para perceber o beco sem saída em que se acham imobilizadas as formas cinematográficas tradicionais.

Mas há ainda um terceiro fator concorrendo para a crise do cinema, este mais sutil e mais difícil de se reconhecer numa mirada apenas superficial: ele consiste numa mudança dos hábitos perceptivos em relação a uma, digamos assim, *ontologia* da imagem. O cinema, pelo menos um certa prática do cinema que se impôs como dominante, parte sempre da premissa de uma fundamental *objetividade* do mundo, que a câmera teria o poder de flagrar graças ao seu mecanismo de registro. O ato inaugural do cinema estaria nesse instante de confrontação direta da câmera com a realidade que se impõe a ela, cabendo à película cinematográfica funcionar como a comprovação desse momento de verdade. Daí a celebração dos grandes espaços, a que a tela ampla e a profundidade de campo cinematográficas se prestam à maravilha, bem como o apego a uma textura de imagem resolutamente fotográfica, sugestiva de um efeito de “transparência”. Já a tela pequena e sem profundidade da imagem eletrônica fragmenta e emoldura de forma implacável o espaço

visível, torna sensível a textura granulosa do mosaico videográfico e se oferece a todas as interferências e manipulações. Mais do que isso: a imagem eletrônica se mostra ao espectador não mais como um atestado da existência prévia das coisas visíveis, mas explicitamente como uma *produção* do visível, como um efeito de *mediação*. O que a câmera capta do “real” é apenas uma matéria-prima para o posterior trabalho de produção significativa, razão por que se pode dizer que, ao contrário do cinema, o ato inaugural no universo do vídeo reside mais propriamente nos trabalhos de pós-produção. A iconografia do vídeo nos dá a impressão de estar diante de um universo de *imagens* e não diante de uma realidade preexistente, efeito de *opacidade* significativa a que muitos atribuem hoje um caráter apocalíptico, como se a imagem eletrônica praticasse alguma espécie de “desrealização” do mundo visível. No entanto, nada disso chega a ser propriamente uma novidade no universo das imagens, uma vez que o que faz a imagem eletrônica é simplesmente repetir, só que agora em termos de massa e do automatismo técnico, o mesmo processo de *iconização* da representação visual já vivido pela arte moderna a partir do impressionismo, do cubismo e da arte abstrata.

A convivência diária com a televisão e os meios eletrônicos em geral tem mudado substancialmente a maneira como o espectador se relaciona com as imagens técnicas e isso tem consequências diretas na abordagem do cinema. A iconografia atual tem relativizado bastante os aspectos “indiciais” da imagem técnica, ou seja, o seu caráter de registro, os efeitos da impressão direta do “real” sobre um suporte, isso que se conhece na semiótica peirciana como a *secundidade*. Em contrapartida, ela agora se mostra também como intervenção gráfica, como iconografia em si (*primeiridade* na classificação peirciana) e como informação conceitual, expressão de um saber, efeito de conhecimento (*terceiridade*). Para se dar conta dessa “pequena virada epistemológica” (Bellour 1989, p. 185), basta ver como a recepção de filmes em videocassetes se parece cada vez mais com a leitura de um livro: a visualização passa a ser agora um ato solitário, o filme pode ser interrompido a qualquer momento, seja para repetir algum trecho, seja para continuar a “leitura” num outro momento, “pequenas perversões que fazem do espectador cada vez mais um leitor” (Bellour, *op. cit.*). A imagem se oferece, portanto, como um “texto” para ser decifrado ou “lido” pelo espectador (os vídeos e filmes de Peter Greenaway são a própria evidência disso) e não mais como paisagem a ser contemplada. Isso não quer dizer que as imagens contemporâneas sejam indiferentes à realidade, como querem fazer crer certos profetas do apocalipse, mas que o acesso a esta última é agora mais mediado e menos inocente.

Voltando à questão inicial de Wenders: O cinema estará morrendo? Diríamos que um certo conceito de cinema sim. Bastante sintomático dessa sensação de fim é o atual surto de filmes que exploram justamente a nostalgia de um tempo em que o cinema era um ritual coletivo, uma celebração mítica e um espelho do mundo, filmes como *Cinema Paradiso* (1989) de Giuseppe Tornatore, *Cinema Splendor* (1989) de Ettore Scola e mesmo *The purple rose of Cairo* (*A rosa púrpura do Cairo*/1985) de Woody Allen, nos quais já se pode perceber um sentimento de

melancolia por alguma perda irreparável. O que pode estar morrendo no cinema é uma certa técnica de produção (uma forma de “artesanato” que deriva ainda da época da Revolução Industrial e que, segundo Coppola, não sofreu qualquer mudança substancial desde os tempos de Griffith), uma certa modalidade de sustentação econômica (vinculada ainda às formas de espetáculos teatrais e derivada unicamente dos ingressos comprados pelo público), uma certa tecnologia (a câmera de arrasto mecânico, a película fotoquímica, “arqueologia” segundo Coppola) e ainda uma certa premissa epistemológica (o olhar imaculado que se lança sobre o mundo). Esse conceito de cinema pode não morrer hoje nem amanhã, mas é certo que vai desaparecer em algum momento.

Há quem considere que o cinema não morre só porque surgiram novos meios, como o teatro não morreu, nem a pintura, em virtude do aparecimento do cinema. Mas cinema não é teatro nem pintura: para fazer teatro basta ter um grupo de pessoas, para fazer pintura basta ter um tubo de tinta ou mesmo um pedaço de carvão. Mas para fazer cinema é preciso que as empresas fabricantes de câmeras e de filmes se disponham a produzir as máquinas e a matéria-prima necessárias para isso e elas só o farão enquanto perceberem que há mercado suficiente para sustentar uma produção em escala industrial. Quando a demanda atingir o nível crítico de definhamento, é possível que o cinema — um certo conceito de cinema — desapareça, como já desapareceram o 9,5 mm, o 8 mm e o Super-8.

Anarquia do audiovisual

Mas podemos entender cinema num outro sentido. Podemos conceber um cinema *lato sensu*, seguindo a etimologia da palavra (do grego *kínema-éματος* + *gráphein*, “escrita do movimento”) e, nesse caso, estaríamos diante de uma das mais antigas formas de expressão da humanidade, nascida quando algum homem pré-histórico fez projetar a sombra de suas próprias mãos nas paredes de uma caverna. Nesse sentido expandido de arte do movimento, o cinema não apenas se encontra em sua mais plena vitalidade como também está vivendo transformações substanciais que deverão garantir a permanência de sua hegemonia perante as demais formas de cultura. O cinema, que já foi teatro de sombras, que já foi a Caverna de Platão, que já foi lanterna mágica, praxinoscopia (Reynaud), fenaquistiscopia (Plateau), cronofotografia (Marey) e depois se tornou cinematografia (no sentido que lhe deu Lumière), deverá sofrer agora um novo corte em sua história para se tornar cinema eletrônico. Nesse sentido, ele vive um momento de ruptura com as formas e as práticas fossilizadas pelo abuso da repetição e busca soluções inovadoras para reafirmar sua modernidade. No momento atual, a eletrônica está introduzindo uma grande desordem no interior da cinematografia, na sua maneira de olhar para o mundo, de contar histórias ou de pervertê-las, de combinar sons e imagens, de produzir e distribuir materiais audiovisuais, de assistir aos filmes (cf. Veritá 1990, p. 95). Ao

que tudo indica, o universo do cinema deverá ficar marcado, durante ainda algum tempo, por uma total heterogeneidade, por uma impureza de materiais e por uma confusão de procedimentos, até que, a partir do destilamento da desordem atual, surja uma nova forma de cinema, no sentido expandido de “arte do movimento”.

O fenômeno não é propriamente novo. Ele já havia sido detectado no âmbito restrito de cinema experimental norte-americano, quando, a partir dos anos 60, começa a proliferar um certo tipo de produção que — segundo palavras de um contemporâneo (Mekas 1975, p. 274) — “já nem pode ser chamada de cinematográfica”: “A luz está ali, o movimento está ali, a tela está ali, às vezes até a imagem filmada está ali, mas o que se vê não pode ser descrito ou experimentado do mesmo modo como se descreve ou se experimenta o cinema de Griffith, de Godard ou até mesmo o de Brakhage.” Mekas se referia a um certo tipo de trabalho que, malgrado estar inscrito no âmbito das preocupações do cinema experimental, já não usava película fotoquímica nem era projetado na tela de uma sala escura, como era o caso dos *videotapes* de Nam June Paik, ou também a um outro tipo de trabalho que, malgrado utilizar película convencional e projeção em sala escura, lançava mão de meios absolutamente inéditos de produção, caso típico de John Whitney, que, desde a década de 1940, gerava suas imagens diretamente de um computador analógico. Para dar conta dessa ampliação das possibilidades de produção de filmes, Gene Youngblood (1970) cunha o termo *expanded cinema* (cinema expandido), pelo qual assimila ao universo do cinema experiências que se dão no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas, que se dão nas fronteiras com o teatro, com a pintura e com a música.

A incorporação da eletrônica pelo cinema vem se dando de forma lenta, sobretudo a partir dos anos 70, em geral para dar resposta a determinados problemas insuperáveis dentro da especificidade da cinematografia *stricto sensu*. Aos poucos, enfrentando a desconfiança geral, alguns cineastas mais ousados e inquietos começam a mesclar as tecnologias. Eles partem do pressuposto de que o equipamento disponível e os métodos de trabalho acabam por submeter as ideias criativas a normas de todas as espécies (estéticas, profissionais, institucionais), de modo que, às vezes, é preciso recorrer a um instrumental ainda não inteiramente afetado pelos hábitos para poder descobrir novas possibilidades e uma outra maneira de produzir algo diverso. No universo do cinema experimental, a passagem é mais natural, mesmo mais lógica, até porque a estética do vídeo não faz senão dar consequência a um conjunto de atitudes conceituais, técnicas e estéticas que remonta às experiências não narrativas ou não figurativas do cinema de René Clair e Dziga Vertov no começo do século e às invenções do *underground* americano (Deren, Brakhage, Jacobs etc.) posteriormente. Obras videográficas como as de Bill Viola ou Gary Hill — como já foi observado por Bellour (1989, p. 180) — continuam aquilo que já vinha sendo feito por Snow ou Frampton no âmbito do cinema. Não por acaso, muitos cineastas do movimento experimental (Hollis Frampton, Ed Emshwiller, o japonês Taka Iimura, entre outros) simplesmente mudam de suporte quando os equipamentos eletrônicos se tornam disponíveis a custos razoáveis, ou passam a

trabalhar indiferentemente com as duas tecnologias, como é o caso dos brasileiros Júlio Bressane, Arthur Omar e Andrea Tonacci. Não é também por acaso que o primeiro filme eletrônico da história do cinema, ou seja, o primeiro filme captado e processado em vídeo para posterior transferência para película fotoquímica, foi um produto típico do *underground* americano: *200 motels* (1971) de Frank Zappa. Já a aproximação com a eletrônica por parte de cineastas que fazem um cinema narrativo de linhagem griffithiana é mais dolorosa, visto que ela implica toda uma transformação no modo de pensar e praticar o cinema.

Apesar disso, progressos consideráveis já foram feitos no sentido de avançar na síntese do cinema com o vídeo, numa primeira etapa, e do cinema com a informática, numa etapa posterior. Uma boa demonstração do estágio de maturidade a que já chegou essa síntese é o aparecimento recente de filmes que integram magistralmente as imagens eletrônicas às imagens fotoquímicas convencionais, como é o caso de *Prospero's books (A última tempestade/1991)*, obra de um diretor (Peter Greenaway) que já teve uma passagem inovadora pelos universos do vídeo e da televisão e que aqui experimenta as possibilidades gráficas da paleta eletrônica de alta resolução. Até mesmo Wim Wenders, em seu *Jusqu'au bout du monde (Até o fim do mundo/1991)*, descobre as potencialidades plásticas do sistema digital, apesar de trabalhá-las ainda dentro da mesma perspectiva apocalíptica de *Chambre 666*. No âmbito de um cinema mais comercial, a invasão das imagens eletrônicas é ainda mais perceptível, sobretudo na esfera de aplicação dos assim chamados “efeitos especiais”, de que a empresa de George Lucas — Industrial Light and Magic — é o exemplo mais eloquente. Também recentemente, o sucesso comercial do filme de James Cameron *Terminator 2 (Exterminador do futuro 2/1991)*, que realiza com êxito a síntese de imagens fotoquímicas convencionais com outras geradas em computador, aponta para um filão que certamente fará o futuro próximo de Hollywood. “Quando o cinema eletrônico sair da fase experimental — arrisca-se a profetizar o cineasta Francis Ford Coppola — teremos um fenômeno análogo à passagem, em 1927, do mudo ao sonoro. O cinema, no limiar do novo século, não tem outra saída: é renovar-se ou morrer” (*apud* Aristarco 1983, p. 29).

Devemos, portanto, considerar o cinema não como um modo de expressão fossilizado, paralisado na configuração que lhe deram Lumière, Griffith e seus contemporâneos, mas como um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade. Como tal, ele vive hoje um dos momentos de maior vitalidade de sua história, momento esse que podemos caracterizar como o de sua radical reinvenção. A transformação por que passa hoje o cinema afeta todos os aspectos de sua manifestação, da elaboração da imagem aos modos de produção e distribuição, da semiose à economia. Um fato a considerar nesse sentido é a crescente presença da televisão como a principal financiadora da produção cinematográfica. Veja-se também a tendência atual de transferir para a fase de pós-produção grande parte das atividades de produção: maquetes, cenários de fundo, indumentária especial, maquiagem e vários outros expedientes técnicos podem ser diretamente

gerados em computador para posterior inserção no filme; foco, profundidade de campo, cor, iluminação, enquadramento e perspectiva podem ser igualmente alterados depois do registro. Uma vez que os recursos eletrônicos de pós-produção são hoje quase infinitos, não é de se estranhar, conforme já observamos anteriormente, que eles acabem por se impor como o coração da atividade cinematográfica *lato sensu*. No limite, há mesmo situações e personagens no cinema contemporâneo que consistem exclusivamente em efeitos (digitais) de pós-produção, como o pseudópode alienígena que aparece em *The abyss (O segredo do abismo/1989)*, a figura bidimensional que se desprende do vitral em *Young Sherlock Holmes (O enigma da pirâmide/1985)*, o robô de metal líquido em *Terminator 2* e o Ciberjobre que aparece nas sequências de realidade virtual em *The lawnmower man (O passageiro do futuro/1992)*.

Mas é preciso observar que pós-produção já não é uma fase (posterior) do trabalho de elaboração do filme ou do vídeo, uma vez que a tendência atual é conduzir todas as fases de forma simultânea, de modo a romper com a linearidade fatal dos métodos tradicionais de filmagem. A eletrônica torna possível uma coisa que sempre foi impensável no cinema: produzir efeitos de posterização “ao vivo”, no mesmo instante da captação das imagens pelas câmeras, como o faz, por exemplo, Zbigniew Rybczynski, ao inserir um personagem no interior de uma maquete (em *Kafka/1992*). *One from the heart (O fundo do coração/1981)* de Francis Ford Coppola foi o primeiro a apontar nesse sentido e, por consequência, o primeiro a dissolver as distinções rígidas entre pré-produção, produção propriamente dita e pós-produção, mais ou menos como ocorre num estúdio de televisão, em que o programa é concebido, realizado e finalizado de forma simultânea. Tudo nesse filme ocorre ao mesmo tempo: o *storyboard* (realizado em vídeo para permitir visualizar duração, montagem e sincronização sonora) já é também teste de atores, registro e avaliação de ensaios e vai se transformando lenta e imperceptivelmente no próprio filme que se está fazendo. Durante as filmagens, o vídeo permite não apenas visualizar imediatamente os planos que se está filmando (nascimento do conceito de *video assist*, hoje extremamente difundido nos meios cinematográficos), como também editá-los, sonorizá-los e inserir neles efeitos de posterização, ali mesmo no local de filmagem, para que a equipe possa ver o resultado de seu trabalho dentro do contexto do filme. A ideia diretriz desse método de trabalho é ter sempre o filme completo em qualquer etapa do trabalho de produção, mesmo que no início ele esteja ainda num estado bastante rudimentar: o esforço de criação não consiste, portanto, em outra coisa que numa *lapidação* desse material bruto, um pouco como o escultor faz surgir a sua obra com base na manipulação da matéria amorfa. O *storyboard* eletrônico, nome que Coppola deu ao modelo inicial com base no qual se constrói o filme, leva sobre o *script* tradicional a vantagem de poder ser visualizado como um filme (ainda que de forma elementar) em qualquer fase dos trabalhos, já com a respectiva sincronização sonora e com a inscrição do tempo, sob a forma da duração real de cada plano, além de ser também o embrião da obra acabada, obra essa que não é mais do que um aperfeiçoamento daquele modelo inaugural (Machado 1988, pp. 184-191).

A situação atual da indústria do audiovisual está marcada pelo hibridismo das alternativas. O cinema lentamente se torna eletrônico, mas, ao mesmo tempo, o vídeo e a televisão também se deixam contaminar pela tradição de qualidade que o cinema traz consigo ao ser absorvido. Muitos filmes que hoje podem ser vistos nas salas de cinema, inclusive aqueles totalmente realizados com meios cinematográficos habituais, foram, na realidade, pensados e produzidos em virtude de sua funcionalidade na tela pequena da televisão. A razão é simples: um filme já não se paga apenas com a renda das salas de exibição; ele também depende financeiramente do rendimento derivado de sua distribuição nos canais de televisão e no mercado de fitas de videocassete. Brissac Peixoto (1991, pp. 75-76) já notou a tendência inexorável do cinema contemporâneo em direção aos espaços pequenos e internos, às narrativas elípticas, aos cenários artificiais, à *mise en scène* teatral, “uma estética em que a informação sobre o que está ocorrendo substitui a observação da ação, em que a palavra recupera seu papel e os detalhes tornam-se emblemáticos”. Basta comparar a versão de *Henry V* realizada em 1944 por Laurence Oliver e a versão de 1989 creditada a Kenneth Branagh: em vez das grandes panorâmicas que marcam a versão mais antiga, temos na versão recente um filme inteiramente enquadrado para a televisão, “em que as batalhas são mostradas por meio das patas de cavalos se entrelaçando na lama ou de um discurso do rei feito diretamente para a câmera, sem que vejamos sequer sua platéia de soldados” (Brissac 1991, p. 76).

Muitos filmes produzidos nos últimos anos chegam a dar evidência estrutural a esse hibridismo fundamental do audiovisual contemporâneo, na medida em que mesclam formatos e suportes, tirando partido da diferença de texturas entre imagens de natureza fotoquímica e imagens eletrônicas. Filmes como *Lightning over water (O filme de Nick/1980)* de Wim Wenders, *Family viewing* (1987) de Atom Egoyan, *Sex, lies and videotape* (1989) de Steven Soderberg, *Anjos da noite* (1987) de Wilson Barros, *Eu te amo* (1981) e *Eu sei que vou te amar* (1985), ambos de Arnaldo Jabor, fazem entrelaçar texturas de filme e de vídeo para marcar diferentes níveis de realidade ou diferentes estados emocionais, ao passo que um outro filme, como *Jusqu’au bout du monde*, utiliza a iconografia pontilhista do computador para distinguir as imagens oníricas das imagens que exprimem uma experiência “real”. Por sua vez, do lado da televisão, também se dá esse processo de hibridização: muitos dos videoclipes e dos *spots* publicitários, apesar de concebidos para a tela pequena e de circularem sob forma de fita magnética, foram produzidos originalmente em película cinematográfica. Em algumas áreas da produção audiovisual, o termo cinevídeo designa especificamente uma técnica que consiste em captar a imagem em filme fotoquímico e depois fazer a telecinagem do material para a pós-produção em vídeo, de modo a tirar proveito do que cada tecnologia tem de melhor. Assim, fica cada vez mais difícil falar em cinema *stricto sensu* ou mesmo em vídeo *stricto sensu*, quando os meios se imbricam uns nos outros e se influenciam mutuamente, a ponto de, muitas vezes, tornar-se impossível classificar um trabalho em categorias como cinema, vídeo, televisão, computação gráfica ou seja lá o que for. Talvez seja melhor falar simplesmente de cinema, no sentido expandido de *kínema-ématos + gráphein*, ou seja, a “arte do movimento”.

O impasse da alta definição

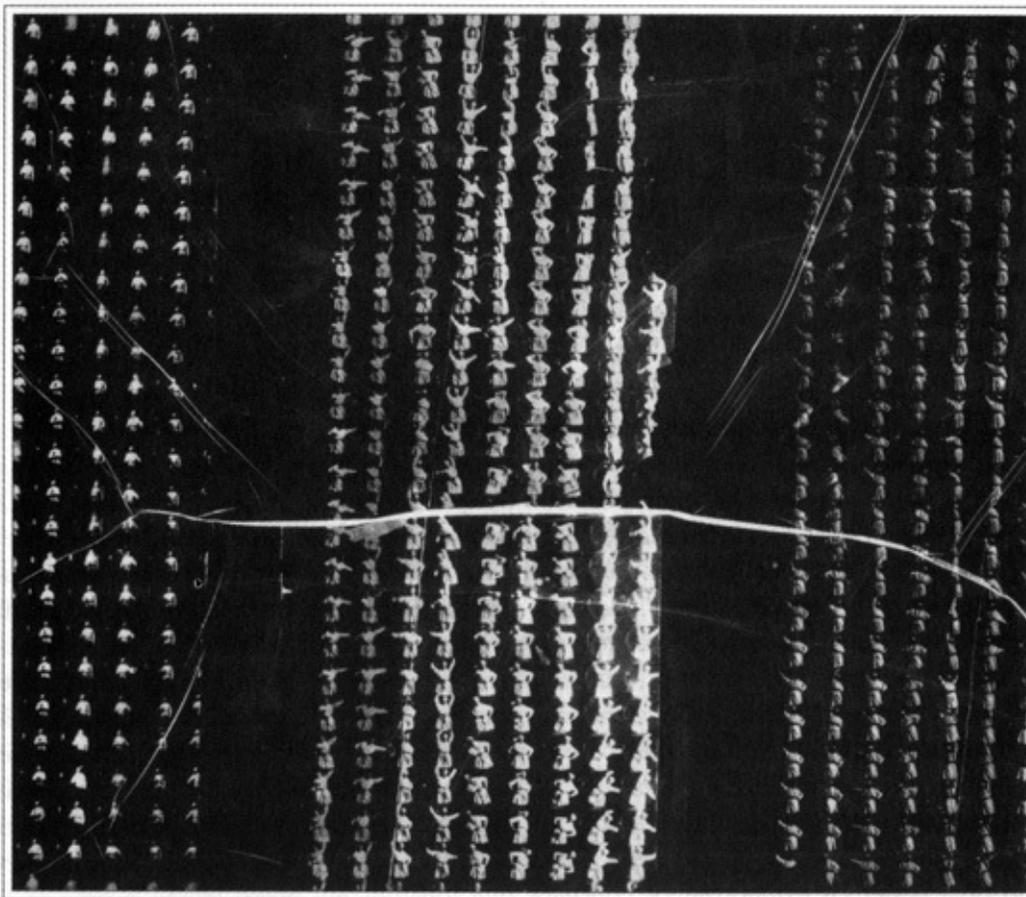
Nos últimos anos, as discussões sobre uma possível fusão do cinema com o vídeo têm sido intensificadas em virtude do aparecimento de uma nova tecnologia de captação e processamento de sons e imagens em movimento: a *alta definição*. Chamamos alta definição alguns novos padrões de vídeo que praticamente dobram a resolução da imagem eletrônica com a qual convivemos ordinariamente e também alargam mais a tela da televisão para uma proporção 16:9, de modo a resultar numa imagem que, segundo alguns, reproduz o padrão de qualidade da imagem cinematográfica. Atualmente, vários sistemas diferentes tentam se impor como padrão universal: o japonês, desenvolvido pela rede estatal de televisão *NHK*, com 1.125 linhas horizontais e 60 campos por segundo, o europeu (chamado HD-MAC) com 1.250 linhas horizontais e 50 campos por segundo e várias alternativas experimentadas pelos americanos. Em várias partes do mundo, experiências estão sendo realizadas no sentido de testar as possibilidades de substituição da película fotoquímica convencional por fitas magnéticas de alta definição, seja para produzir filmes, seja para produzir programas de televisão com melhor resolução de imagem, seja para dar início a uma terceira possibilidade, já nem cinema nem televisão (talvez um *cinema eletrônico*), utilizando inclusive novas alternativas de distribuição: satélites, cabos, videodiscos etc.

Na realidade, a alta definição vive um momento de impasse. Originalmente, ela havia sido proposta como uma evolução natural da televisão rumo a um padrão de qualidade de imagem mais elevado. Todos os esforços nesse sentido parecem ter sido inúteis: os dois atuais padrões de 525 e 625 linhas têm se mostrado mais resistentes do que podiam supor os executivos das indústrias eletrônicas. O principal problema com relação aos padrões de alta definição é que eles são incompatíveis com os modelos *standard* de televisão, de modo que qualquer mudança de padrão implicaria o sucateamento de todo o parque industrial instalado, com custos de instalação proibitivos para a maior parte dos produtores e consumidores de programas, sem falar que o atual espectro eletromagnético teria de ser também redividido em faixas de onda mais largas para comportar canais de alta definição. Ademais, não há de fato uma demanda concreta de maior resolução de imagem dentro do universo da televisão: o que o público pede, em geral, é melhor qualidade de programas e maior quantidade de opções, mas não necessariamente mais linhas de resolução. Uma vez que, a curto ou médio prazo, não há perspectivas de implantação de sistemas de alta definição dentro do regime convencional de televisão *broadcasting*, os fabricantes da nova tecnologia estão mudando de estratégia e tentando implantar a alta definição como alternativa ao cinema. Grandes esforços já foram empreendidos nesse sentido. O problema hoje é saber se a alta definição será a salvação do cinema (*stricto sensu*) ou se, pelo contrário, o cinema é que será a salvação da alta definição.

Olhando retrospectivamente para o que já se fez no âmbito do cinema com a utilização de alta

definição, percebe-se que, na maioria das vezes, o que se tenta com essa nova tecnologia é ressuscitar o velho conceito de cinematografia sob novas roupagens. Todos os esforços de seus promotores estão dirigidos no sentido de comprovar o potencial de *realismo* da alta definição, ou seja, o seu poder de restituir o mesmo efeito de transparência, a mesma textura “fotográfica” e o mesmo pressuposto ontológico da imagem fotoquímica do cinema, baseado no confronto entre um olhar e uma paisagem intocável. As experiências italianas conduzidas pela RAI vão muito nesse sentido. *Giulia e Giulia* (*Júlia e Júlia*/1978), por exemplo, filme de Peter Del Monte considerado o primeiro longa-metragem inteiramente produzido no sistema japonês da *NHK* para posterior transferência a filme e exibição em salas convencionais de cinema, guarda todas as convenções de estilo e de linguagem do produto cinematográfico habitual. A ideia diretriz foi mesmo realizar um filme com meios eletrônicos, mas de tal maneira que o espectador comum jamais pudesse distingui-lo do filme normal captado em película de 35 mm. Mesmo os efeitos eletrônicos a que às vezes se recorre, como as inserções de imagens umas nas outras, são sempre invocados de modo a manter imaculado o naturalismo da tomada cinematográfica. O mesmo acontece também em outras experiências da mesma natureza, como os curtas *Arlecchino a Venezia* (1982) de Giuliano Montaldo e *Pacific coast highway* (1991) de Steven Poster. No primeiro, as travessuras de Arlequim no Carnaval servem como pretexto para mostrar as paisagens de Veneza da alvorada ao crepúsculo, em interiores e exteriores, de modo a testar a amplitude da eletrônica no registro de distintos tipos de iluminação e diferentes densidades cromáticas. No segundo, o dinamismo de uma corrida de bicicletas permite demonstrar a estabilidade da imagem em cenas de movimento. Em quaisquer circunstâncias, tudo é feito no sentido de ocultar a eletrônica e simular um efeito de realidade semelhante àquele que o cinema produz.

A rigor, o único realizador que está realmente investigando as alternativas de uma nova estética diante dos desafios lançados pela alta definição é o polonês Zbigniew Rybczynski. A possibilidade de trabalhar com quadros abertos e grandes espaços, que a alta definição introduz no universo do vídeo, não serve a Rybczynski como pretexto para a volta a um realismo de tipo fotográfico nem é explorada na perspectiva de reconstituir o olhar de um sujeito cinematográfico no instante de contemplação do mundo. Pelo contrário, os grandes espaços que o realizador polonês articula em obras como *The orchestra* (1990) e *Kafka* servem para construir um universo alucinatório, em permanente expansão e em contínua metamorfose, no qual os personagens se duplicam e se trocam de acordo com as liberdades da imaginação e não com as regras de uma realidade visível determinista. Curioso é notar que um filme como *Giulia e Giulia* também utiliza um sistema de maquetes para simular os interiores onde são inseridos os atores, tal como no *Kafka* de Rybczynski, mas se naquele o dispositivo funciona no sentido de sugerir uma cena naturalista captada por uma câmera, neste último ele é o instrumental pelo qual se põe em operação o olho interior, que serve de porta ao imaginário. Se a alta definição tem algum futuro, ele certamente está na perspectiva iluminadora que lhe dá Rybczynski.



Monkeyshines, realizado pela equipe de Edison em 1890: microclichês impressos em cilindro rotativo, paralelamente aos sulcos de gravação sonora.

AS IMAGENS TÉCNICAS: DA FOTOGRAFIA À SÍNTESE NUMÉRICA

Partamos de uma premissa que poderá parecer óbvia para alguns e absurda para outros: existe, em algum lugar dentro de nós, uma instância produtora de imagens, uma espécie de cinematógrafo interior, por meio do qual nossa imaginação toma forma. Basta que eu feche os olhos por um momento e imediatamente posso fazer projetar um “filme” no interior de minhas pálpebras: imagino-me, por exemplo, caminhando pelas Ramblas de Barcelona ou tomando um vinho num café de Paris, sem precisar me deslocar um centímetro sequer do espaço em que agora estou. O debate sobre a natureza dessas imagens que denominamos — à falta de um termo melhor — “internas” movimentava hoje vastos setores do pensamento científico, num espectro que vai da neurobiologia à psicanálise. Porém, pouco se sabe sobre elas e há mesmo quem duvide de que sejam de fato imagens. Mas isso não importa aqui. O que importa é que, seja qual for o estatuto que conferirmos a essa instância geradora a que alguns dão o nome de o imaginário, nós não temos nenhum meio de acesso a ela. A natureza nos deu um aparelho fonador, por meio do qual podemos exteriorizar os conceitos que forjamos em nosso íntimo e pelo qual podemos também nos comunicar uns com os outros, mas não nos deu, desgraçadamente, um dispositivo de projeção incorporado ao nosso próprio corpo, para que pudéssemos botar para fora as imagens de nosso cinema interior.

Já que estamos tratando de imaginário, façamos um esforço de imaginação. Tentemos visualizar um ser extraterreno, biologicamente mais evoluído do que nós, em cuja testa haveria algo assim como um tubo iconoscópico, uma pequena tela de televisão na qual ele poderia projetar suas imagens interiores e exibi-las aos seus interlocutores. Dois seres dessa natureza poderiam se comunicar simplesmente “trocando” imagens entre si. Mas nós não. Como não temos esse órgão em nosso corpo, como não podemos projetar para fora as imagens que forjamos dentro de nós, dependemos quase sempre da *palavra* para traduzir e exteriorizar as paisagens do imaginário. Esse fato talvez explique por que a psicanálise deposita uma fé quase cega na palavra falada como porta de acesso àquilo que ela chama de inconsciente. E talvez explique também, de um lado, o estatuto

privilegiado da *palavra* na maioria esmagadora dos sistemas filosóficos (por muitos considerada a própria encarnação do pensamento) e, de outro, a desconfiança, o preconceito e até a má vontade desses mesmos sistemas filosóficos em relação à imagem, condenada, desde Platão, à doença do simulacro. É que a imagem, não vindo diretamente do homem, pressupõe sempre uma mediação técnica para exteriorizá-la, ela é sempre um *artifício* para simular alguma coisa a que nunca podemos ter acesso direto.

Esse preâmbulo é necessário para colocar a questão das imagens técnicas, propósito declarado deste texto. *Grosso modo*, o senso comum define tais imagens como aquelas cujo modo de enunciação pressupõe algum tipo de mediação técnica. O exemplo mais óbvio e mais citado é a *fotografia*, uma vez que a sua produção depende fundamentalmente da mediação de, no mínimo, três dispositivos técnicos: a câmera, o sistema óptico da objetiva e a película fotossensível. Imagens técnicas são também as imagens sintetizadas em computadores e essa é uma premissa mais ou menos inquestionável, uma vez que a produção de tais imagens depende largamente do concurso de toda uma parafernália tecnológica: computadores, *scanners*, placas gráficas, além de aplicativos de modelação, editores ou processadores de imagem e algoritmos gráficos de toda espécie. O computador parece hoje marcar bem a diferença das imagens técnicas em relação a todas as outras imagens até então conhecidas, na medida em que conduz essa diferença aos seus limites mais extremos. O exemplo de Harold Cohen deixa bem evidente essa diferença: trata-se de um artista plástico que produz quadros sem jamais pintá-los, nem mesmo com o *mouse*; na verdade, ele escreve programas que habilitam computadores a pintar em seu lugar (cf. McCorduck 1991).

Tudo isso parece indicar um conceito de precisão cristalina. “Imagem técnica” seria toda representação plástica enunciada por ou através de algum tipo de dispositivo técnico. Mas — e aqui começa a complicação — existirá alguma imagem, exceto aquelas que forjamos dentro de nós mesmos, que não decorra da intervenção de um dispositivo técnico? Ao longo da história da arte, já nos defrontamos com técnicas pictóricas semiartesanais estreitamente associadas à criação artística, como é o caso da gravura, da litografia, da serigrafia e de outros procedimentos do gênero. Seria o caso de nos perguntarmos também se o gesto em si da pintura dita artesanal não pressupõe já uma infinidade de mediações técnicas, desde a preparação das tintas e sua combinação, o tratamento da tela, o recurso a modelos matemáticos de representação (como é o caso da perspectiva renascentista) até a própria técnica de pintar, que pressupõe um aprendizado longo e difícil de modelos formais dados pela cultura em que se insere o pintor.

A técnica, portanto, está longe de representar um traço distintivo dentro das artes visuais ou a expressão de um fenômeno singular dentro da história da cultura, mesmo porque toda imagem materializada em algum tipo de suporte é o resultado da aplicação de algum tipo de técnica de representação pictórica. A ideia, mais ou menos generalizada, de que a criação artística seria a expressão da experiência vivencial de um sujeito enunciador apenas dá conta de parte do problema.

A experiência sozinha não rende obras visuais ou audiovisuais, se ela não estiver, ao mesmo tempo, associada a um *know how* específico, se ela não se deixar moldar pelos artifícios da representação. Talvez essa seja a condição de toda e qualquer obra criativa, mas, no campo específico das artes visuais, é possível que esse fato possa ser explicado, entre outras coisas, pelo imenso abismo existente entre as imagens que concebemos em nossa imaginação, como agentes destiladores da experiência vivencial, e as que podemos materializar e socializar com os meios e as técnicas disponíveis.

Isso deve ser posto logo de início para limpar um pouco o terreno e situar corretamente a inserção da técnica no universo das artes em geral e das artes visuais em particular. Quando se fala de imagens, é impossível pensar a estética independentemente da intervenção da *técnica*. Dependendo do sistema filosófico invocado, o campo semântico implicado pela primeira pode ser mais vasto do que o da segunda, mas, de qualquer maneira, jamais se pode ignorar o papel determinante jogado pelas técnicas de produção na realização dos fenômenos estéticos, sob pena de reduzir qualquer discussão estética a um delírio intelectualista completamente ignorante da realidade da experiência produtiva. Nenhuma leitura dos objetos visuais ou audiovisuais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a “lógica” intrínseca do material e das ferramentas de trabalho, bem como os procedimentos técnicos que dão forma ao produto final. Não nos esqueçamos de que o termo grego original para designar “arte” era *téchne*; isso significa que, nas origens, a técnica já implicava a criação artística, ou que, em outros termos, havia já uma dimensão estética implícita na técnica.

Isso posto, podemos agora mudar um pouco a orientação deste debate. Naturalmente, quando hoje falamos em imagens técnicas, estamos nos referindo quase sempre a um campo de fenômenos audiovisuais mais específico e também mais típico de nosso tempo, em que a intervenção de tecnologias pesadas afeta substancialmente a natureza mesma da imagem, um campo de fenômenos em que a intervenção das máquinas ópticas faz inserir a produção de imagens dentro de paradigmas formadores que nos parecem novos ou inéditos, embora nem sempre o sejam necessariamente. Por “imagens técnicas” designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (“técnica”) de alguma forma ofusca o substantivo (“imagem”), em que o papel da máquina (ou de seja lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito criador, o artista que traduz as suas imagens interiores em obras dotadas de significado numa sociedade de homens. Nesse sentido, vamos introduzir um certo “desvio” em nossa argumentação e restringir, apenas para fins operativos, o conceito de “imagem técnica” a um campo de fenômenos visuais e audiovisuais em que a intervenção da técnica produz uma *diferença* no universo das imagens, marcando muitas vezes uma cisão, uma distância em relação às imagens do homem, às suas imagens interiores. Veremos, ainda assim, que o que hoje se passa no universo das imagens, da fotografia aos simulacros digitais, não é algo propriamente novo, mas o aprofundamento de uma tendência que tem

pelo menos 500 anos de história e que podemos caracterizar grosseiramente como a assunção do *artifício* como destino mesmo da imagem.

De fato, imagens técnicas *stricto sensu* começam a aparecer pela primeira vez no Renascimento italiano, quando os artífices da matéria plástica se põem a construir dispositivos técnicos destinados a dar “objetividade” e “coerência” ao trabalho de produção de imagens. É nessa época que os artistas começam, por assim dizer, a rejeitar as suas imagens interiores, a encará-las como enganosas e desviantes, ao mesmo tempo em que se ancoram no conhecimento científico como forma de garantir a credibilidade, a verossimilhança, o valor mesmo da produção imagética como forma de conhecimento. Dürer estuda anatomia humana para poder pintar com maior exatidão os seus modelos; Leonardo estuda o movimento das águas e dos ventos para representar a dinâmica do mar e das ondas; Brunelleschi e Piero della Francesca devoram avidamente toda a geometria euclidiana, crenes de que ela deveria dar a linguagem básica da construção do visível. Por outro lado, Bosch foi o último dos grandes videntes medievais a retirar sua delirante iconografia do cadinho de imagens interiores. Depois dele, a imagem se torna cada vez mais calculada, arquitetada, conceitualizada, construtiva, encarnando a própria utopia de um total controle do visível. A partir do Renascimento, a paisagem visualizada no quadro advém cada vez mais sóbria, encorpada, matematicamente controlada, regida por conceitos de simetria e de funcionalidade. Em todos os sentidos, trata-se de um efeito de conhecimento, primado do intelecto sobre a mão ou, mais precisamente, um empenho na direção de uma imagem cientificamente verossímil, a própria essência do que agora estamos chamando de *imagem técnica*.

Para a consecução de tais objetivos, constrói-se um número incontável de máquinas e inventam-se diversos procedimentos de representação destinados a garantir a *objetividade* da coisa representada. Era comum, no Renascimento, encontrar no ateliê do artista aparelhos de pintar baseados no princípio da *tavoletta* de Brunelleschi e constituídos basicamente de um ponto de referência para o olho do pintor (apenas um olho; o outro deveria ser tapado, pois, como se sabe, a imagem renascentista era monocular) e um vidro translúcido para a projeção das imagens. Olhando do ponto de referência, o artista “copiava” sobre o vidro translúcido à sua frente os modelos e objetos colocados no lado posterior. Tal era a materialização da célebre “pirâmide visual” que definia o ato pictórico no Renascimento: o ponto de referência era o vértice ou “centro visual” da pirâmide, ao passo que o vidro correspondia a uma interseção vertical do objeto geométrico, personificando o quadro (a tela) onde deveriam ser projetadas as imagens das coisas compreendidas dentro da pirâmide. O artista obtinha assim um esboço da imagem, com dados tomados do próprio objeto representado, de modo que bastava transferi-lo depois para a tela e cobri-lo de cores para que a obra ganhasse forma acabada. A imagem obtida por intermédio de tal dispositivo era a seguir “corrigida” por uma aplicação do código da *perspectiva artificialis*, cuja função básica era sugerir uma ilusão de profundidade sobre a tela plana, mas pressupunha também toda uma ideologia da objetividade e da verossimilhança decorrentes de sua base “científica”. De

fato, a perspectiva renascentista, tal como foi sistematizada por Leo Batista Alberti em seu *De Pictura* (1443), era encarada pelo homem do *Quattrocento* como um sistema de representação plástica baseado nas leis “objetivas” do espaço formuladas pela geometria euclidiana e, como decorrência de tal fato, acreditava-se que ela deveria nos dar a imagem mais justa e fiel da realidade visível.

É também no Renascimento que se generaliza o uso da *camera obscura* como dispositivo destinado a reproduzir o mundo visível da forma mais exata possível. A objetividade da imagem obtida por esse dispositivo parecia inquestionável ao homem daquele período: afinal, era a própria realidade que se fazia projetar de forma invertida na parede da câmara oposta ao orifício por onde entrava a luz, enquanto o papel do artista consistia apenas em fixar essa imagem com pincel e tinta. Ou seja, a imagem se originava da própria realidade representada e não da imaginação do artista. A câmara levava ainda a vantagem asséptica de produzir automaticamente a perspectiva renascentista, só que a imagem por ela codificada, apesar de inteiramente focada, apresentava sérios problemas de definição, além de exibir uma curvatura nas partes mais afastadas do centro, conforme se pode constatar ainda hoje nas câmeras de “buraco de agulha”. No século XVI, aparecem as *objetivas*, inventadas por Daniele Barbaro, que consistiam num sistema de lentes côncavas e convexas destinadas a refratar a informação luminosa que deveria penetrar na *camera obscura* para corrigir os problemas decorrentes da aplicação estreita da perspectiva renascentista. Junte-se os aparelhos de produzir retratos com base no fenômeno da *camera obscura*, a técnica da *perspectiva artificialis* e as objetivas de Barbaro e já temos resolvidos nos séculos XV e XVI todos os problemas ópticos necessários para a produção “automática” de imagens, e essa tecnologia toda será responsável por boa parte da iconografia desse período, além de dar a diretriz metodológica e construtiva até mesmo para a produção plástica mais artesanal (Machado 1984).

O *De Pictura* de Alberti, além de aparecer na história da arte como a primeira obra literária a tomar a pintura como objeto de teoria, coincide de ser também, muito sintomaticamente, a mais antiga reflexão que se conhece sobre a imagem técnica. Lá estão claramente delineadas as duas máximas da iconografia renascentista: a *objetividade* (“imitação da natureza”) e a *beleza* (configuração ideal) (Alberti 1989). A busca da objetividade tem um sentido claro no Renascimento: trata-se de um empenho no sentido de colocar *fora do homem* a produção de imagens e livrá-la do peso deformante das imagens interiores. A imagem “objetiva” é a imagem que vem de fora (“da natureza”), aquela que se pode apreender com máquinas e instrumentos derivados da investigação científica, e a sua principal virtude é estar imune à subjetividade humana, às imagens interiores, que deformam e adulteram a realidade visível. Mas a objetividade por si só é insuficiente como procedimento pictórico; é preciso que as imagens objetivamente captadas e representadas por dispositivos ópticos sejam corrigidas de suas imperfeições por uma aplicação da geometria, que dá a exata proporção das coisas e dos seres no espaço. A perspectiva corrige os dados imagéticos diretamente tomados da realidade (“da natureza”) e os conforma a modelos

matemáticos de beleza, não esquecendo que “beleza”, para o homem renascentista, significa reconhecimento da configuração ideal dos objetos, pressupondo portanto o conhecimento de sua estrutura e do seu relacionamento harmônico com todos os outros objetos da cena.

A fotografia é filha legítima da iconografia renascentista. Não apenas porque, do ponto de vista técnico, ela se faz com os recursos tecnológicos dos séculos XV e XVI (*camera obscura*, perspectiva monocular e objetivas), mas sobretudo porque a sua principal função, a partir do século XIX, quando sua produção comercial se generaliza, será dar continuidade ao modelo de imagem construído no Renascimento, modelo esse marcado pela objetividade, pela reprodução mimética do visível e pelo conceito de espaço coerente e sistemático, espaço intelectualizado, organizado em torno de um ponto de fuga. A descoberta das propriedades fotoquímicas dos sais de prata no século XIX representou um incremento substancial desse modelo, pois permitiu substituir a mediação humana (o pincel do artista que fixa a imagem projetada no interior da câmera) pela mediação química do daguerreótipo ou da película gelatinosa. Ou seja, a fotografia retirou da cena pictórica o último gesto artesanal, representado pela mão do homem, abrindo a possibilidade de uma produção inteiramente automática e tecnológica da imagem, dando nascimento, portanto, a uma imagem da qual a intervenção do homem pode ser excluída. Ninguém exprimiu melhor do que André Bazin o espanto e o fascínio dessa imagem objetivada:

Pela primeira vez — afirma ele —, entre o objeto inicial e a sua representação nada se interpõe a não ser outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma automaticamente sem a intervenção crítica do homem, segundo um determinismo rigoroso. (...) Todas as artes estão fundadas sobre a presença do homem; só na fotografia contamos com a sua ausência. Ela age sobre nós como fenômeno natural, como uma flor ou um cristal cuja beleza é inseparável de suas origens vegetais ou telúricas. (Bazin 1981, p. 13)

Seria o caso de nos perguntarmos sobre a dependência das imagens que consumimos hoje, imagens técnicas no sentido mais pleno do termo, para com os cânones renascentistas de objetividade e coerência espacial. Na fotografia, no cinema, na televisão e mesmo nos novos produtos audiovisuais propostos pela informática, há uma predominância quase absoluta da imagem especular consistente do século XV, da qual não conseguimos nos desprender mesmo depois de quase um século de desconstrução dessa imagem pela chamada arte moderna. De certa forma, o que ocorre no universo das artes visuais não difere muito do que se passa em outras esferas da criação, como na música, por exemplo, em que o modelo da tonalidade clássica resiste bravamente a toda e qualquer tentativa de superação ou de relativização. Da mesma maneira, a visão do homem contemporâneo permanece em larga escala determinada por modelos formativos do passado e as imagens técnicas jogam um papel fundamental na manutenção desse impasse. Isso quer dizer que, contrariando um pouco um certo discurso corrente sobre o tema, as imagens tecnológicas, as “novas imagens” como se costuma dizer com mais frequência, nem sempre anunciam necessariamente um progresso no modo de perceber, enunciar e compreender o mundo, nem sempre correspondem ao

que poderíamos denominar uma visão propriamente contemporânea. O mais sofisticado *spot* publicitário exibido na televisão, apesar de construído com recursos tecnológicos de última geração, nos quais se incluem captação em película cinematográfica, pós-produção em vídeo de alta definição e inserções de imagens modeladas e animadas em computador, em geral, nada mais faz que celebrar uma iconografia historicamente datada, tomada como modelar e repetida até a exaustão pelas sucessivas gerações.

Mas a história da arte, felizmente, não é coerente nem linear. Já no Renascimento, no momento mesmo em que as técnicas da perspectiva monocular eram fundadas e aperfeiçoadas, métodos engenhosos de encurtar, alongar e deformar a evolução dos raios visuais em direção ao ponto de fuga estavam sendo elaborados. Como consequência, podia-se fazer com que um pequeno espaço se dilatasse a dimensões infinitas, ou que grandes distâncias fossem reduzidas a um ínfimo qualquer, ou ainda que espaços curvos, irregulares e disformes fossem invocados por uma deformação proposital dos raios visuais que transitam na pirâmide de Alberti. Jurgis Baltrusaitis, estudioso maior dessas perversões do código perspectivo renascentista, chama tais deformações de *anamorfoses* e vislumbra para elas uma fértil linha de evolução dentro da história da arte. As anamorfoses não são mais do que desdobramentos perversos do código perspectivo, mas o efeito por elas produzido resulta francamente irrealista, “uma multiplicação de mundos artificiais que atormentam os homens de todas as épocas” (Baltrusaitis 1977, p. 4). Embora tenham nascido mais ou menos junto com o sistema projetivo renascentista, as anamorfoses constituem a sua negação explícita, “uma contínua advertência dos elementos aberrantes e artificiais da perspectiva” (Baltrusaitis 1977, p. 2).

Pode-se então dizer que, a partir do século XV, a arte caminhará em duas direções simultaneamente: na direção dos cânones oficiais de objetividade e coerência e na direção já de uma desconstrução de toda essa positividade, sob a forma de anamorfoses. Dependendo da época e do lugar, uma direção pode predominar sobre a outra. Boa parte dos efeitos de instabilidade e desproporção da arte barroca, por exemplo, provém de sutis deformações anamórficas da cena renascentista e esses efeitos serão em seguida aprofundados na arte romântica, quando as imagens internas do artista voltarão a povoar a tela com seu poder desagregador. A perversão do sistema perspectivo clássico pelas anamorfoses desembocará, já no final do século XIX, em toda a aventura da arte moderna, explicitamente uma arte da negação dos postulados renascentistas de objetividade e coerência, a ponto de chegar a uma abolição radical da figura especular por meio da abstração. Na posição inversa, entretanto, situam-se as imagens técnicas: quando o impressionismo e o cubismo desferem o golpe mortal no modelo de representação do século XV, a fotografia e logo em seguida o cinema surgem como alternativas para repor e perpetuar a figuração que havia sido colocada em crise. No século XX, vamos aprender a conviver simultaneamente com dois modelos iconográficos: o modelo renascentista, mantido vivo pela imagem técnica, e o modelo “moderno” de que as artes plásticas serão as principais articuladoras.

Naturalmente, os dois modelos não são excludentes, eles não aparecem como monolitos indissolúveis, a fronteira exata entre eles é difícil de ser traçada. Toda uma geração de fotógrafos — em que se incluem nomes como os de Moholy-Nagy, Anton Bragaglia, Bill Brandt, Aleksandr Rodtchenko, Edward Weston e os brasileiros Geraldo de Barros e José Oiticica Filho — tentou atualizar a iconografia fotográfica para uma sensibilidade contemporânea, de modo a inserir a arte da fotografia dentro de paradigmas de nosso tempo. Muitos desses fotógrafos mantiveram contatos estreitos com artistas plásticos ligados a movimentos artísticos contemporâneos, quando não desenvolveram eles próprios uma atividade pictórica paralela. O mesmo ocorreu esporadicamente no cinema, quando criadores como Fernand Léger, Marcel Duchamp, Luis Buñuel e Oskar Fischinger, entre outros, esforçaram-se para desviar a história do cinema para fora da linha evolutiva baseada na imagem naturalista e nos efeitos ilusionistas da narrativa literária do século XIX. Tais exemplos, todavia, resultaram sempre marginais dentro da história da fotografia e do cinema, mesmo porque a imagem fotográfica (que constitui também a base do cinema) se mostrou demasiado resistente a qualquer gesto desconstrutivo e raras vezes se deixou moldar de fato por uma vontade criadora verdadeiramente moderna. Pode-se mesmo dizer que a imagem fotográfica encontra-se marcada por uma fatalidade figurativa que a conecta irremediavelmente com a iconografia renascentista e que só mesmo um gesto extremo de radicalidade, com repercussões na própria engenharia da câmera, pode subverter de forma consequente.

A partir dos anos 60, porém, a emergência de um novo meio mudou radicalmente o destino da imagem técnica. O aparecimento do *vídeo*, mais precisamente a sua disponibilidade comercial, que lhe permitiu chegar às mãos de uma geração de artistas na sua maioria oriundos das artes plásticas e da música contemporânea, constituiu um dado novo, que não demoraria a provocar uma ruptura sem precedentes no universo das imagens técnicas. Diferentemente da imagem fotoquímica, a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta à manipulação do artista, resultando portanto mais suscetível às transformações e às anamorfoses. Pode-se nela intervir infinitamente, alterando suas formas, modificando seus valores cromáticos, desintegrando suas figuras. Não por acaso, a arte do vídeo, que se constitui tão logo os recursos técnicos se tornam disponíveis, definir-se-á rapidamente como uma retórica da metamorfose: em vez da exploração da imagem consistente, estável e naturalista da figura clássica, ela se definirá resolutamente na direção da distorção, da desintegração das formas, da instabilidade dos enunciados e da abstração como recurso formal. Mesmo antes do *videotape* estar disponível para a intervenção artística, criadores como Wolf Vostell e Nam June Paik já produziam vídeo-arte alterando os circuitos de aparelhos de televisão ou distorcendo suas imagens com a ajuda de ímãs poderosos. Logo em seguida, a descoberta do efeito de *feedback*, que permitiu gerar imagens sem necessidade de registro fotográfico, e a invenção dos sintetizadores de vídeo, que possibilitaram criar toda uma iconografia informal sem necessidade do concurso da câmera, tudo isso fez com que a vídeo-arte desse o salto necessário de atualização da imagem técnica em relação ao estágio já alcançado pelas artes visuais em outros domínios.

A vídeo-arte será a primeira forma de expressão, no universo das imagens técnicas, a produzir uma iconografia resolutamente contemporânea e a lograr uma reconciliação das imagens técnicas com a produção estética de nosso tempo, ou pelo menos a primeira a fazê-lo de uma forma programática, transformando essa busca na sua própria razão de ser, e não como uma investigação marginal, conduzida na contramão das formas dominantes. O alcance e a profundidade dessa revolução dentro da história das artes visuais e audiovisuais não foram ainda devidamente equacionados, sobretudo porque os critérios de avaliação predominantes no universo das imagens técnicas derivam ainda de cânones figurativos das artes fotográfica e cinematográfica. Mas o impacto da arte do vídeo não pode ser avaliado dentro dos limites estreitos da própria imagem técnica; ele deve, antes, ser avaliado na perspectiva mais abrangente da história da arte como um todo, de que o vídeo é agora uma de suas principais instâncias criadoras.

É curioso observar que os profissionais formados no universo da imagem técnica (fotógrafos, cineastas) ficam desconcertados quando se iniciam na experiência do vídeo. Esses profissionais operam com uma expectativa de qualidade técnica que é moeda corrente no nível da imagem fotoquímica, mas que resulta fora de propósito nos domínios do vídeo. Já os artistas de formação musical ou oriundos do universo da pintura artesanal se relacionam de forma muito mais produtiva com o vídeo, pois percebem que nele se pode resgatar a mesma liberdade e a mesma flexibilidade de tratamento que se encontram em seus domínios específicos. Aquilo justamente que os profissionais da imagem técnica consideram um “defeito” da imagem eletrônica — sua virtualidade, sua baixa definição, sua labilidade cromática e as anamorfoses de suas figuras — é encarado pelos outros como qualidade positiva, a diferença qualitativa do vídeo em relação aos demais meios técnicos, aquilo justamente que o coloca em sintonia com a arte de nosso tempo.

Já a imagem digital, a imagem gerada ou processada em computador, apresenta uma posição ambígua dentro desse panorama. Num certo sentido, trata-se de um retorno aos cânones renascentistas de coerência e objetividade. Mais que um retorno, a imagem digital aparece como uma verdadeira hipertrofia dos postulados estéticos do século XV, na medida em que ela realiza hoje o sonho renascentista de uma imaginação puramente conceitual, em que a imagem seria encarada e praticada como uma instância de materialização do conceito. De fato, os algoritmos de visualização invocados no universo da computação gráfica permitem restituir sob forma visível (perceptível) o universo de pura abstração das matemáticas, ao mesmo tempo em que possibilitam também descrever numericamente as propriedades da imagem. Como consequência, eles dão origem a imagens ainda mais calculadas, coerentes e formalizadas do que a pintura do *Quattrocento*. E uma vez que se pressupõe existir algum tipo de isomorfismo entre as formas da matemática e as estruturas do universo, há também uma certa vontade mimética conformando as imagens digitais, um certo sentido de realismo que, de alguma maneira, dá continuidade ao princípio do registro fotográfico. Tudo isso pode ser constatado no grosso da produção imagética computadorizada, que se mostra cada vez mais como uma simulação do realismo fotográfico. Há, todavia, uma diferença:

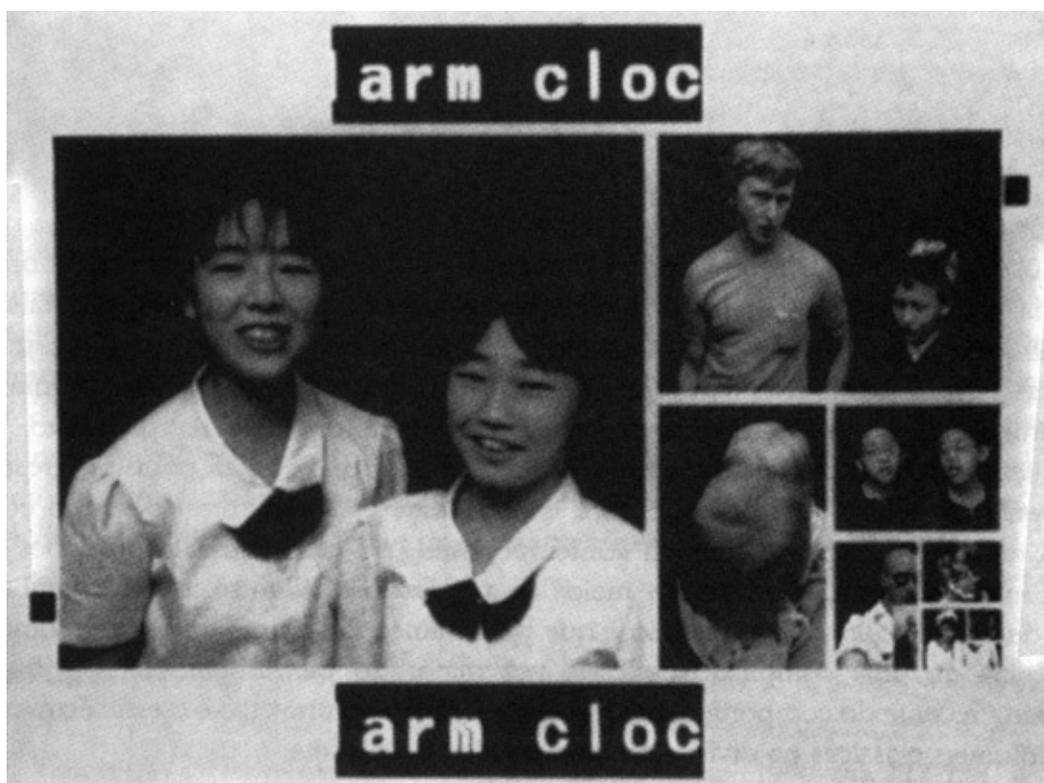
a partir do computador, o “realismo” resulta visivelmente desencarnado, sem qualquer vinculação direta com a paisagem registrada. O realismo praticado na era da informática é um realismo essencialmente *conceitual*, elaborado com base em modelos matemáticos e não em dados físicos arrancados da realidade visível.

A intervenção do computador compreende, portanto, uma certa margem de ambiguidade: o fato de ele dispensar inteiramente a mediação da câmera para a enunciação da imagem, de um lado, e as imensas possibilidades de manipulação e metamorfose que ele abre, por outro, relativizam bastante o seu apetite de realismo fotográfico. Pode-se, com o computador, simular a fotografia, se é isso o que se quer, mas pode-se também criar mundos absolutamente irreais, mundos regidos por leis arbitrárias, até o limite da abstração total. Pode-se também desintegrar imagens anteriormente enunciadas por câmeras, de modo a aproximar a imagem digital dos processos formativos de natureza anamórfica, mais típicos do vídeo. Obras conhecidas tais como as de Harold Cohen, Yoichiro Kawaguchi e Michel Bret já demonstram hoje e de uma forma eloquente as imensas possibilidades estéticas da imagem digital.

Atualmente, computador e vídeo, nos seus modos de apropriação mais usuais, correspondem a duas estéticas radicalmente diferentes, que poderíamos caracterizar grosseiramente como sendo respectivamente a da criação e a da destruição. A arte do vídeo está marcada, antes de mais nada, por uma ruptura com os cânones pictóricos do Renascimento e por uma retomada do espírito demolidor das vanguardas históricas do começo do século, fazendo voltar a sua fúria desconstrutiva sobretudo contra a figura realista que o modelo fotográfico logrou perpetuar. Já a síntese numérica da imagem nos reconcilia novamente, senão com o efeito ilusionista da figuração renascentista, pelo menos com o seu caráter construtivo e a sua resoluta fusão de arte e ciência. De um lado, portanto, temos a total destruição, a negação como energia propulsora da obra, desagregação, anamorfose, implosão do visível. De outro, a utopia de um total domínio do visível, de um controle absoluto do processo gerador da imagem, até mesmo nos seus detalhes mais microscópicos. À alquimia luminosa do vídeo e à sua extravagância visual, a computação gráfica responde com uma paisagem sóbria, matematicamente ordenada, em que os jogos de luzes, sombras e reflexos não passam de dados puramente teóricos, elementos de uma gramática, de uma sintaxe ou de uma retórica *a priori* estabelecidas. “Elástica, aquosa, sujeita a todas as transformações e anamorfozes, fortemente deliquescente, fantasmática e conduzida, às vezes, pelos artistas, aos limites mesmo do *visível* (...) ou do *palpável* (...), a imagem de vídeo parece se opor totalmente a essa outra imagem, dita ‘de síntese’, imagem estritamente calculada, nervurada, armada, arquitetada e encorpada nos mínimos detalhes” (Mèredieu 1988, p. 6).

O mais desconcertante, porém, é que hoje um número cada vez maior de trabalhos são feitos mesclando as duas alternativas e fazendo nascer daí um diálogo tenso e fértil entre as expressões atuais mais avançadas da imagem técnica. É como se, após 500 anos de ditadura da imagem

especular consistente do Renascimento e após 100 anos (pelo menos) de contestação desse primado pelas vanguardas históricas, o universo das imagens caminhasse agora em direção a uma síntese, uma síntese que, todavia, não deixa de apontar para sua natureza necessariamente híbrida, resultado de influências distintas e (às vezes) contraditórias. Nesse sentido, a situação atual das imagens técnicas não para de surpreender. De um lado, os mais recentes algoritmos de computação gráfica prometem simulações absolutamente “realistas”, a ponto de poder substituir objetos do mundo real, cenários naturais e até mesmo atores de carne e osso por réplicas digitais tão convincentes quanto as imagens técnicas anteriores, resultantes de um registro fotoquímico realizado pela câmera. Por outro lado, porém, as atuais imagens fotográficas são a tal ponto manipuladas por processadores computadorizados que a própria credibilidade (ingênua, é verdade) no poder de revelação da fotografia entra hoje num processo de degradingolamento irreversível. A tendência atual é encarar o registro fotográfico efetuado pela câmera como a mera obtenção de uma matéria-prima que deverá ser posteriormente trabalhada e transformada por algoritmos de tratamento da imagem. “Fotografia” agora é o nome que se dá ao resultado de um processo de edição e não à marca deixada pela luz sobre uma superfície fotossensível. Em resumo: enquanto certos produtos da computação gráfica aspiram ao (antigo) poder de convicção da fotografia fotoquímica, a fotografia se converte ela própria em vídeo (as próprias câmeras fotográficas já são agora eletrônicas), como que anunciando uma era de indiferenciação fenomenológica entre imagens técnicas e artesanais, objetivas e subjetivas, internas e externas.



Um dos quadros múltiplos e "verticais" no *Parabolic people* de Sandra Kogut.

FORMAS EXPRESSIVAS DA CONTEMPORANEIDADE

Nos últimos anos, no terreno das práticas significantes designadas pela rubrica geral da *media art*, começam a se delinear algumas características estruturais e determinados modos construtivos que parecem marcar, de maneira cada vez mais nítida, as *formas expressivas* deste final de século. Tais formas estão sendo definidas, em primeiro lugar, pela inserção de tecnologias da informática na produção, na distribuição e no consumo de bens audiovisuais e, em segundo lugar, pelos progressos no terreno das telecomunicações, com o conseqüente estreitamento do tempo e do espaço em que se move o homem contemporâneo. Ao lado dessas motivações de caráter infraestrutural, relativas aos meios de produção, devem-se associar também outras de caráter cultural mais amplo e que poderíamos rapidamente resumir como a consciência de uma complexidade cada vez maior do pensamento e da vida, a descoberta recente do comportamento instável e caótico do universo e o esfacelamento das dicotomias clássicas na divisão social e política do planeta.

Tomando como ponto de partida não teorias abstratas, mas a observação concreta dos trabalhos efetivamente produzidos nos últimos anos, temos procurado detectar que novas sensibilidades, novos problemas de representação, novos conceitos estéticos e novas formas de compreender o mundo estariam sendo introduzidos em conseqüência da presença cada vez maior de recursos, processos e mediações tecnológicas na criação artística de nosso tempo. Nesse sentido, vamos tentar proceder, a seguir, ao levantamento de algumas tendências gerais e de algumas características estruturais que nos parecem mais decisivas na definição das mudanças que estariam ocorrendo hoje no terreno das artes midiáticas, tomando o cuidado de alertar para o fato de que se trata ainda de um levantamento não exaustivo, de caráter necessariamente introdutório, que demanda, portanto, avaliações e desdobramentos posteriores.

Multiplicidade

Vale recordar, antes de mais nada, que Italo Calvino (1990, pp. 117-138) reconhecia, dentre as principais características da arte que deverá marcar a virada do milênio, a multiplicidade como um de seus traços mais fundamentais. A multiplicidade é definida por Calvino como um conjunto de “redes de conexões entre os fatos, entre as pessoas, entre as coisas do mundo” (p. 121). Se for possível reduzir a uma palavra o projeto estético e semiótico que está pressuposto em grande parte da produção audiovisual mais recente, podemos dizer que se trata de uma procura sem tréguas dessa multiplicidade que exprime o modo de conhecimento do homem contemporâneo. O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos e tudo isso ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações.

Para tentar entender como opera a multiplicidade, tomemos o exemplo da série televisual *Parabolic people* (1991), da videoartista brasileira Sandra Kogut: recursos de edição e processamento digital permitem jogar para dentro do quadro do vídeo uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens), fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar esses arranjos, redefinindo-os em novas combinações. A técnica mais utilizada consiste em abrir “janelas” dentro do quadro para nelas invocar novas imagens, de modo a tornar a tela um espaço híbrido de múltiplas imagens, múltiplas vozes e múltiplos textos. No interior de uma tomada de Tóquio, por exemplo, abre-se uma “janela” para uma tomada de Dacar, outra de Nova York e mais uma do Rio de Janeiro. Não se trata de sugerir, evidentemente, que todos estão no mesmo lugar, mas de estudar formas possíveis de leituras desses eventos simultâneos e de descobrir ligações sutis, inéditas, às vezes também absurdas, entre eles. Assim “um acordeonista russo em Moscou interpreta em perfeita sincronia com um percussionista de Dacar, mesmo que eles nunca tenham chegado a se encontrar, a não ser na fantasia ou na vontade de um autor” (Bongiovanni 1992, p. 25). Da mesma forma, um “personagem” já visto num dos blocos retorna novamente em outro bloco, inserido num outro arranjo, “dialogando” com novos protagonistas, como que sugerindo possibilidades ilimitadas de combinações.

Parabolic people parece concentrar e exprimir com rara felicidade as tendências mais decisivamente inovadoras das poéticas tecnológicas da contemporaneidade, ao mesmo tempo em que radicaliza o processo de eletrificação da imagem iniciado por Nam June Paik e de desintegração de toda e qualquer unidade ou homogeneidade discursiva. A técnica da escritura múltipla que marca esse trabalho, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade, constitui a própria evidência estrutural daquilo que modernamente convencionamos chamar de uma estética da saturação, do

excesso (a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo) e também da instabilidade (ausência quase absoluta de qualquer integridade estrutural ou de qualquer sistematização temática ou estilística). Trata-se, numa palavra, de superpor tudo (textos em várias línguas, imagens, sons) ou de imbricar as fontes umas nas outras, fazendo-as acumular-se infinitamente dentro do quadro, de modo a saturar de informação o espaço da representação. O que exige, conseqüentemente, uma leitura de tipo sinestésico, atenta, ao mesmo tempo, ao que é dito, ao que é mostrado nos vários quadros simultâneos e ao que é comentado por meio dos inúmeros textos que correm paralelamente sobre as imagens. A multiplicidade praticada em trabalhos como esse nos coloca cara a cara com o que se convencionou chamar de segundo barroco ou neobarroco, tendência geral da arte contemporânea caracterizada pela recusa das formas unitárias ou sistemáticas e pela aceitação deliberada da pluridimensionalidade, da instabilidade e da mutabilidade como categorias produtivas no universo da cultura (Calabrese 1989, p. 12).

Discutindo o potencial expressivo da montagem, Serguei Eisenstein (1968, p. 60 ss.) já havia sugerido, ainda no âmbito do cinema, a possibilidade de uma montagem dentro do quadro, ou seja, uma combinação de elementos imagéticos contemporâneos, que se relacionam no eixo vertical da simultaneidade e não apenas, como sói acontecer no cinema convencional, no eixo horizontal da sucessão linear dos planos. Naturalmente, levando-se em consideração as possibilidades técnicas do tempo e do espaço em que Eisenstein viveu, a montagem no interior do quadro (montagem “vertical” ou “polifônica”, como ele a costumava chamar) só podia ser pensada e praticada como enquadramento de elementos contraditórios e como contraponto entre imagem e som. Mas, no horizonte da imagem eletrônica (e do próprio cinema que se utiliza de procedimentos eletrônicos e computacionais — *vide* o exemplo de Peter Greenaway), esses limites já não existem. Recursos de edição digital, como os que Kogut teve à sua disposição para a montagem de *Parabolic people*, tornam ilimitadas as possibilidades de intervenção construtiva no interior do quadro. Dentro de uma única tela, podemos ter uma imagem ocupando todo o quadro e, ao mesmo tempo, inúmeras “janelas” recortando a primeira para permitir visualizar outras imagens ou até mesmo fragmentos mínimos de outras imagens (donde a possibilidade de uma montagem “cubista”), além de uma inumerável tipologia de letras para textos e signos gráficos da mais diversificada espécie.

Trabalhos como *Parabolic people*, bem como todo o cinema pós-Godard, as tendências atuais mais avançadas do vídeo (David Larcher, Gianni Toti, Zbigniew Rybczynski) e as modalidades computadorizadas de multimídia ou hipermídia apontam hoje para a possibilidade de uma nova “gramática” dos meios audiovisuais e também para a necessidade de novos parâmetros de leitura por parte do sujeito receptor. A tela (do monitor, do aparelho televisor) torna-se agora um espaço topográfico onde os diversos elementos imagéticos (e também verbais, sonoros) vêm inscrever-se, tal como já se pode hoje vislumbrar em ambientes computacionais multitarefas. Do espaço isotópico da figuração clássica, baseado na continuidade e na homogeneidade dos elementos representados, passamos agora ao espaço politópico (Weibel 1988, p. 44), em que os elementos

constitutivos do quadro migram de diferentes contextos espaciais e temporais e encaixam-se, encavalam-se, sobrepõem-se em configurações híbridas. E, uma vez que agora os novos processos imagéticos despejam seu fluxo de imagens e sons de forma simultânea, isso exige, da parte do receptor, reflexos rápidos para captar todas as conexões formuladas (ou parte delas), numa velocidade que pode mesmo parecer estonteante a um “leitor” mais conservador, não familiarizado com as formas expressivas da contemporaneidade.

Uma variante possível desse processo é o que já convenciamos designar como *mestiçagem* das imagens — ou *poética das passagens*, para usar a expressão cunhada por Raymond Bellour (1990, pp. 37-56) em sua exposição *Passages de l’image* —, entendendo-se como tal a dissolução das fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens. As imagens são compostas agora com base em fontes as mais diversas: parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo gerado em computador. Em obras limítrofes como as do inglês David Larcher (*EETC, Granny’s is, Videovoid*) e as do italiano Gianni Toti (*Squeezangezaum, Planetopolis*), cada plano é um híbrido, em que já não se pode determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos tamanha é a mistura, a sobreposição e tamanho é o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais. O próprio conceito de “plano”, importado do cinema tradicional, revela-se cada vez mais inadequado para descrever o processo organizativo das novas imagens, pois em geral há sempre uma infinidade de “planos” dentro de cada tela, encavalados, superpostos, recortados uns dentro dos outros. Não só as origens são diferentes, mas essas imagens estão ainda migrando o tempo todo de um meio para outro, de uma natureza para outra (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital), a ponto de se caracterizarem como imagens migrantes, figuras em trânsito permanente. Muitos materiais utilizados, ainda, são reciclagens de imagens em circulação nos meios de massa das quais já se perderam as origens.

Toda essa simultaneidade, essa multiplicidade e essa velocidade com que os elementos audiovisuais são processados na tela podem dar a impressão, sobretudo a um espectador mais afinado com os planos limpos, unívocos e contemplativos do cinema convencional, de uma certa frivolidade ou de uma certa superficialidade, numa palavra, algo assim como uma irresponsabilidade, nada mais, enfim, do que um jogo de pirotécnica com as possibilidades de intervenção das máquinas. Talvez seja por essa razão que as platéias sofisticadas preferam os planos mais contemplativos e ritualísticos de um Andrei Tarkovsky (no cinema) ou de um Bill Viola (no vídeo), que lhes parecem sugerir algo mais “profundo” ou, na pior das hipóteses, menos vulgar do que, por exemplo, os efeitos de aceleração e de multiplicidade que se tem nos vídeos de Nam June Paik. Mas essa maneira de encarar as coisas é simplória, para não dizer comodista e conservadora. Na medida mesmo em que nos pomos hoje a navegar em ambientes multimidiáticos ou hipermediáticos, qualquer nostalgia de pureza e simplicidade corre o risco de esconder uma certa incompetência para encarar a(s) realidade(s) sob uma ótica mais complexa ou menos inocente do

que aquela que ainda acredita que a imagem registrada pela câmera pode nos dar alguma espécie de “revelação” primordial, que uma intervenção brutal das máquinas de processamento poderia destruir.

Processamento e síntese

O advento recente da fotografia eletrônica (a fotografia que é registrada diretamente em suporte magnético ou óptico e mais comumente conhecida como *still video*), bem como dos inúmeros recursos informatizados de conservação e armazenamento de fotos, ou ainda dos dispositivos de processamento digital da fotografia, ou mesmo dos recursos de modelação direta da imagem no computador, sem auxílio de câmera, tudo isso tem causado o maior impacto sobre o conceito tradicional de fotografia e de imagem técnica em geral, prometendo daqui para a frente introduzir mudanças substanciais tanto na prática quanto no consumo de imagens em todas as esferas de utilização. Em meios impressos, como jornais e revistas de massa, já estamos nos acostumando a conviver com um certo tipo de imagem que, apesar de muitas vezes lembrar estreitamente a familiar imagem fotográfica, pode já não ter sido captada por uma câmera ou, se o foi, pode estar de tal forma alterada que não guarda mais do que pálidos traços de seu registro original em película.

A consequência mais óbvia e mais alardeada da hegemonia da eletrônica no campo midiático é a perda do valor da fotografia (e de todas as imagens técnicas fundadas sobre o seu modelo) como documento, como evidência, como atestado de uma preexistência da coisa fotografada, ou como árbitro da verdade. A crença mais ou menos generalizada de que a câmera não mente e de que a fotografia é, antes de qualquer outra coisa, o resultado imaculado de um registro dos raios de luz refletidos pelos seres e objetos do mundo, enfim, toda essa mitologia a que a fotografia tem sido associada desde as suas origens, tudo isso está fadado a desaparecer rapidamente. No tempo da manipulação digital das imagens, a fotografia já não difere da pintura, já não está isenta de subjetividade e já não pode atestar a existência de coisa alguma. Qualquer imagem fotográfica pode ser profundamente alterada, alguns de seus elementos podem ser importados de outras imagens, o nariz de um modelo pode ser alongado ou reduzido e até mesmo trocado com o de outra figura, rugas ou excesso de gorduras podem ser eliminados dos corpos fotografados, a posição dos objetos no quadro pode ser alterada para possibilitar um novo enquadramento, até mesmo erros de foco, de mensuração da luz ou de velocidade de obturação podem ser corrigidos na tela do computador. O conceito de *edição* da fotografia se amplia e compreende hoje não apenas o trabalho de recorte do quadro e a sua inserção na página de uma revista, mas também a manipulação dos elementos constitutivos da própria imagem, até mesmo no nível de resolução do grão mais elementar de informação: o *pixel*.

Certamente, já se manipulava a foto em outros tempos e a história da fotografia está repleta de exemplos de alteração da informação luminosa impressa no negativo para fins publicitários, políticos ou até mesmo estéticos. Em 1986, o jornalista Alain Jaubert organizou em Paris uma exposição denominada *As fotos que falsificaram a história*, na qual foram expostas quase uma centena de fotos “históricas” reconhecidamente adulteradas por retoque ou colagem, como a célebre imagem de Lenin na tribuna (em 1920) de onde Trotski foi eliminado, o famoso enterro de Mao Tsé-Tung (1976) de onde foram apagadas as figuras da Camarilha dos Quatro, e o retrato de Fidel Castro tomado no Chile em 1971, de que o líder cubano mandou suprimir a figura do general Pinochet, que posava ao seu lado. Mas a manipulação fotográfica que se fazia em outros tempos era grosseira e podia ser facilmente descoberta com um simples exame de microscópio. Hoje é extremamente difícil (senão impossível) saber se houve algum tipo de manipulação numa foto, pois o processamento digital, uma vez realizado numa resolução mais fina do que a do próprio grão fotográfico, não deixa marca alguma da intervenção. Uma vez que agora se pode fazer qualquer tipo de alteração do registro fotográfico e com um grau de realismo que torna a manipulação impossível de ser verificada, a conclusão lógica é que, no limite, todas as fotos são suspeitas e que, também no limite, nenhuma foto pode legal ou jornalisticamente provar coisa alguma. A foto perde o seu poder de produzir verossimilhança e, como tal, é bem provável que dentro de mais algum tempo ela seja excluída até mesmo de nossos documentos de identidade.

Além da impossibilidade de verificar qualquer modificação do registro original, é preciso também constatar a relativa trivialidade com que esse processo se dá na prática habitual da fotografia. Os recursos para editar digitalmente uma foto estão cada vez mais ao alcance de qualquer empresa editora, de qualquer fotógrafo profissional e até mesmo do cidadão comum, na medida em que as câmeras eletrônicas de baixo custo e destinadas ao público amador já são vendidas acompanhadas de programas de edição de imagem. A rápida expansão da fotografia eletrônica e do processamento digital da fotografia nos faz crer que muitas das imagens que consumimos hoje nas revistas ilustradas são imagens editadas no seu próprio conteúdo imagético. A tarefa do fotógrafo convencional se reduz cada vez mais à do colhedor de imagens, entendida como tal a atividade do mero fornecedor de uma matéria-prima que deverá ser depois manufaturada em estações gráficas computadorizadas. Os limites entre a fotografia como registro da luz e a iconografia dos meios de comunicação tornam-se imprecisos, pois o registro é tomado e explorado no que tem de potencial gráfico, o resultado buscado é mais pictórico do que fotográfico e a questão da fidelidade ao mundo visível mostra cada vez menos pertinência.

A situação vivida hoje no universo da fotografia eletrônica, ou do tratamento eletrônico da imagem, ou ainda da simulação da fotografia por meio de recursos digitais, não é muito diferente da situação vivida em qualquer outra área da produção cultural. Veja-se o que se passa, por exemplo, na área da música: os sons dos instrumentos são “samplerizados” (construídos por amostras) ou sintetizados eletronicamente, e as peças musicais não consistem em outra coisa que uma edição

desses sons numa tela de computador, por meio de sequenciadores concebidos especificamente para esse fim. O que quer dizer que, tal como ocorre agora na fotografia, a música que se ouve num disco já não é, em grande parte das vezes, o registro da *performance* de um instrumentista, mas o resultado de um trabalho de edição de sons eletronicamente gerados.

A fotografia não vive, portanto, uma situação especial nem particular: ela apenas corrobora um movimento maior, que se dá em todas as esferas da cultura, e que poderíamos caracterizar resumidamente como um processo implacável de “pixelização” (conversão em informação eletrônica) e de informatização de todos os sistemas de expressão, de todos os meios de comunicação do homem contemporâneo. A tela mosaicada do monitor representa hoje o local de convergência de todos os novos saberes e das sensibilidades emergentes que perfazem o panorama da visualidade (e também da musicalidade, da verbalidade) deste final de século.

Nos círculos de especialistas, já é lugar-comum dizer que o universo da imagem vive hoje a sua fase pós-fotográfica, querendo dizer com isso uma fase em que a imagem — e sobretudo a imagem tecnicamente produzida — libera-se finalmente do seu referente, do seu modelo ou daquilo que nós chamamos um tanto impropriamente de a “realidade”. O que marca de forma mais aguda esta fase é uma lenta mas inexorável mudança dos hábitos perceptivos do público em relação a uma, digamos assim, ontologia da imagem fotográfica. A convivência diária com a televisão e com os meios eletrônicos em geral vem mudando substancialmente a maneira como o espectador se relaciona com as imagens técnicas e isso tem consequências diretas na abordagem da fotografia. A tela de baixa resolução e sem profundidade da imagem eletrônica fragmenta e emoldura de forma implacável o espaço visível, torna sensível a textura granulosa do mosaico videográfico e se oferece a todas as interferências e manipulações. Mais do que isso: a imagem eletrônica se mostra ao espectador não mais como um atestado da existência prévia das coisas visíveis, mas explicitamente como uma produção do visível, como um efeito de mediação. A imagem se oferece agora como um “texto” para ser decifrado ou “lido” pelo espectador e não mais como paisagem a ser contemplada.

Isso não quer dizer que as imagens contemporâneas sejam indiferentes à realidade, como querem fazer crer certos profetas do Apocalipse, mas que o acesso a esta última é agora visivelmente mediado e menos inocente. Atribuir um caráter perverso ao efeito de opacidade produzido pela imagem eletrônica ou, pior ainda, inculpar esta última de uma pretensa “desrealização” do mundo visível, como fazem certos filósofos da pós-modernidade, implica, na verdade, um retorno a um discurso platônico sobre a imagem, um discurso que não consegue pensar a imagem fora de sua função indicial mais elementar e que não admite qualquer outro destino para as imagens fora dos limites estreitos da mimese. Mas a manipulação eletrônica não chega propriamente a representar uma novidade no universo das artes visuais, uma vez que o que ela faz é simplesmente repetir, num outro patamar da história cultural do homem, o mesmo processo de

iconização da representação visual já vivido pela arte moderna a partir do impressionismo, do cubismo e da arte abstrata.

A conclusão provisória que podemos arriscar extrair dos dados com os quais podemos contar hoje é mais ou menos a seguinte. Por mais predatória que seja a intervenção da eletrônica no terreno da fotografia, ela produz também alguns resultados positivos a médio prazo, que poderíamos caracterizar como, de um lado, a incrementação dos recursos expressivos da fotografia e, de outro e principalmente, a demolição definitiva e possivelmente irreversível do mito da objetividade fotográfica, sobre o qual se fundam as teorias ingênuas da fotografia como signo da verdade ou como reprodução do real. Na verdade, todos os especialistas que se atiraram seriamente à tarefa de examinar o modo de funcionamento da fotografia como um sistema de expressão já deixaram patente as convenções do código fotográfico de representação e a arbitrariedade dos seus vários elementos expressivos, como o enquadramento, a iluminação, a disposição das zonas de cinzas, a determinação do ponto de foco, a velocidade de obturação, a resolução da perspectiva pelos vários tipos de lentes, a densidade da emulsão de registro, o balanceamento das cores etc. A fotografia exprime seus enunciados na forma de textos imagéticos que são sempre e necessariamente intencionais, interpretativos e subjetivos, como ocorre aliás em qualquer outro tipo de texto (Machado 1984). A ideia esdrúxula, difundida nos anos 40 e 50 por André Bazin (1981, p. 13), de que a fotografia pertence ao domínio não da cultura, mas das ciências naturais, porque é a própria “realidade” que imprime a si mesma na película, não suporta sequer a mais elementar das verificações.

Pois bem, o que faz hoje a eletrônica no terreno da fotografia é tornar sensível, ou até mesmo ostensivo, aquilo que todo estudioso da fotografia e todo fotógrafo devidamente conhecedor do seu meio já sabiam desde as origens da fotografia, ou seja, que fotografar significa, antes de qualquer outra coisa, construir um enunciado com base nos meios oferecidos pelo sistema expressivo invocado e isso não tem qualquer relação com reprodução do real. Se hoje a eletrônica amplia o leque de ferramentas de que pode se servir o fotógrafo, se ela lhe dá maior poder de controle sobre suas imagens e lhe possibilita intervir até mesmo sobre as unidades mais elementares do quadro para construir suas ideias visuais, tanto melhor para a fotografia, mesmo que essa nova atividade nem venha a se chamar fotografia no futuro. Conforme já observou Fred Ritchin (1990, p. 7), “o potencial expressivo da fotografia não poderá ser adequadamente fixado e avaliado enquanto a questão da sua fácil conexão com a realidade não for superada”. A eletrônica força hoje a fotografia a viver a sua hora da verdade e a livrar-se das convenções e das ideias preconcebidas que entravam o seu pleno desenvolvimento como arte e como meio de comunicação. À medida que o público for se acostumando às imagens digitalmente alteradas, à medida que essas alterações se tornarem cada vez mais visíveis e sensíveis, até como uma nova forma estética, e que os próprios instrumentos dessas alterações estiverem ao alcance de um número cada vez maior de pessoas, também para manipulação no plano doméstico, o mito da objetividade e da veracidade da imagem fotográfica

desaparecerá da ideologia coletiva e será substituído pela ideia muito mais saudável da imagem como construção e como discurso visual.

Metamorfose

Na prática usual da fotografia, toda e qualquer intervenção do fotógrafo sobre a materialidade da foto (retoque, colagem, posterização etc.) sempre foi considerada uma espécie de falsificação ou, na melhor das hipóteses, algo assim como uma recusa de encarar a “essência” da fotografia, identificada como um confronto fundamental entre a câmera e um modelo externo. A fotografia seria, portanto, um exercício concentrado do olhar, em que não caberia qualquer gesto posterior de manipulação ou de transfiguração dessa mirada primordial. Quanto ao cinema, excetuando-se apenas as suas experiências limítrofes e as atuais explorações eletrônicas, ele sempre esteve entravado por um certo pudor, um receio de intervir sobre a imagem, como se a manipulação do quadro cinematográfico representasse alguma espécie de sacrilégio que se devesse evitar a qualquer custo. André Bazin (1981, pp. 63-80) foi o principal arauto dessa ideia (hoje bastante envelhecida) de que a função do cineasta é lançar um olhar sobre o mundo e respeitar, sem interferências, a revelação obtida pela câmera.

Com base na imagem eletrônica, porém, já não temos “revelação” alguma. Na verdade, a imagem eletrônica nem mesmo conta com os traços materiais da imagem cinematográfica: ela é uma virtualidade, que desponta apenas quando invocada por alguma máquina de “leitura”, atualizadora de suas potencialidades visíveis. O seu suporte, entretanto, não mostra imagem alguma: ele é opaco e vazio a um olhar desaparelhado. A nossa relação com o vídeo é uma relação sempre necessariamente mediada, sempre atravessada por aparelhos, pois falta à imagem eletrônica substância: ela é um fluxo de corrente elétrica e, como tal, não pode ser tomada nas mãos, como se toma um plano cinematográfico.

Ademais, isso que nós chamamos de “imagem” no universo do vídeo já nem é uma representação pictórica no sentido tradicional do termo, ou seja, uma inscrição no espaço. A rigor, em cada intervalo mínimo de tempo, não há propriamente uma imagem na tela, mas um único *pixel* aceso, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa — o quadro videográfico — já não existe no espaço, e, sim, na duração de uma varredura completa da tela, portanto, no tempo. Ao contrário de todas as imagens anteriores, que correspondiam sempre a uma inscrição no espaço, à ocupação de um quadro, a imagem eletrônica é mais propriamente uma síntese temporal de um conjunto de formas em mutação.

Fluxo de corrente elétrica, a imagem videográfica encontra-se permanentemente sob ameaça de pulverização e basta sempre muito pouco para que ela seja dissolvida, devolvida à sua condição fundante de linhas e pontos luminosos sobre a superfície da tela. Se há algo que marca profundamente essa imagem é a sua extraordinária capacidade de metamorfose: ela está sujeita a todas as transformações, a todas as anamorfoses e a todas as distorções, bastando para isso alguns ajustes de circuitos. Pode-se nela intervir infinitamente, subverter os seus valores cromáticos ou os seus níveis de luminância, recortar suas figuras e inseri-las umas dentro das outras, gerando paisagens híbridas e exóticas, a meio caminho entre o surrealismo e a abstração. Nesse sentido, fala-se hoje, e com uma certa pertinência, em um retorno à pintura, considerando que a imagem eletrônica pode ser tratada como uma massa de cores e formas que se pode moldar de infinitas maneiras, tal como nas artes plásticas, de modo a recuperar para as mídias de massa a visualidade da arte contemporânea.

A essas características da imagem eletrônica devem-se juntar agora as possibilidades de edição e processamento digital, que multiplicam o potencial metamórfico e anamórfico das imagens contemporâneas a alguma enésima potência. Determinados algoritmos de computação gráfica permitem intervir sobre as figuras e distorcê-las infinitamente, sem que verdadeiramente haja limites para esse gesto desconstrutivo. Com os modernos recursos de pós-produção, sobretudo aqueles que permitem a manipulação digital, pode-se silhuetar as figuras, linearizá-las, preenché-las com massas de cores, alongá-las, comprimi-las, torcê-las, multiplicá-las ao infinito, submetê-las a toda sorte de suplícios, para depois restituí-las novamente, devolvê-las ao estado de realismo especular. Diferentemente das imagens fotográficas e cinematográficas, rígidas e resistentes em sua fatalidade figurativa (o desenho animado é uma exceção no cinema), a imagem eletrônica resulta muito mais elástica, diluível e manipulável como uma massa de moldar. Não por acaso, essas características anamórficas das imagens eletrônicas e digitais possibilitaram à vídeo-arte e à *computer art* retomar o espírito demolidor e desconstrutivo das vanguardas históricas do começo do século e aprofundar o trabalho de rompimento com os cânones pictóricos (figurativismo, perspectiva, homogeneidade de tempo e espaço) herdados do Renascimento.

Imagem eletrônica é, antes de mais nada, *metamorfose*, conforme demonstraram Nam June Paik e Wolf Vostell, quando, ainda nos anos 60, inventaram a arte do vídeo distorcendo e modificando a imagem convencional da televisão. Estéticas, por excelência, da metamorfose, o vídeo e a computação gráfica autorizam as manipulações mais transgressivas e as interferências mais desarticuladoras sobre o registro bruto efetuado pelas câmeras. Na verdade, o vídeo utiliza os mesmos recursos modernos da gravação sonora, em que instrumentos e vocalistas, registrados separadamente, são depois misturados eletronicamente, além de corrigidos e modificados por processamento do sinal acústico. Os recursos de pós-produção, como já observou Sandra Lischi (1988, p. 28), introduzem um novo processo na elaboração do produto videográfico, que permite não apenas superar o caráter figurativo da imagem técnica como também colocar o trabalho

significante à mostra. A figura obtida pela câmera é tão somente uma matéria-prima que deverá ser posteriormente manipulada pelos procedimentos de pós-produção, cada vez mais identificados com a própria atividade significativa.

Na análise desse fenômeno, o crítico Fred Ritchin (1990, p. 133) chegou mesmo a lançar o conceito de *hiperfotografia*, a fotografia que é modificada não pela ação de paletas gráficas, mas pela aplicação direta de leis da física ou da biologia. Imagine-se a foto de um prédio de 40 andares sacudido por um vento hipotético a 600 milhas por hora, velocidade duas vezes superior ao recorde já verificado na superfície da terra. Aplicando equações matemáticas e leis físicas de resistência dos materiais a uma foto convencional de um edifício, pode-se, com o auxílio de um computador, alterar a foto original de forma a visualizar o que poderia acontecer com o edifício sob a ação de tais ventos. Com essa técnica, a fotógrafa norte-americana Nancy Burson produziu um famoso retrato do que seria um *Big Brother* de nosso tempo, misturando os traços fisionômicos dos presidentes e primeiros-ministros dos países detentores de poder nuclear, na exata proporção do número de ogivas de cada país. A mesma fotógrafa conseguiu também desenvolver um algoritmo capaz de “envelhecer” ou “rejuvenescer” imagens fotográficas, de modo a possibilitar saber como seremos daqui a 20 anos ou como ficará uma estrela do cinema contemporâneo quando lhe vierem as rugas (Kleiner 1987, p. 72).

Fluidas, ruidosas, escorregadias e infinitamente manipuláveis, a imagem eletrônica e a fotografia processada digitalmente já não autorizam um tratamento no plano da mera referencialidade, no plano do registro documental puro e simples. O efeito de real não se dá nelas com a mesma transparência e inocência com que ocorre na fotografia convencional ou no cinema. Pelas suas próprias características, os meios eletrônicos se prestam muito pouco a uma utilização naturalista, a uma utilização meramente homologatória do “real”. Pelo contrário, se a “realidade” comparece em alguma instância nessas atividades, ela se dá como decorrência de um trabalho de “escritura”. As anamorfoses e as dissoluções de figuras, os imbricamentos de imagens umas nas outras, as inserções de textos escritos sobre as imagens, os efeitos de edição ou de *collage*, os jogos das metáforas e das metonímias, a síntese direta da imagem no computador não são meros artifícios de valor decorativo; eles constituem, antes, os elementos de articulação do quadro fotográfico como sistema de expressão. Dentre todas as imagens figurativas, a imagem eletrônica é a que menos manifesta vocação para o documento ou para o “realismo” fotográfico, impondo-se, em contrapartida, como intervenção gráfica, conceitual ou, se quiserem, “escritural”: ela pressupõe uma arte da relação, do sentido e não simplesmente do olhar ou da ilusão.

Interatividade, potencialidade, complexidade

A utilização cada vez mais intensiva de computadores na produção artística e intelectual de nosso tempo tem introduzido alguns problemas novos, que se oferecem como enigmas ao desafio das novas gerações. Que elementos diferenciais as ferramentas, os processos e os suportes digitais estariam oferecendo à imaginação criadora, ao espírito investigativo e à indagação estética que se operam em nosso tempo? As consciências mais bem-sintonizadas com as novidades se apressarão logo a responder: o dado novo é a *interatividade*, a possibilidade de responder ao sistema de expressão e de dialogar com ele. Mas o termo *interatividade* se presta hoje às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolhem (por telefone) o final da história. Um termo tão elástico corre o risco de abarcar tamanha gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir coisa alguma.

A discussão, na verdade, não é nova. Já em 1932, Bertolt Brecht (1967, pp. 81-92) falava em interatividade ao se referir ao processo de inserção democrática dos meios de comunicação numa sociedade plural, com participação direta dos cidadãos, tal como imaginava que deveria ser o sistema radiofônico alemão. Essa ideia acabaria afinal se materializando na utopia das rádios e televisões livres, que floresceram na Europa 40 anos depois. Nos anos 70, Enzensberger (1979, p. 25) pensou a interatividade como um mecanismo de troca permanente de papéis entre emissores e receptores e supôs que, um dia, o modo de funcionamento dos meios de comunicação poderia deixar de ser um processo unidirecional de atuação dos produtores sobre os consumidores para se converter num sistema de trocas, de intercâmbio, de conversação, de *feedback* constante entre os implicados no processo de comunicação. Na mesma época, Raymond Williams (1979, p. 139) dizia que a maioria das tecnologias vendidas e difundidas como “interativas” eram na verdade simplesmente “reativas”, pois diante delas o usuário não fazia senão escolher uma alternativa dentro de um leque de opções definido (verdade que continua sendo válida para a maioria dos *videogames* e aplicativos multimídia hoje consumidos em escala massiva). Interatividade, entretanto, implicava para ele a possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da audiência, ou mesmo, no limite, a substituição total dos polos emissor e receptor pela ideia mais estimulante dos agentes intercomunicadores, como acontece, desde algum tempo, nos *cafés eletrônicos* (misto de bares e clubes, nos quais grupos situados em diferentes partes do mundo e conectados por sistemas de televisão de varredura lenta discutem temas contemporâneos).

Para além dessas considerações de ordem estritamente *política* em relação ao problema da interatividade, outros enfoques recaíram sobre a dimensão mais propriamente *semiótica* do termo, ou seja, sobre o lugar assinalado para o leitor ou para o espectador (para o seu ponto de vista, para o seu local de escuta) na obra de arte de qualquer tempo. Se bem que, como já foi plenamente demonstrado pelos teóricos da escola de Konstanz (H.R. Jauss, W. Iser, entre outros), os atos de leitura e recepção, pelo fato de pressuporem interpretações diferenciadas, sempre foram também atos de criação e expressões de uma certa liberdade; a verdade é que apenas a partir dos anos 60

tais atos ganharam autonomia suficiente, a ponto de converterem, muitas vezes, o receptor em cocriador da obra. Os móveis de Calder, os espetáculos coletivos do Living Theatre, os *happenings* do grupo Fluxus, as instalações e os ambientes imaginados por artistas como Donald Judd, Richard Serra ou Robert Morris, os poemas desmontáveis de Raymond Queneau, os bichos de Lígia Clark, os parangolés de Hélio Oiticica são apenas alguns exemplos, dentre milhares de outros, de obras que pressupõem a intervenção ativa do leitor/espectador para a sua plena realização, que solicitam da audiência resposta autônoma e não prevista, abolindo, pelo menos nas experiências mais radicais, as fronteiras entre autor e fruidor, palco e plateia, produtor e consumidor.

A discussão sobre a interatividade não foi, portanto, colocada pela informática. Pelo contrário, ela já acumulou, fora do universo dos computadores, uma fortuna crítica preciosa. A diferença introduzida pela informática é que esta última dá um aporte *técnico* ao problema. As memórias de acesso aleatório dos computadores, bem como os dispositivos de armazenamento não lineares (disquetes, discos rígidos, CD-ROMs, CD-Is, *laserdiscs*), possibilitam uma recuperação interativa dos dados armazenados, ou seja, permitem que o processo de leitura seja cumprido como um *percurso*, definido pelo leitor-operador, ao longo de um universo textual em que todos os elementos são dados de forma simultânea. Com os mais recentes formatos de armazenamento das informações computacionais, o receptor pode entrar no dispositivo textual a partir de qualquer ponto, seguir para qualquer direção e retornar a qualquer “endereço” já percorrido. “Todas as direções são equivalentes, o espetáculo se torna a exploração de um território, viagem a um espaço de dados.(...) Nós nos deslocamos num espaço de *idéias*, num mundo de pensamentos e de imagens tal como aquele que existe no cérebro e não no projeto de um urbanista” (Viola 1988, p. 71).

A disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto verbo-audiovisual permite conceber obras não necessariamente “acabadas”, obras que existem em estado potencial, mas que pressupõem o trabalho de “finalização” provisória do leitor/espectador/usuário. O autor concebe não exatamente a obra, mas os seus elementos e o seu algoritmo combinatório, ao passo que cabe ao leitor *realizar* a obra, ainda que cada leitor a realize de uma forma diferente. Com base na arquitetura não linear das memórias de computador, pode-se hoje conceber obras em que textos, sons e imagens estariam ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, podendo ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor possibilidades instáveis em quantidades infinitas. Isso é justamente o que chamamos de *hipermídia*. Com a obra combinatória, a distribuição dos papéis na cena da escritura se redefine: os polos autor/leitor, produtor/receptor se trocam de forma muito mais operativa. O texto hipermidiático é a própria expressão dessa inversão de papéis, em que o leitor recupera (tal como nos primórdios da narrativa oral transmitida boca a boca) o seu papel fundante como cocriador e contribui decididamente para realizar a obra.

Mas a novidade introduzida pela informática não está exatamente na maior liberdade ou

autonomia que concede ao receptor por meio da interatividade. Diríamos que essa condição só se coloca porque é possibilitada por uma arquitetura múltipla e combinatória, pensada no plano mesmo da criação. Se entendemos a consciência e a imaginação como processos de associação contínua e de reestruturação de imagens e conceitos selecionados pela memória, não é difícil perceber que a hipermídia resulta uma representação mais adequada dessa mesma consciência ou dessa mesma imaginação do que os códigos sequenciais restritivos das escrituras lineares. O pensamento complexo trabalha com um número extremamente elevado de interações e interferências que se dão entre as unidades do sistema considerado e também com as incertezas, as ambiguidades, as indeterminações, as interferências de fatores aleatórios e o papel modelador do acaso. A complexidade é um *tecido* (*complexus*: aquilo que é tecido em conjunto) cujos constituintes heterogêneos e contraditórios encontram-se inseparavelmente associados (Morin 1991, pp. 17-18). A hipermídia permite justamente exprimir tais situações complexas, polissêmicas e paradoxais, que uma escritura sequencial e linear, plena de módulos de ordem, teria muito mais dificuldades de representar. Um documento hipermidiático jamais exprime um conceito, no sentido de uma verdade dada por uma linha de raciocínio; ele se abre para a experiência plena do pensamento e da imaginação, como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em relação ao contexto, que, enfim, *joga* com os dados disponíveis. Por suas bifurcações, suas proposições múltiplas e ambíguas, pelas ligações móveis e provisórias entre suas partes, a hipermídia permite representar o pensamento não assentado dos espíritos que contendem entre si, como a confirmar a máxima de Mikhail Bakhtin de que a verdade tem sempre uma expressão polifônica.

A estrutura combinatória da hipermídia aponta ainda para alguma coisa mais funda, que diz respeito à própria natureza da escritura (de qualquer escritura, não apenas da informatizada), para uma dimensão verdadeiramente epistemológica do texto, que só agora começa a ser seriamente encarada. Todo texto, mesmo o texto linear e sequencial, é sempre a atualização (necessariamente provisória) de uma infinidade de escolhas, num repertório de alternativas que, mesmo eliminadas na apresentação final, continuam a perturbar dialogicamente a forma oferecida como definitiva. Ao longo do processo de escritura, o texto sofre o fogo cerrado dos críticos imaginários que atormentam o autor, multiplica-se numa profusão de possibilidades (que depois se rasuram ou se apagam), bifurca-se diante das soluções diferenciadas. Modernamente, com o surgimento de uma crítica que investiga a *gênese* do texto pelo exame dos manuscritos ou rascunhos originais, é possível tornar visíveis os descaminhos da obra, as soluções que foram abandonadas, as versões que não chegaram à forma final, toda uma pluralidade, enfim, que precisou ser sacrificada para que o texto pudesse tomar a forma de obra publicável. Essa crítica tem demonstrado que a escritura, no seu momento genético, é sempre plural; ela se dá como feixe de possibilidades e a grandeza do resultado final está menos em escolher a melhor alternativa do que em dar forma orgânica à multiplicidade. Uma grande obra literária, por exemplo, nunca está acabada: trabalhos como os de Stendhal, Proust, Kafka, Joyce e tantos outros, malgrado circularem hoje em forma considerada definitiva, jamais foram dados como “acabados” por seus autores. “O conceito de texto definitivo

— dizia Borges (1986, p. 72) — não corresponde senão à religião ou ao cansaço.”

Uma das áreas mais estimulantes da pesquisa em computação consiste na tentativa de restituição dessa pluralidade original da obra. Já não se trata, como numa certa perspectiva estreita da informática, de fazer proliferar obras novas, com base no levantamento das características formais, estilísticas e vocabulares de um determinado autor. O que se busca agora é, por meio das escrituras hipermidiáticas, fazer derivar as alternativas diferenciadas que já estão dadas na própria obra, como forma de recolocar em circulação aquelas possibilidades virtuais que o texto, como ocorrência singular, nega e reprime. Trata-se, por fim, de devolver o texto à fase anterior à seleção final, restituindo as suas variantes possíveis, algumas vezes até mais interessantes do que a versão dada por acabada. Todos esses textos restituídos poderão, dentro de algum tempo, entrar em circulação sob forma hipermidiática, por meio de obras digitais (distribuídas em disquetes, discos ópticos etc.), que deverão redefinir profundamente os conceitos de arte e literatura. Imagine-se as surpresas que poderão advir quando pudermos ver, “por detrás” de um quadro de Picasso, outros quadros de Picasso, ou outras alternativas (apagadas ou ocultadas) de soluções plásticas, ou outras combinações polifônicas “por baixo” de uma partitura de Bach. A história inteira da arte poderá ser reescrita em virtude dessa mudança de enfoque.

A melhor metáfora para a hipermídia é a do *labirinto*, pois a hipermídia reproduz com perfeição a estrutura intrincada e descentrada deste último. Na verdade, a forma labiríntica da hipermídia repete a forma labiríntica do *chip*, ícone por excelência da complexidade em nosso tempo. Ao contrário do que imaginavam os gregos, o labirinto cretense não era uma prisão ou uma máquina de guerra, mas exatamente uma arquitetura representativa da complexidade máxima que a imaginação do homem da Antiguidade podia conceber e servia também de espaço para festas e jogos. A saída não era propriamente um problema para o visitante. Na mitologia grega, Dédalo escapa de seu próprio labirinto voando por cima dele com suas asas de cera, mas os cretenses podiam simplesmente pular os muros, como o moderno navegante da hipermídia pode “clicar” o botão *quit* e desistir do percurso. O problema, na verdade, era como avançar sem se perder: o labirinto funcionava, portanto, como um *desafio* para medir a astúcia do visitante. Nesse sentido, o labirinto existia para ser percorrido e, de preferência, para ser percorrido como um todo, ou pelo menos no maior número possível de encruzilhadas, de modo a explorar ao máximo suas possibilidades. A regra básica de exploração era, diante de uma encruzilhada, optar por todas as alternativas, percorrendo cada uma delas isoladamente e voltando em seguida ao mesmo ponto de partida para optar por outro caminho. O melhor percurso não era aquele que permitia chegar mais depressa ao fim, mas o que possibilitava visitar o maior número possível de lugares, sem ficar repetindo infinitamente o mesmo caminho. “Resolver” o labirinto era percorrê-lo todo, era conhecê-lo por inteiro, em vez de achar uma saída.

Segundo Rosenstiehl (1988, p. 252 ss.), três traços definem o labirinto e esses serão também

os três traços básicos da hipermídia. Primeiro, o labirinto *convida à exploração* e esse seu apelo é irrecusável. A fascinação do percurso está em tentar esgotar toda a extensão de seus locais e voltar a pontos percorridos para se ter alguma segurança. Da mesma forma, quando se entra em aplicativos multimidiáticos como *Puppet Motel*, de Laurie Anderson, ou em jogos interativos como *Myst*, de Rand e Robyn Miller, é difícil resistir à tentação de explorar todas as suas veredas na tentativa de descobrir os mistérios que se escondem nos seus detalhes mais discretos. Mais do que chegar a um fim ou ganhar o jogo, o prazer desses trabalhos está na investigação infinita das suas possibilidades de desdobramento. Se o labirinto é a metáfora da hipermídia, a metáfora do labirinto poderia ser o próprio pensamento. Pensar, num certo sentido, é também percorrer um labirinto (de ideias, de memórias, de criações da imaginação etc.), é investigar exaustivamente e descobrir alternativas, é ainda explorar as várias possibilidades e examinar o problema de todos os seus ângulos.

O segundo traço do labirinto é *a exploração sem mapa e à vista desarmada*. Nada, no labirinto, permite prever a geometria dos lugares. O seu algoritmo, novamente segundo Rosenstiehl, é *míope*. Não tendo a visão global do labirinto, o navegante precisa fazer cálculos locais, de curto alcance, para decidir o que fazer em seguida. Esses cálculos jamais levam em consideração o todo, visto que inalcançável; eles apenas processam informações locais de uma encruzilhada, ou das encruzilhadas adjacentes. Uma rede dotada de um sistema de cálculos autônomos em cada encruzilhada é um sistema descentrado e, nesse sentido, o labirinto simula a vida e o funcionamento das sociedades, razão por que ele pode ser modelo para estruturas narrativas múltiplas e descentradas, tal como já se começa a entrever em alguns aplicativos hipermidiáticos mais ousados. “O labirinto é o problema da troca local dos sinais suficientes para dar coerência ao todo. Somos desviados para as formas naturais descentradas, os rizomas (Deleuze e Guattari 1976), o sistema nervoso central, os formigueiros e as sociedades humanas espontâneas” (Rosenstiehl 1988, p. 272).

É verdade que em alguns exemplos de hipermídia se pode recorrer a um mapa do terreno quando se quer saber onde se está dentro do labirinto de alternativas. Mas, como já observou George Landow (1994, p. 102), a analogia que um mapa pode dar é limitada, porque um mapa só pode dar conta de um universo espacial, ao passo que as “encruzilhadas” da hipermídia não são propriamente figuras espaciais, mas *links* que relacionam um ponto do aplicativo a outros pontos virtuais que não estão necessariamente em lugar algum, podendo apenas ser materializados na tela caso alguma regra de navegação seja cumprida. Isso quer dizer que, com mapa ou sem mapa, num trabalho de hipermídia todas as decisões devem ser tomadas localmente. “O problema consiste então em compreender em que medida um viajante, no interior do labirinto, apenas dotado de percepção local, é capaz de uma ação global que lhe evite percursos infinitos” (Rosenstiehl 1988, p. 273).

O terceiro traço do labirinto é a *inteligência astuciosa* que o viajante exercita para conseguir progredir sem cair nas armadilhas das infinitas circunvoluções. Quem observa de fora pode ter a

impressão de que o navegante erra e evolui aleatoriamente tanto no interior do labirinto real como do labirinto virtual da hipermídia. Mas não é esse o caso. O navegante usa a astúcia, faz anotações, calcula os passos. O manual de *Myst* orienta assim o navegante: “Se você não sabe o que fazer em seguida, não adianta ficar clicando qualquer coisa. Pense naquilo que você já sabe e se pergunte sobre o que ainda precisa saber, passe em revista os seus conhecimentos e relacione-os. Pense nos itens que estão relacionados ou nos lugares que você já visitou, recorde-se das informações que já lhe foram dadas, preste atenção em tudo o que você vê e não se esqueça de nada.” À medida que avança e vê o espaço desdobrar-se diante de si, o navegante aumenta sua experiência, aprende com seus erros, aperfeiçoa-se. Em cada encruzilhada, diante de cada *link*, ele faz cálculos, considera os riscos de cada decisão e vai em frente. O seu progresso não se mede apenas de uma encruzilhada a outra: de um labirinto a outro, de um aplicativo a outro, o navegante se torna cada vez mais experiente e mostra-se capaz de enfrentar desafios cada vez maiores.

Qual a estratégia do navegante para avançar no labirinto? A mitologia apresenta duas alternativas. A primeira é o fio de Ariadne, que marca os lugares já percorridos para garantir a volta. Na verdade, o fio de Ariadne visa combater a complexidade do labirinto por meio de sua linearização: em vez de enfrentar o labirinto em suas sinuosidades e em suas bifurcações, como faziam os cretenses em suas festas, o grego Teseu, com o fio de Ariadne, retifica o labirinto, unifica o percurso e une começo e fim. A segunda alternativa — a dança dos gêranos — é mais poética e inteligente. Rapazes e moças alternados e com as mãos dadas em fila simulam o percurso do labirinto por meio de uma dança típica. Há um guia em cada uma das pontas da fila, o que significa que eles podem correr em qualquer um dos sentidos. Diante de uma encruzilhada, o grupo pode percorrer simultaneamente as duas alternativas, cada guia puxando o grupo para cada uma delas. Caso uma das alternativas não tenha saída, o guia que se defronta com essa alternativa dá um grito e é logo compreendido por seus companheiros: a fila passa a ser dirigida então pelo outro guia até a próxima encruzilhada. Assim, “a cadeia ondulada dobra-se e serpenteia sabiamente; todos os desvios do labirinto são simulados e acompanhados de mugidos até a vitória em que os dois condutores do bailado se juntam” (Rosenstiehl 1988, p. 255). A ideia de optar simultaneamente por todas as alternativas marca a diferença da dança dos gêranos em relação ao fio de Ariadne. A beleza e a astúcia da estrutura do labirinto estão na multiplicação das possibilidades e na vivência de tempos e espaços simultâneos.

No seu conto *O jardim dos caminhos que se bifurcam*, Borges imagina uma escritura paradoxal em que a(s) narrativa(s) se multiplica(m) em mil possibilidades de ocorrências diversificadas e contraditórias, sugerindo “a imagem de uma bifurcação no tempo, não no espaço” (Borges 1975, p. 100). Cada ação ocorre paralelamente com outras variantes que negam ou reorientam a primeira, todas elas igualmente legítimas, às vezes convergindo ou divergindo, de modo a formar uma rede de complexidade inextricável. “Não existimos na maioria desses tempos; nalguns existe o senhor e não eu. Noutros, eu, não o senhor; noutros, os dois. Neste, que um acaso

favorável me surpreende, o senhor chegou a minha casa; noutro, o senhor, ao atravessar o jardim, encontrou-me morto; noutro, digo estas mesmas palavras, mas sou um erro, um fantasma” (Borges 1975, p. 103). O mais surpreendente dessa narrativa limítrofe atribuída a um hipotético escritor chinês chamado Ts’ui Pen é que, nela, as diversas possibilidades se oferecem ao mesmo tempo e com a mesma intensidade ao leitor. Não se trata de optar, em cada encruzilhada, por uma das alternativas, de modo a seguir um fio narrativo (o fio de Ariadne) no mar de possibilidades. Antes, o que se oferece ao leitor é o espetáculo paradoxal das infinitas ocorrências paralelas e simultâneas dos possíveis de uma história; paradoxal porque, no limite, cada história seria um texto infinito, que vai se ramificando indefinidamente até formar uma nova Biblioteca de Babel.

Em todas as ficções, cada vez que um homem se defronta com diversas alternativas, opta por uma e elimina a outra; na do quase inextricável Ts’ui Pen, opta — simultaneamente — por todas. (...) Fang, digamos, tem um segredo; um desconhecido chama à sua porta; Fang decide matá-lo. Naturalmente há vários desenlaces possíveis: Fang pode matar o intruso, o intruso pode matar Fang, ambos podem salvar-se, ambos podem morrer etc. Na obra de Ts’ui Pen, todos os desfechos ocorrem; cada um é o ponto de partida de outras bifurcações. Às vezes, os caminhos desse labirinto convergem: por exemplo, o senhor chega a esta casa, mas num dos passados possíveis o senhor é meu inimigo; em outro, meu amigo. (Borges 1975, p. 100)

A abertura, a imprevisibilidade e a multiplicidade são dados na obra hipermidiática como tais e como tais devem ser decodificados. Como na narrativa paradoxal de Ts’ui Pen, o leitor deve encarar o texto permutativo como uma obra em movimento, que permite realizar uma pluralidade de enfoques e remete o espírito à experiência da contradição e da diversidade conceitual. Mas, para que isso aconteça, é preciso que já a obra — ou o seu algoritmo combinatório — esteja imbuída de uma concepção revolucionária de escritura, que ela faça desencadear a incerteza e a indeterminação como qualidades estruturantes do texto, de modo que o princípio combinatório seja a decorrência mesmo de um alargamento da função significante da arte. Só uma escritura nova pode exigir uma nova modalidade de leitura.

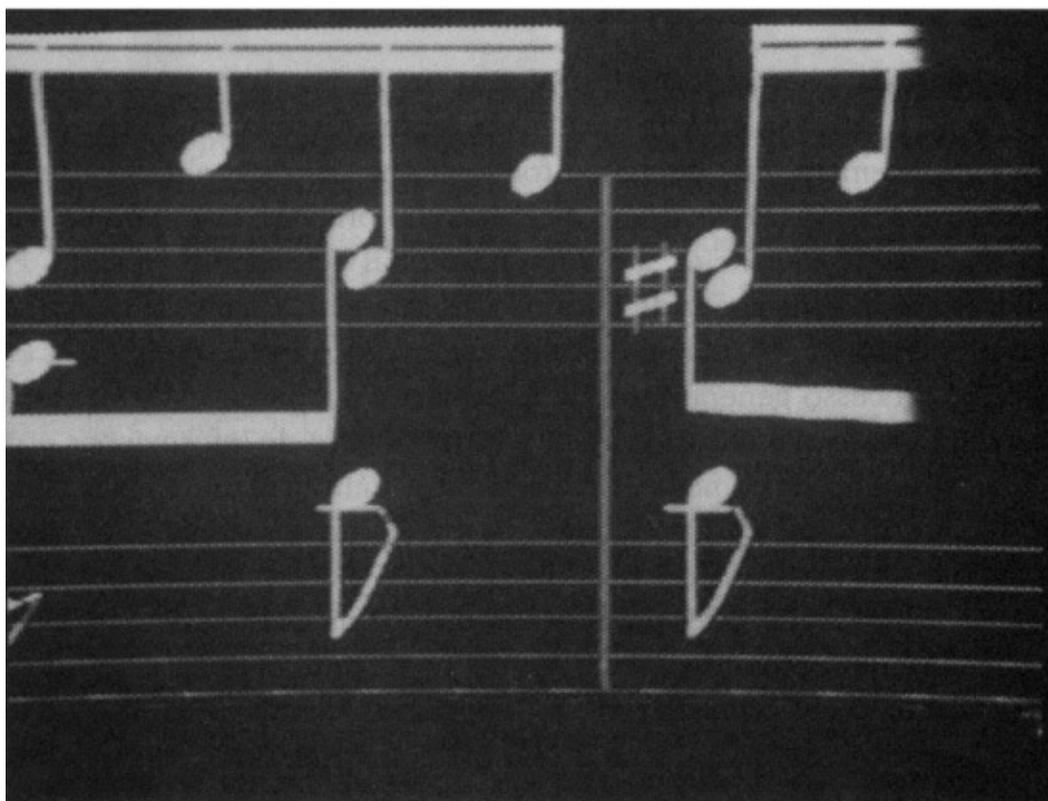
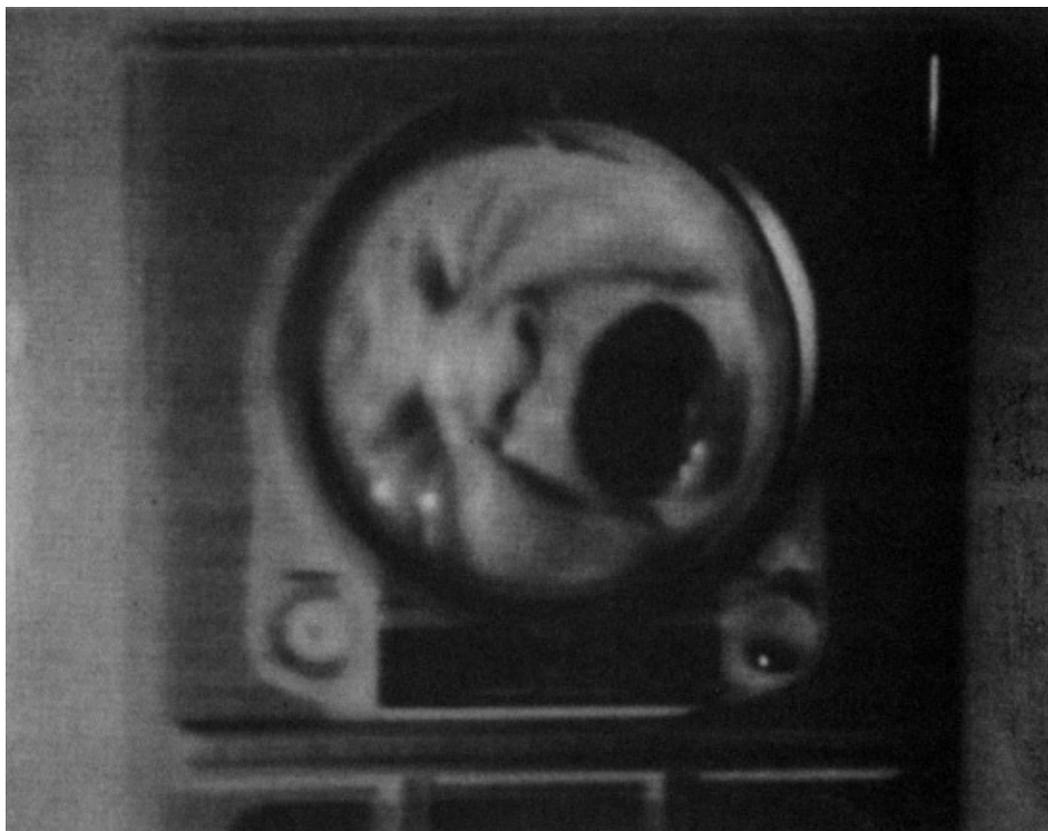
Essa nova escritura ainda está longe de ser uma realidade no novo mundo da informática, mas os sinais de sua gestação já se fazem sentir. Aproveitando a estrutura de acesso aleatório do *laserdisc*, o artista ítalo-americano Peter d’Agostino concebeu *Double You (and X, Y, Z)*, um repertório de 52 sequências videográficas e 48 mil *frames* que podem ser acessados em qualquer ordem, permitindo ao “leitor” coparticipar de um espetáculo audiovisual não linear, cujo sentido (necessariamente aberto) depende das associações por ele concebidas. *Bachdisc*, do chileno Juan Downey, recupera os aspectos “tridimensionais” da escritura polifônica de Bach, ao imaginar (e materializar em *laserdisc*) diferentes possibilidades de interpretar e fazer sobrepor as três “vozes” da *Fuga n. 24* em si menor para cravo. *The madness of Roland*, novela interativa de Greg Roach, conta uma história medieval fazendo embaralhar várias camadas de comentários e diferentes focos narrativos (Rolando, Angélica, Durendal e Carlos Magno), de modo a permitir forjar narrativas

distintas umas das outras, conforme o ponto de vista e o nível de comentário adotado. *Afternoon, a story*, de Michael Joyce, apresenta ao leitor dez caminhos de histórias, cada um deles uma perspectiva diferente de um narrador atormentado pela ideia de que sua esposa e seu filho foram vitimados num acidente de carro. Finalmente, *Agrippa*, do novelista William Gibson e do artista gráfico Dennis Ashbaugh, coloca o leitor na situação paradoxal de defrontar-se com um livro que desaparece diante de seus olhos, atacado por alguma espécie de vírus de computador, materializando aquela ideia desconcertante de Maurice Blanchot (1981, p. 151) do livro como ausência: “A deterioração antecipada do livro, a dissidência que ele joga com referência ao espaço em que está inscrito, a morte preliminar do livro.”

Mas a obra até agora mais avançada concebida numa estrutura labiríntica, à maneira da escritura paradoxal de Ts’ui Pen, não pode ser enquadrada como hipermídia e nem mesmo foi realizada com recursos da informática: trata-se do filme (na verdade dois filmes) de Alain Resnais *Smoking/No smoking* (1994), narrativa permutativa e combinatória que se multiplica em 24 possibilidades de ocorrência, com base em uma situação simples inicial. Celia Teasdale, após fazer a limpeza da casa, sai para tomar um ar no jardim. Fumará ou não fumará? Se fumar, as coisas correrão de uma maneira; se não fumar, as coisas correrão de outra. Ao longo de todo o filme, as situações se bifurcam, as ações retrocedem para um novo recomeço e a narrativa, em vez de progredir, vai se multiplicando em novas e mais novas possibilidades de resolução das mesmas situações. Assim, com base em uma situação dada, que comporta seis personagens principais, diversas combinações narrativas vão sendo experimentadas, fazendo com que a história evolua no sentido horizontal, no sentido da multiplicação das possibilidades de ocorrência da mesma situação, em vez de na direção de um fio narrativo linear. O mais interessante nesse(s) filme(s) é que nele(s) o caráter dos personagens jamais pode ser fixado: em cada bifurcação, em cada possibilidade, os mesmos personagens são tipos distintos, com diferentes características psicológicas e diferentes motivações uns em relação aos outros, tornando praticamente impossível enquadrá-los em modelos monológicos. O(s) filme(s) de Alain Resnais aparece(m) assim como uma das obras mais bem-sucedidas na representação da complexidade da vida.

Se bem que *Smoking* e *No smoking*, como dissemos, não sejam obras materialmente hipermidiáticas, elas foram concebidas inteiramente, como bem observou Vincent Ostria (1994, pp. 65-68), sob a influência direta dos atuais meios informatizados. Ainda segundo Ostria, elas transformam aberrações narrativas em sistemas coerentes, mas o dado novo que introduzem é a possibilidade “virtual” de interatividade. Naturalmente, não temos aqui ainda filmes interativos no verdadeiro sentido da palavra. Como em qualquer filme convencional, o espectador ainda não pode intervir diretamente sobre o destino das narrativas formuladas por cada um deles. Mas basta uma transferência para um outro tipo de suporte, como o CD-ROM ou o *laserdisc*, e as suas várias opções ou os seus vários fragmentos de situações já se tornam disponíveis para uma navegação interativa do espectador, permitindo a este último jogar com os possíveis da história e “escolher

entre a queda mortal de Miles Coombes em um barranco ou então sua reclusão voluntária na cocheira do jardim de Teasdale (exemplo de *Smoking*)” (Ostria 1994, p. 68). E mais: filmes como *Smoking* e *No smoking*, mesmo não sendo ainda obras interativas plenas e assumidas, já preparam o cinema para um momento em que o espectador poderá, a partir da disponibilidade das variantes e das bifurcações possíveis de uma história, intervir diretamente sobre o desenvolvimento do enredo cinematográfico.



Dois videodiscos interativos pioneiros: *Double you (and X, Y, Z)* de Peter d'Agostino e *Bachdisc* de Juan Downey.

O VÍDEO E SUA LINGUAGEM

A recente polêmica sobre a possibilidade de uma “linguagem” do vídeo pode ser indicadora de um certo estágio de maturidade da comunidade dos videastas. Ao herdar da televisão o seu aparato tecnológico, o vídeo acabou por herdar também uma certa postura parasitária em relação aos outros meios, uma certa facilidade em se deixar reduzir a simples veículo de outros processos de significação. Ainda hoje, o vídeo é largamente utilizado, no mercado de massa, como mero veículo do cinema. Nesse sentido, a vídeo-arte foi pioneira em denunciar e negar essa tendência passiva do vídeo, ao mesmo tempo em que logrou definir para ele estratégias e perspectivas próprias. Mais recentemente, com a generalização da procura de uma “linguagem” específica, o vídeo deixa de ser concebido e praticado apenas como uma forma de registro ou de documentação, nos sentidos mais inocentes do termo, para ser encarado como um sistema de expressão pelo qual é possível forjar discursos sobre o real (e sobre o irreal). Em outras palavras, o caráter textual, o caráter de escritura do vídeo, sobrepõe-se lentamente à sua função mais elementar de registro.

Todavia, esse progresso pode ser enganoso se não soubermos entender corretamente o que chamamos de “linguagem” no universo das formas audiovisuais. Na verdade, o nome não é muito adequado para dar conta dos processos de articulação de sentido que ocorrem no vídeo. O termo “linguagem”, de inspiração linguística, pode dar ideia de um parentesco enganoso com as chamadas línguas naturais, de extração verbal, e isso pode dar origem a uma compreensão equivocada do vídeo como sistema signifiante ou como processo de comunicação. Muitas vezes, fala-se em “linguagem” nos meios audiovisuais num sentido puramente normativo. Quantas vezes já não ouvimos dizer, a propósito de certos trabalhos, que “isso não é vídeo, é cinema”? Em nome de um conceito de linguagem nem sempre bem-assimilado, condenam-se certos trabalhos, por considerá-los pouco adequados às “especificidades” do meio, ou valorizam-se outros, supondo que exploram com eloquência essas mesmas “especificidades”. Mas o vídeo poderia se ter consolidado culturalmente e se implantado tão profundamente na vida social se se tivesse restringido a explorar apenas as suas especificidades?

Ora, as regras de formar, no universo do vídeo, não são tão exatas e sistemáticas como nas línguas naturais. A gramática do vídeo, se existir, não tem o mesmo caráter normativo da gramática das mensagens verbais. Em português, por exemplo, a frase “Maria está bonita” é considerada correta, porque cumpre a regra de fazer concordar o predicativo com o sujeito a que se refere. Não posso dizer, na mesma língua, uma coisa como “Maria estão bonitos” e quem fala dessa maneira corre o risco de não se fazer entender. No entanto, quando digo que uma imagem videográfica deve ter um recorte fechado, deve tender sempre ao primeiro plano, essa afirmação tem apenas um valor indicativo, não é uma regra absoluta e o seu peso real vai depender da ideia geral que o videasta quer desenvolver. Um plano geral, excessivamente aberto, não é considerado uma boa imagem de vídeo, porque tende a desmaterializar as figuras que estão representadas, mas se o videasta visa justamente produzir um efeito de despersonalização das figuras, o recurso é perfeitamente cabível. De qualquer forma, nunca se pode dizer que o recurso esteja “errado”, pois não existe, em lugar algum, uma tábua de valores, uma gramática normativa que estabeleça o que se pode e o que não se pode fazer em vídeo.

O americano Richard Serra, o espanhol Antonio Muntadas, o português Melo e Castro e o brasileiro Arnaldo Antunes, utilizando predominantemente geradores de caracteres, produziram vídeos nos quais constam apenas textos para serem lidos. Acaso poderíamos dizer que tais trabalhos são estranhos à especificidade do vídeo? No entanto, sabemos que uma das conquistas mais interessantes da vídeo-arte foi justamente a recuperação do texto verbal, a sua inserção no contexto da imagem e a descoberta de novas relações significantes entre códigos aparentemente tão distintos. O gerador de caracteres, não o esqueçamos, é uma invenção da tecnologia do vídeo. Com ele, é possível construir textos iconizados, ou seja, textos que participam da mesma natureza plástica da imagem, textos dotados de qualidades cinemáticas e que, sem deixar de funcionar basicamente como discurso verbal, gozam também de todas as propriedades de uma imagem videográfica.

Sabemos, pelo simples exame retrospectivo da história desse meio de expressão, que o vídeo é um sistema híbrido; ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e, mais modernamente, da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formar ideias ou sensações que lhe são exclusivos, mas que não são suficientes, por si sós, para construir a estrutura inteira de uma obra. Esse talvez seja justamente o ponto-chave da questão. O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua “especificidade”, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições. Com exceção de certos trabalhos pioneiros e já envelhecidos da vídeo-arte, que consistiam apenas na exploração de efeitos de *feedback* de vídeo, e que hoje poderíamos considerar exemplares raros de *vídeo puro*, a mídia eletrônica opera numa fronteira de interseção de linguagens, donde a obsolescência de qualquer

pretensão de pureza ou de homogeneidade.

Ademais, no terreno dos modernos meios audiovisuais, “linguagens” nunca são fenômenos naturais, como são ou parecem ser (mas isso também é um assunto muito controverso) as línguas chamadas “naturais”, de extração verbal. Tudo, no universo das formas audiovisuais, pode ser descrito em termos de fenômeno cultural, ou seja, como decorrência de um certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão, das pressões de natureza socioeconômica e também das demandas imaginárias, subjetivas, ou, se preferirem, estéticas, de uma época ou lugar.

Isso que hoje nós chamamos, por exemplo, de a “linguagem” do cinema — um tipo de construção narrativa baseado na linearização do significante icônico, na hierarquização dos recortes de câmera e no papel modelador das regras de continuidade — é o resultado de opções estéticas e de pressões econômicas que se deram na primeira década do século, quando a geração de Griffith surgiu no cenário. Para que o cinema deixasse de ser apenas uma diversão popular barata, restrita aos cinturões industriais das grandes cidades, e se convertesse numa próspera indústria cultural, para que pudesse atrair um público novo, mais sofisticado e sólido economicamente, era preciso que fosse capaz de alinhar-se às artes nobres do período: o romance e o teatro oitocentistas. A “revolução” a que o nome de Griffith está associado consistiu menos na descoberta de uma linguagem própria para o cinema do que num empenho no sentido de traduzir para o cinema certas estruturas narrativas do teatro ou do romance do século XIX. Mas as conquistas obtidas por Griffith e por seus contemporâneos foram tão eficazes para a nascente indústria cinematográfica, implantaram-se com tal poder para as gerações posteriores e se estratificaram tão solidamente no seio da cinematografia que é difícil deixar de encará-las hoje como “naturais”, assim como é difícil imaginar como poderia o cinema ser praticado diferentemente, segundo uma “gramática” diversa. No entanto, poderia. E de fato o pôde, em certas circunstâncias históricas privilegiadas, notadamente com a escola soviética dos anos 20 (Dovjenko, Vertov, Eisenstein), que foi capaz de construir um grande cinema sem cumprir praticamente nenhum dos cânones da “gramática” griffithiana (Burch 1979, pp. 77-96).

O vídeo surge num contexto histórico um pouco diferente do cinema. Quando ele começa a ser praticado, em meados dos anos 60, a crença inocente numa gramática “natural” ou “específica” para os meios audiovisuais já se encontrava em decadência, subvertida, de um lado, por uma explosão criativa em todos os terrenos e em todas as direções e, de outro, pela proliferação incontrolável de práticas autônomas, independentes ou alternativas, que se contrapunham aos modos consolidados de produção simbólica. Mesmo o modelo griffithiano de cinema, que havia se imposto sobre a produção dominante durante cerca de 50 anos, como uma espécie de estrutura básica do aparato significante, começa a ser questionado e negado por várias frentes renovadoras, tais como a *nouvelle vague* francesa, o *underground* norte-americano e os cinemas novos que estouraram como pipoca em várias partes do mundo. No terreno específico do vídeo, a vídeo-arte, de um lado, e as

alternativas militantes ou comunitárias, de outro, experimentaram soluções de linguagem francamente opostas aos modelos praticados nos canais televisuais, estes também já bastante diversificados e híbridos. Por essa razão, a questão de uma linguagem “natural” ou “específica” para o vídeo nunca encontrou um terreno muito fértil para germinar e, se alguém tentasse enfrentá-la com seriedade, muito breve se desencorajaria diante da descomunal diversidade das experiências.

Enfim, é preciso considerar também que, no universo das formas audiovisuais, o estatuto da significação está intimamente ligado à proposta “estética” da obra. Isso quer dizer que, num meio de expressão como o vídeo, os quesitos relativos à linguagem (ou seja, os recursos de expressão, as regras de utilização e combinação dos elementos imagéticos) e as questões mais amplas relativas à intervenção artística (renovação das formas, estilo, *background* ideológico, *Weltanschauung*) encontram-se tão profundamente imbricados, que não é possível, senão à custa de uma violência contra a obra, separá-los ou tratá-los como entidades distintas. Se for possível falar em “códigos” videográficos, eles não se dão, jamais, com a mesma consistência ou com a mesma estabilidade das linguagens verbais. Na verdade, aquilo que chamamos de “linguagem”, no tocante às formas audiovisuais, é já um produto ou um aspecto da invenção artística (cf. Metz 1971, p. 11). Uma semiótica das formas videográficas deve, portanto, ser capaz de dar conta desse fundamental hibridismo do fenômeno da significação na mídia eletrônica, da instabilidade de suas formas e da diversidade de suas experiências, sob pena de reduzir toda a riqueza do meio a um conjunto de regras esquemáticas e destituídas de qualquer funcionalidade.

Mas o vídeo é também um fenômeno de comunicação e aqui a discussão fica um pouco mais complicada. Nele, uma mensagem é transmitida de uma comunidade de produtores ou emissores a uma comunidade de consumidores ou receptores. Na verdade, o vídeo tende a se disseminar de uma forma processual e não hierárquica no tecido social e isso acaba por confundir os papéis de produtores e consumidores, donde resulta, pelo menos nas experiências mais bem-sucedidas, um processo de troca e de diálogo pouco comum em outros meios. De qualquer forma, se a comunicação se dá em alguma instância, é porque certas estruturas significantes são inteligíveis a todos, sejam eles emissores ou receptores, ou porque todos são sensíveis a elas. Portanto, algo se transmite pelo vídeo, e esse algo só se transmite porque o vídeo deve operar com certas formas e certos modos de articulação que são comuns a todos os implicados no processo de comunicação. Esse algo que se transmite, mesmo não sendo rígido como uma lei nem estável como uma língua natural, é suficientemente sistemático para garantir a eficácia da comunicação e a inserção do meio como um canal de expressão dentro de uma sociedade. Podemos chamar a isso linguagem ou sistema signifiante, como queiramos, desde que tenhamos em mente que se trata, como se costuma dizer na física contemporânea, de um sistema caótico, ou seja, um sistema que manifesta coerência em cada obra particular, mas não tem valor universal ou normativo, não pode ser reduzido a um conjunto de leis básicas de articulação; quando muito, apenas a um repertório geral de tendências.

Metáforas, metonímias

Uma vez que se trata de identificar tendências, podemos detectar algumas das tendências gerais que se impõem no universo do vídeo com predominância cada vez maior. Em primeiro lugar, e como já nos havíamos referido no início, a imagem de vídeo — pelo menos a atual imagem de vídeo, aquela que é obtida nos níveis atuais de tecnologia — tem uma definição precária, em consequência do número de linhas de varredura que comporta. Trata-se de uma imagem inadequada para anotar informações abundantes, uma imagem que não aceita detalhamentos minuciosos e na qual a profundidade de campo é continuamente desmantelada pelas linhas de varredura. O vídeo é uma tela de dimensões pequenas, entendendo-se por tal uma tela em que se pode colocar pouca quantidade de informação, já que há sempre o perigo de que uma imagem demasiado abundante se dissolva na chuva de linhas de varredura. Multidões em plano geral são motivos pouco adequados ao vídeo, assim como são inadequados os cenários amplos e as decorações muito minuciosas, pois todos esses motivos se reduzem a manchas disformes quando inseridos na tela pequena.

Em decorrência da baixa definição da imagem videográfica, a maneira mais adequada e mais comunicativa de trabalhar com ela é pela decomposição analítica dos motivos. A imagem eletrônica, por sua própria natureza, tende a se configurar sob a figura da sinédoque, em que a parte, o detalhe e o fragmento são articulados para sugerir o todo, sem que esse todo, entretanto, possa jamais ser revelado de uma só vez. Decorre daí que o recorte mais adequado para ela é o primeiro plano (*close-up*). A baixa definição e a precariedade da profundidade de campo impedem o aproveitamento de quadros abertos e a ocorrência de paisagens amplas. Isso não quer dizer evidentemente que só possam existir primeiros planos no vídeo, mas que aí todos os planos tendem para o recorte fragmentário e fechado, cujo modelo é dado pelo primeiro plano. Por consequência, o vídeo tem de limitar o número de figuras que aparecem a um só tempo na tela e trabalhar sempre em espaços pequenos. E, do mesmo modo que a composição do quadro tem de ser a mais despojada possível, os cenários não podem parecer excessivamente realistas nem ostentar preenchimentos minuciosos; eles devem apontar para a síntese ou para o esquema. Em resumo, podemos dizer que o vídeo tende a operar uma limpeza dos “códigos” audiovisuais, até reduzir a figura ao seu mínimo significante (Machado 1988, pp. 45-50).

Isso tudo quer dizer que, por suas próprias condições de produção, o quadro videográfico tende a ser mais estilizado, mais abstrato e, por consequência, bem menos realista do que seus ancestrais, os quadros fotográfico e cinematográfico. O campo visual extremamente fechado do quadro videográfico torna visível o recorte, suprime a profundidade de campo e faz desintegrar a homogeneidade da cena perspectiva clássica. Trata-se de um quadro que pouco dá a ver como significação “primeira”, como reflexo especular puro e simples e que, inversamente, estimula o trabalho de “leitura” da articulação dos planos e força a emergência daquilo que Eisenstein

chamava de “olho intelectual”, o olho sensível às estruturas significantes. Se o quadro se esvazia, se o seu conteúdo tende à estilização ou à abstração, a significação migra necessariamente para fora de seus limites, ou seja, para a relação entre um quadro e outro, para os processos de articulação de sentido. O vídeo solicita montagem eloquente, uma montagem capaz de produzir sentido por meio da justaposição de planos singelos.

Na verdade, o vídeo aponta para a mesma perspectiva da montagem intelectual de que Eisenstein foi o mais ardoroso defensor no terreno do cinema. Os princípios dessa modalidade de montagem Eisenstein os foi buscar no modelo de escrita das línguas orientais. A língua chinesa, por exemplo, trabalha basicamente com ideogramas, que são sobrevivências estilizadas de uma antiga escritura pictórica, uma escritura que faz articular imagens para produzir sentidos. Essa língua representava um desafio para Eisenstein: ela não tinha rigor algum, era destituída de flexão gramatical e, por ser escrita em forma semipictórica, não contava com signos para representar conceitos abstratos. Como puderam então os chineses, com base em uma escritura “de imagens”, construir uma civilização tão prodigiosa? A resposta está no mesmo processo empregado por todos os povos antigos para construir seu pensamento, ou seja, no uso das metáforas (imagens materiais articuladas de forma a sugerir relações imateriais) e das metonímias (transferência de sentido entre imagens). Nas línguas ocidentais, as palavras designam diretamente os conceitos abstratos; no chinês, entretanto, pode-se chegar ao conceito por uma via inteiramente outra: operando combinações de sinais pictográficos, de forma a estabelecer uma relação entre eles. Por exemplo: para anotar o conceito de “amizade”, a língua chinesa combina os pictogramas de “cão” (símbolo de fidelidade) e de “mão direita” (com a qual se cumprimenta o amigo). Cada um desses sinais isoladamente se refere apenas a uma “amizade” particular; a combinação dos dois, entretanto, faz com que o signo resultante designe a “amizade” em geral (Ivanov 1985, pp. 221-235; Granet 1968, p. 43).

Esse é justamente o ponto de partida da montagem intelectual de Serguei Eisenstein: uma montagem que, partindo do “primitivo” pensamento por imagens, consiga articular conceitos com base no puro jogo poético das metáforas e das metonímias. Juntam-se duas imagens para sugerir uma nova relação não presente nos elementos isolados; e assim, por meio de processos de associação, chega-se à ideia abstrata e “invisível”. Inspirado nos ideogramas, Eisenstein acreditava na possibilidade de construir conceitos por intermédio apenas dos recursos cinematográficos, sem passar necessariamente pela narração, e chegou mesmo a realizar algumas experiências nesse sentido, em filmes como *Oktiabr* (*Outubro/1928*) e *Staroie i novoie* (*O velho e o novo/1929*). Mas o mais belo exemplo de montagem intelectual que o cinema nos legou está em *2001: A space odyssey* (*2001: Uma odisseia no espaço/1968*), notadamente naquele corte preciso que faz saltar de um osso jogado ao ar por um macaco pré-histórico para uma sofisticada espaçonave, sintetizando quase uma dezena de milênios de evolução tecnológica do homem. Esse exemplo eloquente mostra como uma ideia nasce com base na pura materialidade dos caracteres brutos particulares: a

interpenetração de duas representações singelas produz uma imagem generalizadora que ultrapassa as particularidades individuais de seus constituintes (Machado 1982, pp. 61-64).

O projeto eisensteiniano da montagem intelectual teve pouco sucesso no cinema. A imagem ampla de alta definição, associada às condições psicológicas particulares da sala escura, convidava mais propriamente ao ilusionismo, ao efeito de realismo da fotografia e à narrativa transparente com abertura para a projeção e para a identificação. No grosso de sua produção, o cinema preferiu contar histórias à maneira da literatura do século XIX. O tempo demonstrou que as ideias de Eisenstein para um espetáculo audiovisual de conceitos e de sensações eram mais adequadas ao vídeo do que ao cinema. A imagem do vídeo, estilizada, reduzida ao essencial, pede um tratamento significativo no plano sintagmático, pede que se pense a articulação dos planos como um trabalho de escritura, uma escritura de imagens, à maneira do ideograma chinês. Entretanto, poucos videastas se deram conta até agora da familiaridade entre o método “metonímico” de seu particular trabalho de produção de sentidos e o projeto eisensteiniano de um cinema “metafórico”. Mas, se atentarmos para exemplos como o *scratch video* britânico, certas *collages* com o efeito *zapping* da televisão (como os de Antonio Muntadas e de Dara Birnbaum) e alguns procedimentos utilizados em programas alternativos como *Paper tiger television* (no canal de acesso público do Manhattan Cable de Nova York), em que se lança mão de imagens da televisão para produzir montagens críticas, que dão novos significados à iconografia ordinária da tela pequena, veremos que basicamente é o método de Eisenstein que está em operação. O mesmo pode ser dito de certos trabalhos não narrativos (mas a grande maioria da produção videográfica não tem caráter narrativo), em que a inexistência de uma história para amarrar os planos conduz os realizadores a imaginar associações mais complexas e mais abstratas, conforme se pode constatar, por exemplo, na obra do norte-americano Doug Hall e do chileno Juan Downey.

Algumas verificações. *Storm and stress* (1986), impressionante trabalho de Doug Hall inspirado no conceito de *Sturm und Drang* que marcou o romantismo alemão do século XIX, coloca em conflito duas forças igualmente devastadoras, que atormentam o sono de nossos contemporâneos: as da natureza e as da tecnologia. Tempestades marcadas por raios fulminantes, ciclones capazes de varrer uma cidade ou incêndios que devoram uma floresta inteira são alinhavados com imagens do avanço tecnológico forjado pelo homem, seja no sentido de domar a natureza, seja no sentido de superar a sua força e o seu poder. Uma descarga elétrica produzida por uma tempestade ressurgiu em seguida simulada artificialmente por uma bobina de Tesla instalada em laboratório industrial. Espécie de ensaio sem palavras, *Storm and stress* discute esse misto de terror e deslumbramento que marca a experiência do homem contemporâneo diante da liberação de forças cada vez mais poderosas, graças ao conflito e/ou à colaboração entre o homem e a natureza. Numa outra perspectiva, Antonio Muntadas realiza em *Media ecology ads* (1982) uma espécie de anticomercial ou anti-spot publicitário, para “convidar o espectador a refletir e interrogar sobre as normas ‘invisíveis’ da linguagem televisual padronizada quanto ao uso do tempo, da narração e do

fluxo de informações” (Bonet 1988, p. 66). Numa das partes desse trabalho, vemos apenas uma torneira despejando um grande fluxo de água, enquanto o gerador de caracteres faz correr dos dois lados dessa imagem, em alta velocidade, palavras isoladas tais como *slow, down, images, making, money, media, consume* etc. Mas a velocidade com que as palavras correm na tela compromete a sua inteligibilidade, tornando impossível a leitura e a inter-relação. À medida que o vídeo evolui, o fluxo de água que cai do chuveiro vai sendo controlado e a velocidade das palavras diminui, permitindo a leitura e a interpretação dos vocábulos. Dessa forma, Muntadas realiza algo assim como uma intervenção “ecológica” na paisagem da mídia, que permite visualizar, ao mesmo tempo, o seu modo de funcionamento e a sua inserção industrial.

Há, todavia, uma grande diferença entre o processo apontado por Eisenstein e a sua continuidade no terreno do vídeo. O cinema conceitual, tal como imaginado pelo cineasta russo, é um projeto de natureza cartesiana e visa a um controle o mais restrito possível dos significados, ao passo que sua expressão videográfica se dá numa perspectiva mais anárquica e polissêmica. Há mesmo um trabalho que tematiza essa característica do vídeo no plano da metalinguagem: trata-se de *Information withheld* (1983). Nessa obra, o realizador Juan Downey explora vários níveis diferentes de associações conceituais, desde as mais simples e unívocas até as mais bizarras e inesperadas, evocadoras de leituras múltiplas, demonstrando, entre outras coisas, que a ambiguidade é uma característica intrínseca de meios audiovisuais mais complexos. Demonstra também que a interpretação dos jogos associativos é sempre função do contexto cultural em que ocorre: a imagem de um grupo de nômades egípcios associada à imagem de um desfile de modas exibindo roupas ocidentais em estilo árabe pode ser decodificada diferentemente se o público espectador é árabe ou europeu. Nesse sentido, Downey explora algo assim como uma economia dos meios videográficos, ao mesmo tempo em que estuda as suas relações com o universo inteiro dos signos visuais, dos sinais de tráfego à obra pictórica de Michelangelo.

Processos

Uma outra tendência que se verifica na prática generalizada do vídeo é a estrutura circular e reiterativa de sua forma sintagmática. Ao contrário do cinema moderno, que exige o concurso da sala escura como condição fundante do ilusionismo e que, em consequência disso, dirige todos os olhares para um único ponto luminoso do espaço — a tela onde são projetadas as imagens —, o vídeo em geral ocorre em espaços iluminados, em que o ambiente circundante concorre diretamente com o lugar simbólico da tela pequena, desviando a atenção do espectador e solicitando-o permanentemente (nesse sentido, os meios eletrônicos retomam a tradição do primeiro cinema, tal como foi praticado nos *vaudevilles*). Ademais, o espectador de cinema executa um ato deliberado

de comprar um ingresso e se introduzir na sala escura com a finalidade exclusiva de assistir a um filme, ao passo que o espectador da imagem eletrônica é, em geral, um espectador involuntário, que se encontra “de passagem” no espaço da exibição, que chega depois que o espetáculo já começou e que provavelmente já terá se retirado antes que ele acabe, conforme o modelo do telespectador “passeando” pelos canais televisuais com seu controle remoto, mas também o do transeunte de um aeroporto ou de uma estação de metrô, momentaneamente fisgado pela tela de um circuito fechado de TV. Têm-se tentado, em várias instâncias diferenciadas, montar salas permanentes de exibição de vídeo, segundo o modelo da sala cinematográfica, mas raramente a ideia se concretiza com sucesso, porque o vídeo se presta muito pouco ao mesmo tipo de recepção cativa do cinema e, por outro lado, o espectador de vídeo em geral resiste a se dirigir a um espaço público de exibição, sobretudo quando pode levar a fita para ver em casa ou assistir diretamente na televisão. Tudo isso quer dizer que a atitude do espectador em relação à mensagem videográfica é não apenas eventual e acidental como também, na maioria das vezes, dispersiva e distraída. Por fim, é preciso considerar também que o equipamento de videocassete possibilita a manipulação: o espectador pode assistir a uma fita na ordem em que preferir, pulando os trechos que considerar desnecessários e, em alguns casos, até mesmo reeditando o trabalho, acrescentando ou eliminando partes.

Diante dessas contingências, a produção videográfica se vê permanentemente constrangida a levar em consideração as condições de recepção, e essa pressão acaba finalmente por se cristalizar em forma expressiva. Um produto adequado aos modelos correntes de difusão não pode assumir uma forma linear, progressiva, com efeitos de continuidade rigidamente amarrados como no cinema, senão o espectador perderá o fio da meada cada vez que a sua atenção se desviar da tela pequena. O vídeo logra melhores resultados quanto mais a sua programação for do tipo recorrente, circular, reiterando ideias e sensações a cada novo plano, ou então quando ela assume a dispersão, organizando a mensagem em painéis fragmentários e híbridos, como na técnica da *collage*. Se o trabalho se destina à exibição em televisão — canal, aliás, mais adequado ao produto videográfico — há que considerar também a incorporação do *break* à estrutura da obra. O *break* — “intervalo comercial” — não é apenas uma formatação de natureza econômica, imposta pelas necessidades de financiamento na televisão comercial; ele tem uma função organizativa mais precisa, que é garantir, de um lado, um momento de “respiração” para absorver a dispersão (ninguém suportaria, por exemplo, uma ou duas horas de debate na televisão sem intervalos), e, de outro, explorar “ganchos” de tensão que possam despertar o interesse da audiência, conforme o modelo do corte com *suspense*, explorado na técnica do *folhetim*. Por fim, resta a considerar ainda que um produto videográfico é tanto mais rico de conseqüências quanto mais a sua estrutura se mostra aberta à intervenção do espectador, quanto mais solicita o concurso deste último para colocar em ação a máquina articulatória de sentidos, em alguns casos até mesmo com a manipulação física da fita ou dos equipamentos.

Numa palavra, a arte do vídeo tende a se configurar mais como *processo* do que como

produto e essa contingência reclama um tratamento semiótico fundamentalmente descontínuo e fragmentário. Isso certamente traz consequências também no plano da “leitura” operada pelo receptor. Nada garante que este último seguirá o mesmo percurso de associações sugerido ou imaginado pelos realizadores: há uma certa margem de autonomia na “leitura” efetuada pelo espectador, que torna até inúteis quaisquer tentativas mais ambiciosas de *controlar* a mensagem dentro de limites muito definidos. Nesse pormenor, aliás, a montagem videográfica se distingue nitidamente da montagem intelectual de Eisenstein, no sentido de que os seus resultados, no plano da significação, são bem menos controláveis do que podem ser no cinema.

Tudo o que apontamos aqui, voltamos a repetir, são tendências gerais da arte do vídeo, mas não configuram necessariamente leis universais às quais o videasta deva se subordinar obrigatoriamente. Aliás, essas tendências todas não fazem outra coisa que confirmar, endossar ou cumprir as “possibilidades” do aparato técnico do vídeo. Mas nada nos obriga a nos colocarmos dentro dos limites do aparato técnico. O que faz um verdadeiro criador é justamente subverter a função da máquina, manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até possamos concluir que um dos papéis mais importantes do vídeo alternativo seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica do instrumento, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas de enunciação, reinventando, em contrapartida, a sua função e as suas finalidades. As obras verdadeiramente fundantes e verdadeiramente independentes, em vez de simplesmente se subordinarem às “possibilidades” significantes de determinado meio, redefinem inteiramente a nossa maneira de produzir e de nos relacionarmos com esse meio. Longe de se deixar escravizar por uma norma, por um modo padronizado de se comunicar, por uma “linguagem” no sentido restritivo do termo, cada obra, na verdade, reinventa a maneira de se apropriar de uma tecnologia enunciativa como o vídeo. Nesse sentido, as “possibilidades” dessa tecnologia estão em permanente mutação e crescem na mesma proporção de seu repertório de obras.



Primeiro rascunho de campo/contracampo no *A drunkard's reformation* de David A. Griffith.

O TELEJORNAL EM TEMPO DE GUERRA

Por ocasião da guerra do Golfo Pérsico, uma das discussões inevitáveis que vieram à tona foi a da competência da televisão como dispositivo de representação do confronto. Evidentemente, tal discussão foi suscitada pelo papel hegemônico jogado pela *Cable News Network (CNN)*, desde o anúncio do primeiro bombardeio aéreo sobre Bagdá, na noite de 16 de janeiro, até a rendição final de Saddam Hussein. Problemas bastante particulares de escassez de informações que marcaram essa guerra, decorrentes, em parte, do fulminante aparato de censura montado por todas as forças envolvidas e, de outra, do processo generalizado de capitulação dos jornalistas, fizeram com que a *CNN* ficasse praticamente reduzida à única fonte pública de informações presente em (quase) todas as frentes de combate. Uma vez que o mundo acompanhou a guerra pelo viés da *CNN*, era natural, portanto, que essa mediação insistente e incômoda fosse colocada em questão maciçamente pelas mais diferentes correntes de opinião. Acusou-se a rede americana ora de fazer propaganda das forças aliadas, ora de dar a Hussein acesso à opinião pública mundial. Peter Arnett, correspondente da *CNN* que permaneceu em Bagdá durante os bombardeios, foi denunciado em movimentos de rua ou em debates nos senados ora como testa de ferro de George Bush, ora por seguir uma orientação pró-Iraque. Hoje, passado o calor dos acontecimentos e assentada a poeira das paixões, talvez possamos ter algum distanciamento para tentar aferir com mais precisão o poder dessa mediação.

Salta à vista, antes de mais nada, que muito do que se disse à época da guerra já não se sustenta com o mesmo vigor. Falou-se muito da cobertura da guerra do Golfo como um momento de afirmação da supremacia do espetáculo televisual: a guerra como superprodução para a televisão, a guerra como *videogame* ou espetáculo de entretenimento e coerção. Uma comentarista do *New York Times* (Rivers 1991, p. 29) chegou a confessar que assistiu à cobertura da *CNN*, de controle remoto à mão, saltando o tempo todo para um outro canal, que exibia as imagens míticas de *Top gun (Ases indomáveis/1986)* e não conseguia distinguir entre o filme de Hollywood e o telejornal. Claro, uma afirmação desse tipo não passa de jogo de retórica, evidentemente reforçado pelo abuso que faz a *CNN* dos *spots* de computação gráfica e das imagens cedidas pelo Pentágono, mostrando o ponto de vista dos pilotos e a “eficiência” dos dispositivos eletrônicos de mira. Mas a verdade é que, afora

esses efeitos de *glamour*, ainda marginais, a guerra do Golfo, ou pelo menos a sua abordagem televisual, resultou tão pouco espetacular, que, passados os primeiros dias de espanto, logo sobreveio às dezenas de milhões de telespectadores de todo o mundo a frustração e o fastio. Talvez até fosse mais correto dizer que a cobertura da *CNN* coincidiu de ser a antítese mesma do espetáculo, um processo implacável de esvaziamento do olhar que, nos momentos mais cruciais do conflito, chegou ao limite de reduzir toda a abordagem da guerra ao ruído mirrado e distante dos bombardeios aéreos sobre Bagdá, tomados pelos microfones de Bernard Shaw e John Holliman da janela do hotel Al Rachid. As transmissões ao vivo eram interrompidas por cortes de energia elétrica, outras vezes ficavam sem som ou sem imagem, outras ainda eram afetadas por tal sorte de ruídos que a comunicação resultava seriamente comprometida. A única verdadeira imagem dessa guerra que a televisão nos mostrou foi a tela negra — supostamente os céus de Bagdá — e alguns minúsculos pontinhos luminosos representando os bombardeios distantes. Se recordarmos as representações aparatosas que usualmente o cinema faz da guerra, veremos que estamos aqui diante de um verdadeiro processo de corrosão do espetáculo bélico, uma operação de esvaziamento dos códigos televisuais, a ponto, muitas vezes, de reduzir toda a cobertura a uma voz sem imagem, a voz vacilante e monótona de Peter Arnett, transmitida de Bagdá via telefone.

Muito se falou também da inexistência de verdadeiras imagens da guerra, imagens da destruição e dos mortos, que constituem a realidade inevitável de toda guerra. Trata-se, de fato, de uma abordagem asséptica do conflito, ou mais precisamente de uma abordagem “cirúrgica”, feita de imagens que estão ali “apenas para distrair em relação às outras imagens, menos *clean*, imagens estas cujos direitos encontram-se reservados” (Daney 1991, p. 10). Mas não se pode extrair do fato da “invisibilidade” do conflito a conclusão absurda de que a guerra, na realidade, não existiu, como o faz, por exemplo, Jean Baudrillard (1991), para quem tudo não passou de um fenômeno de mídia, de um evento “virtual” ou “hiper-real”, de um “simulacro”, resultado de uma intoxicação televisual. Bem sabemos que não é preciso ver sangue nem contar os mortos para saber que eles existiram. A guerra pode ter sido “virtual” para o telespectador francês, que acompanhou tudo de seu gabinete, mas para os iraquianos (e para os kuwaitianos, jordanianos, sauditas e israelenses) ela foi bem real.

É bom lembrar, na verdade, que a ausência de imagens representativas na abordagem televisual da guerra do Golfo teve uma razão bem-determinada: a censura militar. Depois do Vietnã, ficou bastante claro às potências internacionais que uma guerra pode ser decidida mais na televisão do que nos campos de batalha. O ministério da defesa britânico foi o primeiro a lançar as bases de um novo contrato com a televisão, quando, por ocasião da guerra das Malvinas, determinou que apenas jornalistas britânicos e credenciados estavam autorizados a acompanhar as suas forças de combate, desde que aceitassem submeter todos os seus materiais a uma censura implacável. O Pentágono parece ter aprendido bem a lição inglesa, quando a colocou em prática nos episódios da invasão de Granada, em 1983, e depois durante o ataque ao Panamá, para depor o general Antonio Noriega, em 1990. O método foi também aplicado fielmente à guerra do Golfo e por todos os

implicados. Bush proibiu que se mostrassem imagens de corpos de soldados americanos mortos ou que se divulgassem informações sobre o número de combatentes, navios, aviões e armamentos mobilizados. Na Europa, a televisão foi proibida de entrevistar soldados ou de gravar imagens de instalações militares sem autorização e acompanhamento de autoridade militar. Todo o material iconográfico gravado em Israel tinha de ser submetido à censura antes da remessa ao exterior e, em grande parte dos casos, os censores militares editavam eles mesmos as fitas, para evitar versões indesejáveis. Os 700 jornalistas registrados junto ao comando americano em Dahrã, na Arábia Saudita, só estavam autorizados a transmitir em *pools*, uma forma de nivelamento da produção que tornava mais fácil o controle do que era produzido. Vale recordar que a influente agência europeia *France Press* foi excluída dos *pools* de imprensa. De sua parte, Hussein impediu que se mostrassem na televisão imagens das baixas civis ou militares e costumava utilizar o recurso do corte de energia elétrica para evitar que as imagens obtidas por jornalistas em Bagdá fossem transmitidas ao exterior. Ao fato em si da censura militar, deve-se acrescentar ainda o exercício corrente da autocensura: na França, na Inglaterra e nos Estados Unidos, militares foram utilizados por redes de televisão como comentaristas; na Arábia Saudita, conforme denúncia de Robert Fisk (1991, p. 26), jornalistas foram cooptados pelos comandantes militares até mesmo com o artifício dos “presentinhos”.

A função técnica da televisão não é, como costumam dizer os analistas, produzir um efeito de *janela*, pois a janela se abre para o terreno vizinho, para o que está próximo, ao passo que a televisão busca mais propriamente aproximar o que está distante, produzir um efeito de *telescópio*. O próprio nome do veículo, agregando o prefixo grego *tele* (distante), já implica uma mudança qualitativa do olhar. “Nós estamos em algum lugar, em geral em casa, assistindo a alguma coisa que ocorre em outro lugar, a distâncias variáveis que, entretanto, não importam muito, pois a tecnologia comprime essas distâncias a uma conexão familiar” (Williams 1989, p. 14). “Distância” é um termo genérico, que abrange hoje um leque bastante amplo de sentidos. A guerra do Golfo foi uma campanha naval e aérea de longa distância, envolvendo países de várias partes do mundo e demandando soluções logísticas específicas. Praticamente não houve confrontos corpo a corpo; toda a atividade bélica se resumiu numa destruição de objetivos por meio de mísseis dirigidos eletronicamente, para fora do alcance da visão humana. Daí a sua aparência asséptica e sua suposta “invisibilidade”: a longa distância, não se pode ver corpos ou ruínas, mas apenas objetivos de mira genéricos, numa paisagem aérea que lembra mais propriamente um mapa. Num certo sentido, a guerra é realizada invocando uma tecnologia bastante parecida à da televisão: os objetivos são visados de longe, por meio de câmeras e sensores informatizados, mas, ao mesmo tempo, buscando o estreitamento máximo da dimensão temporal, tirando todo o proveito possível da instantaneidade proporcionada pelos dispositivos eletrônicos de mira.

No entanto, é preciso observar que grande parte dos recursos logísticos mobilizados na guerra do Golfo esteve destinada a inviabilizar as comunicações, sobretudo as comunicações da

mídia, seja pelo cerceamento direto do acesso às antenas transmissoras, seja pela “queima” das faixas de onda com interferências eletromagnéticas poderosíssimas. Por essa razão, a abordagem televisual da guerra esteve marcada por um hiato brutal, separando, de um lado, a tecnologia da televisão com sua instantaneidade e suas potencialidades telescópicas e, de outro, o espaço político extremamente restrito em que ela esteve fadada a operar. Também na guerra das Malvinas, os repórteres que acompanhavam as forças britânicas não tiveram acesso à transmissão via satélite. Consequentemente, suas matérias chegavam às torres de emissão com dias, semanas ou até mesmo meses de atraso, o que constitui um golpe mortal para a abordagem televisual. Se a televisão é privada de sua característica de atualidade, ela se torna completamente obsoleta. Na guerra do Golfo, não se chegou a esse requinte de cerceamento, apesar de a censura ter criado sérios embaraços à transmissão direta, mas a militarização do espaço (também do espaço aéreo e do espaço eletromagnético) impediu que a televisão pudesse lançar mão de sua *tele-visão*, de sua visão a longa distância, para aproximar o evento.

É muito curioso que um dos mais argutos comentaristas da guerra do Golfo, Paul Virilio, tenha fundado toda a sua crítica à abordagem televisual do conflito no fato de uma suposta instantaneidade e de uma suposta ubiquidade da televisão (leia-se: da *CNN*), ignorando, contudo, o gigantesco aparato de censura e os dispositivos de interferência eletromagnética montados pelos militares. Para Virilio (1991), a televisão é nociva, de um lado, porque executa uma espécie de vigilância universal (ela está presente em todos os *fronts* ao mesmo tempo e sua característica de onividência lhe permite saltar continuamente de Washington a Bagdá e de Bagdá a Tel-Aviv, como se não houvesse limites à mobilidade desse olhar divino) e, de outro, porque, operando fundamentalmente *ao vivo*, ela não permite recuo algum, nenhuma distância crítica e, por consequência, nenhuma reflexão. Na verdade, Virilio vê a intervenção televisual no conflito do Golfo Pérsico como algo já inscrito na própria estratégia militar dos lados em conflito, cabendo à *CNN* operar como uma espécie de arma secreta do Pentágono (“A rede de Ted Turner assumiu o controle integral, ou quase integral, desse conflito, com o aval do Pentágono”, p. 176). Paranoia intelectual? Sem dúvida, mas com um agravante: nessa insistência de encarar os fenômenos de nosso tempo como manifestações de uma racionalidade *tout court*, analistas como Paul Virilio acabam por eliminar da cena política as suas contradições e as brechas que tornam os eventos permeáveis à intervenção. Se a *CNN* monopolizou as informações e a opinião pública com seu dispositivo transnacional, se nós fomos, durante esse tempo todo, vítimas passivas da “tirania do tempo real”, incapazes, portanto, de formar opinião sobre o que as ondas transmitiam (ou deixavam de transmitir), como explicar os grandes movimentos de massa que diariamente assaltaram as ruas das metrópoles na Europa, nos Estados Unidos e nos países diretamente implicados no conflito, pedindo o fim da guerra?

Tudo se fez, nessa guerra, para eliminar as transmissões em tempo real e é preciso entender essa obsessão militar contra a televisão ao vivo. Se a transmissão é simultânea ao evento, não há, a

rigor, condições de um controle efetivo do que se transmite, nem da parte dos envolvidos no conflito nem tampouco dos jornalistas ou da rede emissora que o cobre. Boa parte do material chega *bruto* ao espectador e o controle só pode ser exercido à vista de todos, já com o programa no ar. Não por acaso, a maioria das lideranças políticas e dos comandantes militares (inclusive Saddam Hussein) evitou dar depoimentos ao vivo, preferindo o conforto do material pré-gravado (e, evidentemente, censurado). Do fato de não haver tempo para a filtragem do material, da parte dos agentes enunciativos, não se pode concluir, todavia, que também não há tempo para a reflexão, da parte dos espectadores. A televisão não se resume a uma emissão: ela consiste num fluxo ininterrupto de imagens e sons que progride diariamente diante de nossos olhos e ouvidos, perfazendo, portanto, um *processo* ao longo do qual o espectador pode, se quiser (mas diante de um fato de tal gravidade é impossível que ele não queira), formar uma opinião. A diferença, em relação a outros meios, é que a reflexão do telespectador, por se dar *ao vivo*, ou seja, num processo que ainda está em andamento, pode tomar a forma de ação política e, em alguns (mas não poucos) casos, resultar em mobilização. A transmissão ao vivo não faz a guerra chegar às nossas casas “*trop tard*”, como afirma Virilio, mas em condições tais de atualidade que tornam ainda possível a intervenção. Se a diferença parecer pouca, basta imaginar os rumos que poderia ter tomado essa guerra, caso a pressão da opinião pública mundial não tivesse desempenhado um papel na evolução do conflito e caso o olhar atento de milhões de telespectadores sintonizados na *CNN* ou em outras redes não tivesse mostrado o seu peso.

Emaranhado de vozes

Mas, se a televisão não pôde mostrar as imagens da guerra, ela logrou veicular uma outra coisa, mais precisamente, as *vozes* implicadas na guerra. Assim como o Vietnã se fixou no imaginário de nosso tempo pelas suas *imagens* perturbadoras, a guerra do Golfo chegou até nós quase que exclusivamente pelas *vozes* que a reportaram. Isso tem consequências inumeráveis na abordagem do conflito. De um lado, a televisão conseguiu provar que uma guerra sem imagens não implica necessariamente uma guerra controlada, de significados congelados e rigidamente estabelecidos. Colocando em circulação as vozes do conflito, o telejornal não apenas redescobriu o seu próprio sistema significante, como também, num certo sentido, contribuiu para desconstruir os discursos da guerra, colocando-os em confronto abertamente. De outro lado, as condições de extrema restrição vividas pelo telejornalismo serviram, pelo menos, para tornar sensível uma contradição brutal da mídia eletrônica, de que só agora estamos realmente em condições de nos dar conta. Uma rede telejornalística como a *CNN*, fazendo despejar um fluxo de notícias 24 horas por dia, com correspondentes espalhados por todo o mundo, com capacidade de enviar homens

rapidamente a qualquer local de conflito, apoiada na mais sofisticada tecnologia de telecomunicações (o aparelho *Fourwire*, utilizado por Peter Arnett em Bagdá, estabelecia uma linha direta, via satélite, com Atlanta, sede da *CNN*: ele permitiu que a rede de cabo americana continuasse transmitindo, mesmo depois que a eletricidade e as comunicações telefônicas foram cortadas), apesar disso tudo, mostrou-se impotente para dizer o que realmente se passou numa região como o Golfo Pérsico. A grande maioria das questões importantes relacionadas com o curso da guerra — como a dimensão real dos estragos causados pelos bombardeios ou o verdadeiro poder de fogo dos aliados e dos iraquianos — permaneceu sem resposta para o telespectador, apesar dos dias e mais dias plantados diante da televisão e de todo o aparato tecnológico ostentado repetidamente. Nunca um conflito foi tão intensamente coberto pela televisão e nunca, paradoxalmente, ele resultou tão desconhecido. Diante do fluxo ininterrupto do relato televisual, o telespectador via passar diante de si os depoimentos esquivos e escorregadios de Bush e Hussein, da gente do Pentágono, dos comandantes militares, dos correspondentes em Riad, Amã, Tel-Aviv, Bagdá e Washington, sem que, todavia, as peças do quebra-cabeça pudessem se encaixar ou se articular em algum ponto e sem que a televisão conseguisse organizar um relato coerente sobre o conflito.

Não se trata aqui de forjar uma crítica genérica à abordagem televisual da guerra, menos ainda de fazer um questionamento óbvio ou confortável da intervenção da *CNN*. Diga-se de passagem, a rede de cabo americana se manteve, tanto quanto possível dentro de um país em guerra, impecavelmente profissional, sem abrir mão de seus princípios de isenção e objetividade, discutíveis sem dúvida, talvez até mesmo ingênuos perante uma análise mais rigorosa, mas que, no contexto da capitulação geral do telejornalismo mundial, funcionou como um contraponto necessário. Em todo caso, a incompetência para compor um painel coerente do conflito e a conseqüente angústia da desinformação são preferíveis à falsa segurança que poderia advir de uma abordagem “competente”, mas redutora da complexidade do evento. Nesse ponto, a *CNN* foi precisa e deu o modelo de como se faz um telejornalismo profissional numa época de censura generalizada: nomeou as origens de todas as imagens. Ao longo do fluxo televisual, o que se colocava ao exame dos nossos olhos e ouvidos não era uma simples sucessão de imagens sem marcas; pelo contrário, as imagens apareciam identificadas por suas condições de enunciação. “*Cleared by Israeli military*” (censurado pelo exército israelense), “*cleared by Saudi govt.*” (censurado pelo governo saudita), “*cleared by Iraqi censors*” (censurado pelos censores iraquianos), “*images from Iraqi TV*” (imagens da TV iraquiana) eram legendas necessárias, que acompanhavam as imagens e os sons como que os emoldurando numa advertência: Cuidado! O que você está vendo e ouvindo pode ser uma mentira! A insistência com que as legendas se sucediam na tela nos autorizava a concluir que, na realidade, o fluxo televisual inteiro deveria ser colocado sob suspeita. Raras vezes a televisão foi tão crítica em relação a si própria e raras vezes ela esteve tão autoconsciente de sua própria implicação nos acontecimentos.

A cobertura da guerra do Golfo pela *CNN* foi um acontecimento bastante instrutivo sobre a real competência informativa da televisão. Em primeiro lugar, ela demonstra que a censura, a autocensura ou qualquer outra forma de manipulação não necessariamente tornam o telejornal um mero porta-voz das autoridades envolvidas no conflito. Ao embaralhar no fluxo televisual os materiais originários de fontes diversas, o telejornal coloca em choque os diferentes enunciados e os relativiza ou os anula no mesmo momento em que lhes dá publicidade. Quando a *CNN* lança ao ar sucessivamente um material publicitário do Pentágono e outro da *TV Iraque*, a única “leitura” possível para o espectador é que se trata de diferentes “versões” da guerra. O fluxo televisual inteiro não passa de outra coisa que uma sucessão de “versões” do mesmo acontecimento. A questão da *verdade* está, portanto, afastada do sistema significativo do telejornal, pois, a rigor, não é com a verdade que ele trabalha, mas com a *enunciação* de cada porta-voz sobre os eventos. Numa guerra, como em qualquer conflito social, todos resultam em alguma medida “mentirosos”, ou seja, todos reduzem o evento ao seu próprio ponto de vista. O que faz o telejornal é menos construir a sua “versão” do que neutralizar as várias “versões”, jogando umas contra as outras. No Afeganistão, por exemplo, a *CNN* tinha acesso tanto às autoridades locais pró-soviéticas quanto à guerrilha e colocava no ar material e depoimentos de ambas. No segundo dia da invasão do Panamá, Bush iniciou um pronunciamento público à nação alguns minutos antes do desembarque dos corpos dos soldados mortos na base aérea de Delaware, como forma de impedir que a televisão pudesse transmitir ao vivo o evento incômodo; a *CNN*, entretanto, juntamente com a rede *CBS*, dividiu a tela ao meio e mostrou simultaneamente os dois eventos. Essa espécie de atitude metapolítica foi a chave de sua ação no Golfo Pérsico. Todos os implicados, em alguma medida, buscavam espaço na *CNN* para colocar a sua “versão”, cientes de que o telejornal é também um *front* onde se travam batalhas decisivas. Esse fato talvez explique por que os equipamentos de transmissão da rede americana de cabo não foram destruídos nem silenciados, seja pelos iraquianos, seja pelos aliados, embora todos conhecessem perfeitamente a sua localização no hotel Al Rachid. Se a televisão se mostra incompetente para construir um relato coerente da guerra (e já vimos que essa “incompetência” pode ser mais uma virtude do que um defeito), ela está apta, todavia, a nos fornecer uma outra imagem do evento, ou seja, o conflito como um emaranhado de vozes que se chocam ao longo do fluxo televisual, nenhuma delas inteiramente convincente, nenhuma delas inteiramente desprezível. Em outras palavras, trata-se de uma experiência limítrofe da opacidade significativa, como no teatro do absurdo.

Há uma ponta de ingenuidade na insistência com que muitos intelectuais tentam provar que os telejornais não são neutros, nem objetivos, nem imparciais, refletindo antes uma produção ideológica. Há também uma boa dose de ilusão, em parte implementada por uma certa metodologia sociológica (por exemplo, Glasgow 1976; 1980), na crença de que a tabulação de dados quantitativos pode nos oferecer informações importantes sobre o modo de funcionamento do telejornal. Se a televisão coloca três opiniões favoráveis ao governo e apenas uma contra, não se pode daí deduzir que o espectador vai necessariamente endossar as opiniões majoritárias. Pode até

ser que, a partir das opiniões apresentadas, ele forme uma terceira, nem sequer cogitada na tela. O mesmo raciocínio se aplica à abordagem televisual da guerra do Golfo. Do fato de terem predominado no vídeo matérias, entrevistas e depoimentos tomados do lado “de cá” do conflito, do fato ainda de se suspeitar, no caso da *CNN*, de uma posição institucional simpática, em última instância, aos aliados, não se pode concluir, entretanto, que o espectador fizesse uma “leitura” previsível das imagens difundidas. As informações veiculadas no fluxo televisual constituem, antes de mais nada, um processo em andamento. Por mais que se queira ou se possa manipulá-las, elas chegam ao telespectador ainda não inteiramente processadas (não nos esqueçamos de que boa parte do material televisual é emitido ao vivo, ou com uma diferença mínima de tempo entre a gravação e a emissão), portanto, brutas, contraditórias, sem ordenação, sem acabamento final. Não sem motivo, as noitadas passadas diante da televisão, nos primeiros dias do conflito no Golfo, costumavam resultar estafantes para o espectador: longas horas atento à tela do vídeo nem sempre representavam um esclarecimento sobre o que se passava. Antes, parece que quanto mais acompanhávamos a *CNN* mais impenetrável se tornava o conflito, mais as suas motivações se embaralhavam e mais opaca resultava a experiência real.

Isso não quer dizer que a televisão não possa ser encarada como uma forma de conhecimento. Ela o é em algum sentido, exceto para aqueles espectadores desavisados, que esperam que o repórter possa dizer simples e claramente tudo o que está acontecendo. Assim como a realidade, desgraçadamente, não é simples nem clara, menos ainda a realidade dos conflitos sociais, também seu relato televisual não o pode ser. Mas se o telejornal “fala” de alguma maneira, ele certamente “fala” pelas entrelinhas. A guerra do Golfo foi o melhor exemplo de que ver televisão pode ser uma atividade intelectual estafante, já que exige do espectador um estado de alerta e de responsabilidade como poucos outros meios o fazem. É preciso estar muito ativo para poder “ler” nas entrelinhas, driblando todas as formas de censura e alinhavando os fragmentos desconexos que se sucedem no fluxo televisual. Mas a realidade está lá, pronta para revelar-se a quem sabe buscá-la na tela pequena. Caryn James (1991, p. 29), analista do *New York Times*, dá alguns exemplos. Primeiro: uma semana depois de iniciada a guerra, Tom Fenton, correspondente da rede *CBS* em Tel-Aviv, foi colocado no ar rapidamente, após ter ouvido sirenes anunciando um novo ataque iraquiano. Seguiu-se então uma certa confusão, pois o correspondente estava inseguro sobre se as autoridades israelenses lhe permitiriam dizer aquilo (uma das proibições da censura israelense era dizer quando e onde caiu um míssil, para evitar orientar a pontaria dos iraquianos) e logo ele tentou desconversar, alegando que talvez tivesse se equivocado. “Are we to draw any conclusions from the fact that you can’t say if you heard anything?” (“Podemos tirar alguma conclusão do fato de você não poder dizer se ouviu algo?”) — perguntou o âncora Dan Rather. Resposta do repórter: “You’re putting me on the spot, Dan!” (“Você está me colocando em apuros, Dan!”). E depois, consertando: “I’m not sure what I heard, Dan!” (“Eu não tenho certeza do que ouvi, Dan!”). Ora, qualquer espectador atento que tenha ouvido esse diálogo digno de Samuel Beckett certamente teria adivinhado a verdade a partir das hesitações de Tom Fenton e não era preciso muita imaginação

para conceber aquilo que o repórter não podia dizer. Segundo exemplo: novamente em Israel, a *CNN* mostrou uma mulher sendo carregada numa maca de um lugar atingido por um *Scud* iraquiano. O âncora perguntou ao repórter Richard Roth se, à vista da proibição de dizer onde exatamente caiu a bomba, ele poderia dizer, pelo menos, se o local atingido era um bairro residencial. Roth ficou embaraçado e pediu um tempo para perguntar ao censor, que estava ao seu lado, se esta resposta poderia ser dada. “Sir — perguntou ele ainda no ar — can I say whether this is a residential neighborhood?” (“Senhor, posso dizer se esta região é residencial?”). Um espectador atento teria concluído que era, sim, antes mesmo que o censor confirmasse ou negasse a informação, pois se não fosse não haveria razão para tantos subterfúgios.

Resta agora saber se o telespectador comum está realmente em condições de assumir a carga de responsabilidade que lhe coloca a televisão. Toda uma geração de críticos da mídia eletrônica tem respondido insistentemente que não. Mas, quando se diz simplesmente que faltam ao público autonomia e senso crítico suficientes para tirar consequências do que o telejornal difunde, isso implica negar também ao espectador o estatuto da cidadania. Pois é como cidadão e não mais como espectador que o telejornal interpela o seu público. Ora, conforme argumenta Dominique Wolton (1990, p. 57), há uma contradição gritante no fato de concebermos uma democracia em que o povo é considerado soberano, autor da história e herói do sufrágio universal, quando, ao mesmo tempo, concebemos o povo como passivo e alienado quando está diante da televisão. É possível que o mesmo público que fundamenta e legitima a democracia fundamente também a alienação pela televisão? A menos que consideremos que a política confere ao cidadão um estatuto à parte, distinto daquele conferido pela cultura de massa, há pressupostos que precisam ser esclarecidos na crítica implacável desferida por uma certa ala da intelectualidade contra a televisão. Mas, se concordamos que há ambiguidade suficiente na mensagem difundida pelo telejornal, a ponto de interditar uma “leitura” simples e unívoca, temos de concordar também que o espectador goza de autonomia suficiente para fazer a triagem daquilo que lhe é despejado no fluxo televisual. Uma prova de que o público filtra e opera “leituras” diferenciadas daquilo que vê na televisão é o seu próprio comportamento diante do telejornal. No caso da guerra do Golfo, houve manifestações de rua contra a *CNN*, em várias partes do mundo, ora por considerar que a rede americana favorecia Bush, ora por achar que ela fazia o jogo de Hussein. Recordemo-nos também de que, por ocasião da guerra das Malvinas, parte do público inglês se mobilizou contra a *BBC*, por considerar sua posição “alternativa” demasiado hostil à intervenção militar, ao passo que outra parte acusou a mesma rede estatal de capitular diante da censura e de sacrificar sua independência em nome da sobrevivência. Vê-se que, na realidade, para um mesmo fluxo televisual, podemos ter diferentes “leituras”, o que quer dizer, repetindo novamente Wolton, que a significação no telejornal é função do contexto cognitivo ou sociocultural do processo de interpretação, razão por que ela sempre transborda para fora de qualquer intenção.

A justificativa de uma guerra — qualquer guerra — depende da capacidade de seus

promotores em traçar claramente as fronteiras entre as forças em conflito, identificando, de forma convincente, o “inimigo”. Depende também de uma certa competência para colocar com nitidez as razões “deles” como distintas das “nossas”. A televisão turva um pouco esse maniqueísmo, embaralha as razões dos lados em conflito, obscurece as fronteiras e promove a confusão dos argumentos, mesmo quando nomeadamente assume uma das forças beligerantes. Ela coloca, em todo caso, a dificuldade de se tomar partido diante da complexidade dos interesses que vão sendo colocados em jogo, à medida que progride o fluxo das imagens e dos sons. Por não favorecer uma visão coerente e sistemática da guerra e por fazer multiplicar, por outro lado, imagens, opiniões e depoimentos que não se encaixam no quebra-cabeça final, a televisão acaba por semear confusão ali mesmo onde, sob a rubrica da “informação”, deveria haver ordem, coerência e sistematização da notícia. Daí a dificuldade das próprias forças em conflito para situar exatamente a posição da mídia na guerra. Peter Arnett, apesar de americano, não foi considerado inimigo em Bagdá, tendo sido inclusive utilizado por Hussein para se dirigir ao Ocidente. Durante a guerra das Malvinas, os repórteres da *BBC* continuaram transmitindo de Buenos Aires normalmente e não foram molestados pelo governo militar por serem britânicos. Nesse sentido e ao contrário do que se disse por ocasião do conflito no Golfo, a perspectiva do telejornal se opõe inteiramente à perspectiva do *videogame*. No jogo eletrônico, o inimigo é claramente delineado e marcado como tal. Ele é o “invasor” que precisa ser combatido e o jogo consiste justamente em armar as estratégias de sua destruição. Essa é a perspectiva bélica investida em um certo tipo de programa de computador, sem a qual não haveria jogo possível. No telejornal, todavia, tudo se torna mais complicado: não é tão fácil assim distinguir o “inimigo”, por mais que se tenha tentado, pelo menos no Ocidente, pintar Saddam Hussein como tal. Ao longo do fluxo televisual, as opiniões se contradizem, as vozes se chocam e vai se tornando cada vez mais difícil formar uma opinião. O jogo, se jogo existe, torna-se cada vez menos parecido com o da estratégia militar e cada vez mais semelhante ao do *labirinto*, em que o espectador se acha perdido, tentando encontrar uma saída.

Diante do telejornal, todo espectador — em maior ou menor grau — é um pouco também um *editor*, na medida em que deve comparar e analisar o material despejado no fluxo televisual, extraindo deduções daquilo que foi dito e do que foi silenciado. Quanto mais a televisão torna visível os esforços das autoridades para controlar as informações veiculadas na tela menos efetivo se torna o controle e mais livre se torna o espectador para concluir por sua própria conta. Em circunstâncias de extrema gravidade, como no episódio do Golfo, quando o sonho imperial de um controle absoluto das telecomunicações se choca continuamente com a própria dinâmica da televisão, o feitiço pode virar contra o feiticeiro. As imagens chegam a nossas casas na velocidade das ondas eletromagnéticas, antes mesmo que os âncoras possam ler seus *scripts*, antes ainda que os repórteres possam preparar suas falas ou que os censores possam estudar as consequências de cada emissão. Para uma geração que aprendeu a acompanhar pelo vídeo as manifestações na Praça da Paz Celestial ou os bombardeios aéreos sobre Bagdá, a ilusão de uma autoridade diretiva da televisão está longe de corresponder à realidade. Não há retorno possível a uma idade da

inocência: o sonho orwelliano de uma sociedade centralizada pela televisão está ainda muito longe da realização.

Atos de enunciação

Tecnicamente falando, um telejornal é composto de uma mistura de distintas fontes de imagem e som: gravações em fita, filmes, material de arquivo, fotografia, gráficos, mapas, textos, além de locução, música e ruídos. Mas, acima de tudo e fundamentalmente, o telejornal consiste de tomadas em primeiro plano enfocando pessoas falando para a câmera, sejam elas jornalistas ou protagonistas: apresentadores, âncoras, correspondentes, repórteres, entrevistados etc. A tendência é unir tudo num quadro só: o repórter, em primeiro plano, dirigindo-se à câmera, tendo ao fundo um cenário do próprio acontecimento a que ele se refere em sua fala, enquanto gráficos e textos inseridos na imagem datam, situam e contextualizam o evento; se tudo isso for ao vivo, melhor ainda. Uma maneira mais convencional de resolver a fusão de todos os elementos é mostrar, em primeiro plano, o âncora lendo a notícia no *teleprompter*, enquanto a imagem correspondente aparece ao fundo, inserida por *chroma key*, ou é projetada em monitores presentes no cenário. A descrição é banal, já que banal é também o quadro elementar de todo e qualquer telejornal. Aliás, talvez não exista na televisão “gênero” mais rigidamente codificado do que o telejornal. O que importa, porém, é extrair as consequências necessárias dessa estrutura básica: o telejornal é, antes de mais nada, o lugar onde se dão atos de enunciação a respeito dos eventos. Sujeitos falantes diversos sucedem-se, revezam-se, contrapõem-se uns aos outros, praticando atos de fala que se colocam nitidamente como o seu discurso. “O telejornal é uma montagem de vozes, muitas delas contraditórias, e sua estrutura narrativa não é suficientemente poderosa para ditar a qual voz devemos prestar mais atenção, ou qual delas deve ser usada como moldura para, por meio dela, entender o resto” (Fiske 1987, p. 304).

Certamente, existem variantes dessa estrutura básica. Alguns telejornais seguem um modelo mais fechado, baseado na autoridade de um âncora onisciente, que se intromete nos relatos e os fecha com um comentário de tipo editorial. Em geral, nesse modelo um tanto obsoleto, a *voz-over* do apresentador costuma se sobrepor às matérias e às outras vozes do telejornal, emoldurando-as com o crivo de seu comentário. Vozes demasiado ruidosas ou demasiado “radicais” não têm espaço nessa estrutura; elas são antes reportadas pelo âncora, sempre que há necessidade de representar seus pontos de vista. No modelo da *CNN*, pelo contrário, o relato telejornalístico é imaginado como uma estrutura destituída de entidade narradora central, na qual o evento é reportado pelas falas de seus protagonistas e/ou dos enviados especiais da própria televisão. A função do âncora nessa estrutura consiste basicamente em chamar e amarrar os vários enunciados, mas não lhe cabe tecer

comentários ou extrair conclusões. O repórter goza aí de uma grande autonomia; ele está, por assim dizer, na fronteira intermediária entre a voz institucional e a voz individual e constitui uma espécie de interface entre a televisão (e, por extensão, nós) e o evento. A intervenção de cada repórter encontra-se marcada por uma espécie de “assinatura” individual: ela tem algo de pessoal, de subjetivo. Nesse sentido, pode-se mesmo dizer que cada repórter contribui de forma diferente para a enunciação de um único evento. O que salta, enfim, desse segundo modelo é a ideia de telejornal como *polifonia de vozes*, cada uma delas existindo de forma mais ou menos autônoma e prescindindo de qualquer síntese global.

A guerra do Golfo contribuiu para evidenciar essa estrutura básica, quando, à medida que as condições de emissão foram se tornando cada vez mais difíceis, o telejornal foi sendo estrangido a reduzir todo o seu aparato retórico ao seu mínimo significante. Tal aconteceu quando a possibilidade técnica de transmissão de imagens se tornou impossível e o correspondente da rede americana em Bagdá só pôde transmitir a sua voz, via *Fourwire*, à sede em Atlanta. A *CNN*, como costuma fazer nessas ocasiões, colocou no vídeo uma fotografia fixa de Peter Arnett, enquanto deixava sua voz entrar, ao vivo, na banda de som. Muitos clichês foram ditos, à época da guerra, sobre esse procedimento, aliás também banal no telejornalismo. Falou-se, por exemplo, que a televisão, ao abdicar da imagem (leia-se: da imagem em movimento) em suas transmissões para dar lugar apenas à voz, regride ao estágio do rádio e exagera no peso dado ao discurso verbal dentro do sistema significante. Há dois equívocos principais nessa afirmação. Primeiro, ela ignora que o telejornal é fundamentalmente voz, mais precisamente uma polifonia de vozes, e a imagem não consiste, via de regra, em outra coisa senão na apresentação do(s) corpo(s) que suporta(m) essa(s) voz(es). No caso de Peter Arnett, lá estão no vídeo a voz e o corpo (fotografia fixa), como em qualquer quadro telejornalístico convencional; apenas não há sincronismo labial entre eles. Em segundo lugar, o fato de o telejornal não estar funcionando como nas condições habituais (não há movimento nem sincronização labial na imagem) já é em si mesmo sintomático das condições de produção e, por extensão, do acirramento do conflito. Ou seja, o fato mesmo de o telejornal não estar se comportando como esperado é em si significante de que o evento chegou a seu ponto de gravidade máxima, capaz de afetar também suas próprias condições de representação.

Para quem acompanhou de perto as transmissões da *CNN*, sobretudo nos primeiros dias da guerra, uma das coisas que mais devem ter chamado a atenção foi o fato de que, na maioria das vezes, a televisão tratava não propriamente da guerra, mas de suas próprias dificuldades em reportá-la. Quando se está em situação de guerra ou qualquer outra situação de extrema periculosidade, a presença física do repórter no palco dos acontecimentos e a obtenção de imagens e sons representativos do que ocorre tornam-se em si mesmas problemáticas e não é raro que tais dificuldades resultem na própria substância do telejornal. No caso da guerra do Golfo, os episódios mais significativos dessa colocação em evidência das condições de produção foram aqueles ocorridos em Israel e na Arábia Saudita, quando os repórteres foram estrangidos, como os demais

mortais, a utilizar máscaras contra gases. Na noite de 17 de janeiro, a *CNN* mostrou uma cena dos seus próprios escritórios em Jerusalém, em que jornalistas nervosos, mal conseguindo disfarçar seu medo, discutiam entre si se deveriam ou não usar suas máscaras quando estivessem no ar. Tanto a *CNN* quanto a *TF1* francesa mostraram *Scuds* caindo sobre Riad, no mesmo momento em que os seus enviados especiais estavam falando ao vivo e o que se seguiu, em tais episódios, foram instantes de pura estupefação, quando a possibilidade de uma *destruição ao vivo* do repórter tornou-se tangível. Nesses instantes, percebemos que os repórteres não são, como se poderia imaginar, transparentes aos eventos, mas criaturas mortais, submetidas à mesma sorte dos demais cidadãos das nações em conflito, um pouco atrapalhados com suas máscaras contra gases, um pouco também ocupados em sua tentativa, nem sempre bem-sucedida, de dominar o próprio terror. Diferentemente do que ocorre no radiojornal, em que a voz que fala aparece como uma entidade intangível, uma espécie de saber abstrato que se sobrepõe aos eventos, no telejornal, a voz é sempre nomeada e permanece atada a um corpo, corpo esse submetido, como os demais ao seu redor, às leis do espaço físico onde ele está situado.

Nomear a voz: eis a questão. Raymond Williams (1979, p. 47) observa que a identificação da voz foi introduzida, no rádio e na televisão, por ocasião da Segunda Guerra, como medida de segurança para a eventualidade de uma invasão ou captura de emissoras. De lá para cá, a identificação do pessoal da televisão foi ficando cada vez mais marcada, a ponto de chegar, com o modelo norte-americano de telejornal, a constituir uma regra. Hoje, na maioria dos telejornais, a notícia vem quase sempre personalizada por legendas que especificam quem fala, qual a sua função no telejornal ou no evento (“Correspondente em Amã”, “Comandante-chefe das Forças Armadas” etc.) e, às vezes, também o lugar de onde se fala. Em geral, a identificação integral é reservada a personalidades e ao *staff* da própria emissora, ao passo que gente do povo conta apenas com uma identificação genérica (“testemunha”, “parente da vítima”, “grevista” etc.). Às vezes, a legenda designa não propriamente quem fala, mas a origem do material audiovisual (“Imagens da *TV Iraque*”, “Material de divulgação das Forças Armadas”), o que não deixa de ser também uma forma de identificação. Dessa forma, o antigo modelo do telejornal, derivado da prática radiofônica e apoiado basicamente num apresentador/locutor que lê um *script*, rapidamente foi substituído pelo modelo que tem na *CNN* o seu melhor representante, no qual o que importa já não é a cara bonita ou a boa dicção, mas a capacidade de estabelecer uma comunicação, mesmo nas situações mais difíceis e nas ocasiões mais críticas. Ao ressaltar a intervenção dos repórteres e dos protagonistas como a de um grupo de pessoas que fala a respeito de coisas que viu, que sabe ou nas quais está envolvido, o telejornal acaba por transformar a apresentação pessoal no próprio modo de constituição de sua estrutura significativa.

Há um telefilme de Edward Zwick, chamado *Special bulletin*, levado ao ar pela rede americana *NBC*, na noite de 20/3/1983, e que constitui a própria evidência estrutural do funcionamento do telejornal. Como em qualquer outro filme, trabalha-se aqui com uma situação

imaginária: um grupo de terroristas ameaça explodir Charleston, na Carolina do Sul, com uma bomba nuclear, caso o governo americano não se disponha a desarmar suas ogivas nucleares, dando início a um processo de desarmamento unilateral. O que há de original nesse filme é que ele foi inteiramente imaginado como se fosse um telejornal, à maneira do famoso *War of the worlds*, programa de rádio levado ao ar por Orson Welles em 1938. Como seria contada uma história dessas, caso ela estivesse de fato acontecendo e uma rede de televisão a estivesse reportando? Num filme convencional, não haveria qualquer problema estrutural: a câmera assumiria o ponto de vista imaterial de um sujeito narrador onividente e tomaria todas as imagens consideradas importantes para a plena visualização da história. Mas, como a estrutura aqui é a de um telejornal, a coisa fica mais complicada. Não se tem acesso, de imediato, a todas as informações necessárias para a inteligibilidade do evento, uma vez que não há uma entidade narradora central capaz de dar coerência ao relato. Por consequência, a rede fictícia só pode mostrar os fatos dos quais haja testemunha ocular ou que puderem ser tomados pelos seus cinegrafistas e reportados pelos seus enviados especiais. Para se ter imagens dos acontecimentos significantes da história, foi preciso imaginar, de início, uma situação excepcional, em que um repórter e um cinegrafista da rede de televisão eram feitos prisioneiros dos terroristas, de modo que estes pudessem negociar com o governo “pelo ar”. Havia gente da televisão estrategicamente colocada no barco em que se refugiavam os terroristas, no porto onde a polícia cercava o barco, numa plataforma de observação a distância e nos gabinetes de decisão em Washington. Ao longo da história, a dupla de apresentadores desfiava o fio da trama chamando os seus vários correspondentes e também “editava” o filme à medida que os colocava no ar. Nada podia ser mostrado, se não estivesse, ao mesmo tempo, enquadrado pelas câmeras dos cinegrafistas e reportado pelos correspondentes da rede. Ou seja: a enunciação do evento mostrava-se explicitamente como condição fundante do relato e a mediação do *staff* televisual aparecia como um fato da própria estrutura significativa do telejornal, sem a qual não haveria mensagem alguma.

Eis por que o telejornal não pode ser encarado como um simples dispositivo de reflexão dos eventos, de natureza especular, ou como um mero recurso de aproximação daquilo que acontece alhures, mas antes como um efeito de *mediação*. A menos que nós mesmos sejamos protagonistas, os eventos surgem para nós mediados por repórteres (literalmente: aqueles que reportam, aqueles que contam o que viram), porta-vozes, testemunhas oculares e toda uma multidão de sujeitos falantes considerados competentes para construir “versões” do que acontece. Houve um tempo em que um certo *cinéma vérité* acreditou poder deixar o evento falar por si mesmo, com as vozes que já o constituem e com as imagens que já o definem, sem intervenção explícita dos realizadores e com um mínimo de mediação. No telejornal, entretanto, só existem mediações; os próprios enunciados de repórteres e protagonistas aparecem como mediações inevitáveis e como condição *sine qua non* do relato televisual. Como na teoria da relatividade, a verdade depende sempre do ponto de vista de um (em geral, de vários) observador(es). Ela é função do lugar que cada observador ocupa em relação aos fatos e do ponto de vista que ele lança sobre as grandes tragédias humanas.



The fourth dimension de Zbigniew Rybczynski: o exemplo mais eloquente de metamorfose da imagem eletrônica.

OBRAS CITADAS

- AGEL, Henri. *Esthétique du cinéma*. Paris: Universitaires de France, 1971.
- ALBERTI, Leo Battista. *Da pintura*. Campinas: Unicamp, 1989.
- ALTMAN, Rick. “Nascimento da recepção clássica: A campanha para padronizar o som”, *Imagens* 5 (ago./dez. 1995).
- AMENGUAL, Barthélémy. “Griffith d’avant le gros plan...”, *Les Cahiers de la Cinemathèque* 17 (Natal de 1979).
- ARISTARCO, Guido. “Il cinema. Dalla chimica ai processi elettronici”, *Cinema Nuovo* 282 (abril de 1983).
- AUMONT, Jacques et al. *L’esthétique du film*. Paris: Nathan, 1983.
- BAKHTIN, M.M. *L’uvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance*. Paris: Gallimard, 1970.
- _____. *The dialogical imagination*. Austin: University of Texas Press, 1981.
- BALTRUSAITIS, Jurgis. *Anamorphic art*. Nova York: Harry N. Abrams, 1977.
- BARTHES, Roland. “En sortant du cinéma”, *Communications* 23 (1975).
- BAUDRILLARD, Jean. *La guerre du Golfe n’a pas eu lieu*. Paris: Galilée, 1991.
- BAUDRY, Jean-Louis. “Cinéma: Effets idéologiques produits par l’appareil de base”, *Cinéthique* 7/8 (1970).
- _____. “Le dispositif: Approches métapsychologiques de l’impression de réalité”, *Communications* 23 (1975).
- BAZIN, André. *Qu’est-ce que le cinéma?* Paris: Cerf, 1981.
- BELLOUR, Raymond. “Le blocage symbolique”, *Communications* 23 (1975).
- _____. “De la nouveauté des nouvelles images”. In: M. Mourier (org.) *Comment vivre avec l’image*. Paris: Presses Universitaires de France, 1989.
- BELLOUR, Raymond et alii. *Passages de l’image*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1990.
- BENJAMIN, Walter. *Reflections: Essays, aphorisms, autobiographical writings*. Nova York: Helen e Kurt Wolff, 1978.
- BERGSON, Henri. *L’évolution créatrice*. Paris: Felix Alcan, 1939.
- BERNARD, Denis e GUNTHER, André. “Albert Londe: L’image multiple”, *La Recherche Photographique* (maio de 1988).
- BETTETINI, Gianfranco. *The language and technique of the film*. Haia: Mouton, 1973.
- BLANCHOT, Maurice. *Le livre à venir*. Paris: Gallimard, 1959.

_____. *The gaze of Orpheus and other literary essays*. Nova York: Station Hill, 1981.

BONET, Eugeni. "Background/foreground: Trajecte de l'obra de Muntadas". In: Antoni Muntadas (org.) *Muntadas a la Virreina*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona, 1988.

BONGIOVANNI, Pierre. "L'heure des mutants", *Le Monde*, Paris, 30/1/1992, p. 25.

BONITZER, Pascal. *Le champ aveugle*. Paris: Gallimard, 1982.

BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. São Paulo: Círculo de Livro, 1975.

_____. *Discussão*. São Paulo: Difel, 1986.

BRAGAGLIA, A. Giulio. "Fotodinamismo futurista". In: Aurora F. Bernardini (org.) *O futurismo italiano*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

BRECHT, Bertolt. *El compromiso en literatura y arte*. Barcelona: Península, 1967.

BRISSAC PEIXOTO, Nelson. "As imagens de TV têm tempo?". In: Adauto Novaes (org.) *Rede imaginária*. São Paulo: Cia. das Letras, 1991.

BROWSER, Eileen. "Griffith's film career before The Adventures of Dollie". In: John L. Fell (org.) *Film before Griffith*. Berkeley: University of California Press, 1983.

BRUNETTA, Gian Piero. "Constitution du récit et place du spectateur chez D.W. Griffith". In: Jean Mottet (org.) *D.W. Griffith: Coloque international*. Paris: L'Harmattan, 1984.

BURCH, Noël. "De Mabuse a M: Le travail de Fritz Lang". In: Dominique Noguez (org.) *Cinéma: Théorie, lectures*. Paris: Klincksieck, 1978.

_____. "Film's institutional mode of representation and the soviet response", *October* 11 (inverno de 1979).

_____. *Praxis del cine*. Madri: Fundamentos, 1979.

_____. "Passion, poursuite: La linéarisation", *Communications* 38 (1983).

_____. *La lucarne de l'infini: Naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan, 1990.

CALABRESE, Omar. *La era neobarroca*. Madri: Cátedra, 1989.

CALADO, Carlos. *O jazz como espetáculo*. São Paulo: Perspectiva, 1990.

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Cia. das Letras, 1990.

CAMPOS, Augusto de. "Mallarmé: O poeta em greve". In: A. Campos, H. Campos e D. Pignatari (orgs.) *Mallarmé*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

CAMPOS, Haroldo de. *A arte no horizonte do provável*. São Paulo: Perspectiva, 1969.

CARBONARA, Corey e KORPI, Michael. "HDTV and film: The issues", *American Cinematographer*, nº 8. (agosto de 1991), v. 72.

CARD, James. "Silent-film speed". In: M. Deutelbaum (org.) *Image on the art and evolution of the film*. Nova York: Dover, 1979.

CESARINO COSTA, Flávia. *O primeiro cinema: Espetáculo, narração, domesticação*. São Paulo: Scritta, 1995.

CHANAN, Michael. *The dream that kicks: The pre-history and early years of cinema in Britain*. Londres: RKP, 1980.

CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros*. Brasília: UnB, 1994.

CHAYTOR, H.J. *From script to print*. Cambridge: Heffer e Sorts, 1945.

CHION, Michel. *La toile trouée: La parole au cinéma*. Paris: L'Étoile, 1988.

- _____. *L'audio-vision*. Paris: Nathan, 1990.
- COMOLLI, Jean-Louis. "Técnica e ideologia". Primeira parte. *M — Revista de Cinema* 1 (1975).
- DAGOGNET, François. *Etienne-Jules Marey*. Paris: Hazan, 1987.
- DANEY, Serge. "Vidéo biface", *Libération* n° 3.024. Paris, 9/2/1991.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- _____. *Cinema 1: A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O anti-Édipo*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1972.
- _____. *Rhizome*. Paris: Minuit, 1976.
- DESLANDES, Jacques. *Histoire comparée du cinéma*. Tomo 1. Paris: Casterman, 1966.
- DESNOS, Robert. "O sonho e o cinema". In: Ismail Xavier (org.) *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- DIRINGER, David. *The book before printing*. Nova York: Dover, 1982.
- DOANE, Mary Ann. "The voice in the cinema: The articulation of body and space", *Yale French Studies* 60 (1980).
- EBERWEIN, Robert. *Film and the dream screen*. Princeton: Princeton University Press, 1984.
- EDGERTON, Harold e KILLIAN JR., James R. *Moments of vision*. Cambridge: The MIT Press, 1985.
- EISENSTEIN, Elizabeth. *The printing revolution in early modern Europe*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.
- EISENSTEIN, Serguei. *Film form: Essays in film theory*. Nova York: Harvest, 1949.
- _____. *The film sense*. Londres: Faber and Faber, 1968.
- ENZENSBERGER, Hans Magnus. *Elementos para uma teoria dos meios de comunicação*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1979.
- EVARISTO ARNS, Dom Paulo. *A técnica do livro segundo São Jerônimo*. Rio de Janeiro: Imago, 1993.
- FABRIS, Annateresa. *Futurismo: Uma poética da modernidade*. São Paulo: Perspectiva/Edusp, 1987.
- FARGES, Joel. "L'image d'un corps", *Communications* 23 (1975).
- FISCHER, Charles et al. "Cycle of penile erection synchronous with dreaming (REM) sleep". In: S.G.M. Lee e A.R. Mayes (orgs.) *Dreams and dreaming*. Harmondsworth: Penguin, 1973.
- FISK, Robert. "Libres para contar lo que nos dicen", *El País*, Madrid, 7/2/1991.
- FISKE, John. *Television culture*. Londres: Methuen, 1987.
- FREUD, Sigmund. *A interpretação dos sonhos*. Rio de Janeiro: Imago, 1969.
- _____. "Uma criança é espancada". *Edição Standard das Obras de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1970, v. XVII.
- _____. "Complément métapsychologique a la théorie du rêve". In: *Métapsychologie*. Paris: Gallimard, 1972a.
- _____. "Pulsions et destins des pulsions". In: *Métapsychologie*. Paris: Gallimard, 1972b.
- _____. "Esboço de psicanálise". In: *Os Pensadores: Freud*. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
- GARCIA DOS SANTOS, Laymert. *Desregulagens — Educação, planejamento e tecnologia como ferramenta social*. São Paulo: Brasiliense, 1981.

- GAUDREULT, André. "Les détours du récit filmique: Sur la naissance du montage parallèle", *Les Cahiers de la Cinemathèque* 29 (inverno de 1979).
- _____. "Théatralité et narrativité dans l'oeuvre de Georges Méliès". In: M. Malthête-Méliès (org.) *Méliès et la naissance du spectacle cinématographique*. Paris: Klincksieck, 1984.
- _____. "Ce que je vois de mon ciné... ou le regardant regardé". In: A. Gaudreault (org.) *Ce que je vois de mon ciné...* Paris: Méridiens/Klincksieck, 1988.
- _____. *Du littéraire au filmique*. Paris: Méridiens/Klincksieck, 1989.
- GIBSON, William e ASHBAUGH, Dennis. *Agrippa (A book of the dead)*. disquete. Nova York: Kevin Begos, 1992.
- GIRON, Luís Antônio. "Diretor recupera clipe de Noel Rosa". *Folha de S.Paulo*, 9/8/1994.
- GLASGOW UNIVERSITY MEDIA GROUP. *Bad news*. Londres: R&KP, 1976.
- _____. *More bad news*. Londres: R&KP, 1980.
- GORBMAN, Claudia. *Unheard melodies: Narrative film music*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- GRANET, Marcel. *La pensée chinoise*. Paris: Albin Michel, 1968.
- GRANT, Richard. "Beyond books: Never the same text twice". *The Washington Post*, 7/11/1993, suplemento "Book World".
- GREAT LITERATURE PERSONAL LIBRARY SERIES (CD-ROM)*. Parsippany: Bureau Development, 1992.
- GUBERN, Roman. "David Wark Griffith et l'articulation cinématographique". *Les Cahiers de la Cinemathèque* 17 (Natal de 1975).
- GUNNING, Tom. "Présence du narrateur: L'héritage des films Biograph de Griffith". In: Jean Mottet (org.) *D.W. Griffith: Colloque international*. Paris: L'Harmattan, 1984.
- _____. "What I saw from the rear window of the Hôtel des Folies-Dramatiques". In: A. Gaudreault (org.) *Ce que je vois de mon ciné...* Paris: Méridiens/Klincksieck, 1988.
- _____. *D.W. Griffith and the origins of american narrative film*. Urbana: University of Illinois Press, 1991.
- HAGAN, John. "L'érotisme au cinéma des premiers temps". *Les Cahiers de la Cinemathèque* 29 (inverno de 1979).
- HANDZO, Stephen. "A narrative glossary of film sound technology". In: E. Weis e J. Belton (orgs.) *Film sound: Theory and practice*. Nova York: Columbia University Press, 1985.
- HANSEN, Miriam. "Early cinema, late cinema: Permutations of the public sphere". *Screen*, nº 3 (outono de 1993), v. 34.
- HEGEL, G.W.F. *Lecciones sobre la historia de la filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica, 1977, v. 2.
- HOCKE, Gustav R. *Maneirismo: O mundo como labirinto*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- HOCKNEY, David. "Conversación con Paul Joyce", *El Paseante* 12 (1989).
- IRIGARAY, Luce. *Speculum de l'autre femme*. Paris: Minuit, 1974.
- IVANOV, Viatcheslav V. "Eisenstein's montage of hieroglyphic signs". In: M. Blonsky (org.) *On signs*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1985.
- JACOBS, Lewis. *The rise of the american film*. Nova York: Teachers College Press, 1975.
- JAMES, Caryn. "TV gone kablooey: Between the censors". *The New York Times*, 10/2/1991.
- JENN, Pierre. "Le cinéma selon Georges Méliès". In: M. Malthête-Méliès (org.) *Méliès et la naissance du spectacle cinématographique*. Paris: Klincksieck, 1984.

- KLEINER, Art. "New faces". *Aperture* 106. Nova York (primavera de 1987).
- LACAN, Jacques. *Télévision*. Paris: Seuil, 1974.
- LÄMMERT, Eberhard. "Máquinas e mídia". Palestra proferida no Instituto Goethe de São Paulo em 1994. Inédita.
- LANDOW, George. "The rhetoric of hypermedia: Some rules for authors". In: G. Landow e P. Delany (orgs.) *Hypermedia and literary studies*. Cambridge: The MIT Press, 1994.
- LANGER, Susanne K. *Sentimento e forma*. Milão: Feltrinelli, 1965.
- LEBRUN, Gérard. "Sombra e luz em Platão". In: Aduato Novaes (org.) *O olhar*. São Paulo: Cia. das Letras, 1988.
- LESLIE, Jacques. "Goodbye, Gutenberg". *Wired* nº 10. San Francisco (outubro de 1994), v. 2.
- LEVY, David. "The fake train robbery". *Les Cahiers de la Cinemathèque* 29 (inverno de 1979).
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- LEWIN, Bertram. "Le sommeil, la bouche et l'écran du rêve". *Nouvelle Revue de Psychanalyse* 5 (1972).
- LISCHI, Sandra. "Video: Da processo a prodotto?". In: R. Albertini e S. Lischi (orgs.) *Metamorfosi della visione*. Pisa: ETS Editrice, 1988.
- LISTA, Giovanni. *Futurismo e fotografia*. Milão: Multhipla, 1979.
- LUCRÉCIO CARO, Tito. *Da natureza das coisas*. Trad. de Agostinho da Silva. Porto Alegre: Globo, 1962.
- MACHADO, Arlindo. *Eisenstein: Geometria do êxtase*. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- _____. *A ilusão especular: Introdução à fotografia*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- _____. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- _____. *Máquina e imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.
- MALTHÊTE, Jacques. "Méliès, technicien du collage". In: M. Malthête-Méliès (org.) *Méliès et la naissance du spectacle cinématographique*. Paris: Klincksieck, 1984.
- MANNONI, Laurent. *Le grand art de la lumière et de l'ombre*. Paris: Nathan, 1995.
- MARTIN, Henry-Jean e FEBVRE, Lucien. *O aparecimento do livro*. São Paulo: Hucitec/Unesp, 1992.
- MAUERHOFER, Hugo. "A psicologia da experiência cinematográfica". In: Ismail Xavier (org.) *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- McCORDUCK, Pamela. *Aaron's code: Meta-art, artificial intelligence and the work of Harold Cohen*. Nova York: Freeman, 1991.
- McLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Cia. Ed. Nacional, 1972.
- MEKAS, Jonas. *Diário de cine*. Madri: Fundamentos, 1975.
- MÉREDIEU, Florence de. "Le crustacé et la prothèse". In: Anne Cauquelin et alii (orgs.) *Paysages virtuels*. Paris: Dis Voir, 1988.
- METZ, Christian. *Langage et cinéma*. Paris: Larousse, 1971.
- _____. *Le signifiant imaginaire*. Paris: Union Générale d'Éditions, 1977.
- MEZAN, Renato. "A medusa e o telescópio ou Verggasse 19". In: Aduato Novaes (org.) *O olhar*. São Paulo: Cia. das Letras, 1988.
- MITRY, Jean. "Le montage dans les films de Méliès". In: M. Malthête-Méliès (org.) *Méliès et la naissance du spectacle*

cinématographique. Paris: Klincksieck, 1984.

MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Moraes, 1980.

_____. *Introdução ao pensamento complexo*. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

MOURA, Roberto. “A bela época/Cinema carioca”. In: Fernão Ramos (org.) *História do cinema brasileiro*. São Paulo: Art, 1987.

MÜNSTERBERG, Hugo. *Photoplay: A psychological study*. Nova York: Dover, 1970.

MUSSER, Charles. “Les débuts d’Edwin S. Porter”. *Les Cahiers de la Cinemathèque* 29 (inverno de 1979).

_____. *The emergence of cinema: The american screen to 1907*. Nova York: Charles Scribner’s Sons, 1990.

ORTEGA Y GASSET, José. *Misión del bibliotecario y otros ensayos afines*. Madri: Revista de Occidente, 1967.

OSTRIA, Vincent. “Glissements progressifs du plaisir interactif”. *Cahiers du Cinéma* 476. Paris (fevereiro de 1994).

PLATÃO. *A república*. São Paulo: Difusão Européia, 1973, v. 2.

PONTALIS, J.B. “Roteiro Freud, roteiro Sartre”. In: Jean Paul Sartre. *Freud, além da alma*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

REICH, Wilhelm. *Materialismo dialético e psicanálise*. Lisboa: Presença, 1983.

RITCHIN, Fred. *In our own image: The coming revolution in photography*. Nova York: Aperture, 1990.

RIVERS, Caryl. “It’s though to tell a hawk from Lonesome Dove”. *The New York Times*, 10/2/1991.

ROSENSTIEHL, Pierre. “Labirinto”. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional, 1988, v. 13.

SADOUL, Georges. *Histoire générale du cinéma*. Tomo 1. *L’invention du cinéma*. Paris: Denoël, 1946.

_____. *Histoire générale du cinéma*. Tomo 2. *Les pionniers du cinéma*. Paris: Denoël, 1948.

SALT, Barry. *Film style and technology: History and analysis*. Londres: Starword, 1992.

SAUVAGE, Léo. *L’affaire Lumière: Enquête sur les origines du cinéma*. Paris: Lherminier, 1985.

SCHERER, Jacques. *Le livre de Mallarmé: Premières recherches sur des documents inédits*. Paris: Gallimard, 1957.

SCHNEIDER, Monique. *Père, ne vois-tu pas...* Paris: Gallimard, 1985.

SOPOCY, Martin. “Un cinéma avec narrateur”. *Les Cahiers de la Cinemathèque* 29 (inverno de 1979).

STEIN, Conrad. “La paternité”. *L’inconscient* 5 (janeiro de 1968).

TERENZIO, Maurice et al. *The soundies distributing corporation of America*. Jefferson: McFarland, 1991.

TESTA, Bart. *Back and forth: Early cinema and the avant-garde*. Toronto: Art Gallery of Ontario, 1992.

ULMER, Greg. “Grammatology hypermedia”. *Postmodern Culture* nº 2. (janeiro de 1991), v. 1, periódico on-line.

VERITÁ, Toni. “Uma maravilhosa desordem”. In: Guido e Tereza Aristarco (orgs.) *O novo mundo das imagens eletrônicas*. Lisboa: Edições 70, 1990.

VERNON, M.D. *Percepção e experiência*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

VERTOV, Dziga. *Kino-eye: The writings of Dziga Vertov*. Berkeley: University of California Press, 1984.

VIOLA, Bill. “Y aura-t-il copropriété dans l’espace des donnés”. *Communications* 48 (1988).

VIRILIO, Paul. “Le phénomène Rybczinski”. *Cahiers du Cinéma* 415 (janeiro de 1989).

_____. *L'inertie polaire*. Paris: Christian Bourgois, 1990.

_____. *L'écran du désert: Chroniques de guerre*. Paris: Galilée, 1991.

VOLOCHINOV, V.N. *Freudianism: A marxist critique*. Nova York: Academic Press, 1976.

XAVIER, Ismail. *D.W. Griffith: O nascimento de um cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

WACHTEL, Edward. "The first picture show: Cinematic aspects of cave art". *Leonardo*, nº 2. San Francisco, 1993, v. 26.

WEIBEL, Peter. "L'estetica della sparizione nell'immagine eletrônica". *Cinema Nuovo*, ano 37, nº 4/5 (julho-outubro de 1988).

WELCH, Walter *et al.* *From tinfoil to stereo: The acoustic years of the recording industry*. Gainesville: University Press of Florida, 1994.

WILLIAMS, Raymond. *Television: Technology and cultural form*. Glasgow: Fontana/Collins, 1979.

_____. *On television: Selected writings*. Londres: Routledge, 1989.

WOLTON, Dominique. *Éloge du grand publique*. Paris: Flammarion, 1990.

WURMAN, Richard Saul. *Ansiedade de informação*. São Paulo: Cultura, 1991.

YATES, Frances. *The art of memory*. Chicago: University of Chicago Press, 1966.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. Nova York: Dutton, 1970.

ÍNDICE DE NOMES E OBRAS

200 motels

2001: A space odyssey (2001: Uma odisseia no espaço)

Abertura

Abraham, Karl

Abyss, the (Segredo do abismo, o)

Adventures of Dollie, the

Affaire Dreyfus l'

After many years

Afternoon, a story

Agel, Henri

Agostino di Ippona

Agostino, Peter d'

Agrippa

Al-Hazen (Ibn al-Haytham)

Alberti, Leo Batista

Alfred Hitchcock Hour, the

Alfred Hitchcock Presents

Allen, Woody

Almirante (Henrique Foréis Domingues)

Altman, Rick

Amengual, Barthélémy

América

Amet, Edwin H.

Anderson, Laurie

Anjos da noite

Année dernière à Marienbad l' (Ano passado em Marienbad, o)

Ansikte mot ansikte (Face a face)

Antonioni, Michelangelo

Antunes, Arnaldo

Aristarco, Guido

Arlecchino a Venezia

Armstrong, Louis

Arnett, Peter

Arrivée d'un train en gare de la Ciotat, l'

Arroseur arrosé, l'

Arte del video, el

As seen through a telescope

Ashbaugh, Dennis

Assassinat du duc de Guise, l'

Attack on a China mission

Aubergue ensorcelée, l'

Aumont, Jacques *et alii*

Autour d'une cabine

Bach, Johann Sebastian

Bachdisc

Backburn, Maurice

Bakhtin, Mikhail

Balázs, Béla

Balieff and his Chauve-Souris

Balked at the altar

Balla, Giacomo

Baltrusaitis, Jurgis

Bambozzi, Lucas

Bando de Tangarás

Barbaro, Daniele

Barker, Robert

Barros, Geraldo de

Barros, Wilson Barros

Barthes, Roland

Basie, Count

Baudrillard, Jean

Baudry, Jean-Louis

Bauer, Harold

Bazin, André

Beckett, Samuel

Beethoven, Ludwig van

Begone dull care

Bell, Graham

Belle de Jour (Bela da tarde, a)

Bellour, Raymond

Ben Bernie band, the

Benedetti, Paulo

Benjamin, Walter

Bergman, Ingmar

Bergson, Henri

Berlin Alexanderplatz

Berlin: die Sinfonie der Grosstadt (Berlim: Sinfonia de uma cidade)

Bernard, Denis

Bernhardt, Sarah

Bettetini, Gianfranco

Bettini, Gianni

Birnbaum, Dara

Birth of a nation, the

Bitzer, Billy

Black-notes di un registra

Blaise Pascal

Blake, Ben

Blanchot, Maurice

Blow up (Depois daquele beijo)

Blue

Bobby's Kodak

Boccioni, Umberto

Bonet, Eugeni

Bongiovanni, Pierre

Bonime, Josef

Bonitzer, Pascal

Borges, Jorge Luis

Bosch, Hieronymus

Bradbury, Ray 163

Bragaglia, Anton Giulio

Brakhage, Stan

Branagh, Kenneth

Brandt, Bill

Braque, Georges

Brecht, Bertold

Bressane, Júlio

Bret, Michel

Brissac Peixoto, Nelson

Britton, Milt

Browning, Robert e Elizabeth

Browser, Eileen

Brunelleschi, Filippo

Brunetta, Gian Piero

Bruno, Giordano

Brutality

Bryant, Marie

Buñuel, Luis

Burch, Noël

Burks, Robert

Burson, Nancy

Bush, George

Cahen, Robert

Calabrese, Omar

Calado, Carlos

Calder, Alexander

Callender, Red

Calloway, Cab

Calvino, Italo

Cameron, James

Camillo, Giulio

Campos, Augusto de

Campos, Haroldo de

Cantor, Eddie

Canudo, Ricciotto

Carbonara, Corey *et alii*

Card, James

Cartes lumineuses, les

Case, Anna

Case, Theodore

Castro, Fidel

Ce que l'on voit de mon sixième

Cendrillon

Cesarino, Flávia

Chambre 666

Chanan, Michael

Chaplin, Charles

Charcot, Jean-Martin

Charles Peace

Chartier, Roger

Chaytor, H.J.

Chien andalou, un (Cão andaluz, um)

Chinoise, la (Chinesa, a)

Chion, Michel

Cícero

Cinema Paradiso

Cinema Splendor

Civilisation

Clair, René

Clark, Ligia 225

Clockwork orange

Clouzot, Henri-Georges

Cocteau, Jean

Cohen, Harold

Collins, Alfred

Comment ça va

Comolli, Jean-Louis

Cooper, James Fenimore

Coppola, Francis Ford

Cord of life, the

Corner in wheat, a

Cortes, Aracy

Coup d'oeil par étage, un

Coup de dés, un (Lance de dados, um)

Coup de vent, un

Cronik der Anna Magdalena Bach

Cuirassé Potemkin, le

Cunningham, Merce

Curtain pole, the

Dagognet, François

Daguerre, Louis

Dame vraiment belle, une

Daney, Serge

Davidhazy, Andrew

De Natura Rerum

De Pictura

Décapité récalcitrant, le

Dekalog

Deleuze, Gilles

Delluc, Louis

Demme, Jonathan

Demócrito

DePasquale, Bernice

Deren, Maya

Deslandes, Jacques

Desnos, Robert

Desoille, Robert

Dickens, Charles

Dickson, William

Diderot, Denis

Diegues, Cacá

Dinamismo di un cane al guinzaglio

Diringer, David

Disney, Walt

Dissertation sur quelques propriétés des impressions produits par la lumière sur l'organe de la vue

Doane, Mary Ann

Don Juan

Double You (and X, Y, Z)

Dovjenko, Aleksandr

Down the hotel corridor

Downey, Juan

Dr. Mabuse, der Spieler (Dr. Mabuse, o jogador)

Drame dans les airs, un

Drunkard's reformation, the

Duchamp, Marcel

Duchamp-Vallon, Raymond

Dulac, Germaine

Dürer, Albrecht

Dvorak, Antonin

Easy rider (Sem destino)

Eberwein, Robert

Éclipse de soleil en pleine lune

Edgerton, Harold

Edison, Harry

Edison, Thomas

EETC

Eggeling, Viking

Egoyan, Atom

Einstein, Albert

Eisenstein, Elizabeth

Eisenstein, Serguei

Eliot, George

Ellington, Duke

Elman, Mischa

Embaixadores, os

Emshwiller, Ed

Encyclopédie (Enciclopédia)

Enock Arden

Entuziazm

Enzensberger, Hans Magnus

Epstein, Jean

Eu sei que vou te amar

Eu te amo

Evaristo Arns, Dom Paulo

Évolution créatrice, l'

Ex-convict, the

Fabris, Annateresa

Fahrenheit

Falsely accused

Family viewing

Fantasia

Faraday, Michael

Farges, Joel

Fassbinder, Rainer Werner

Fatal hour, the

Fatima's danse du ventre

Faure, Elie

Febvre, Lucien

Fedro

Fellini, Federico

Fenton, Tom

Feuillade, Louis

Fiesta, la

Fille de bain indiscreète, la

Fischer, Charles *et alii*

Fischinger, Oskar

Fisk, Robert

Fiske, John

Fludd, Robert

Fontenoy, Frédéric

Ford Star Time

Forest, Lee De

Forme uniche nella continuità dello spazio

Fotos que falsificaram a história, as

Fourth dimension, the

Frampton, Hollis

France/tour/détour/deux/enfants

Francesca, Piero della

Freeman, William

Freud, Sigmund

Fuga n. 24 (Bach)

Gance, Abel

Gaudreault, André

Gaumont, Léon

Gavota

Gay shoe clerk, the

Geheimnisse einer Seele (Segredos de uma alma)

Gibson, William

Girls and daddy, the

Giron, Luís Antônio

Giulia e Giulia (Júlia e Júlia)

Glasgow Media Group

Glauco

Godard, Jean-Luc

Gogorza, Emilio de

Golden Louis, the

Goldwyn, Samuel

Good morning, Mr. Orwell

Goodman, Benny

Gorbman, Claudia

Gossec, François Joseph

Gould, Glenn

Grandma's looking glass

Grandma's reading glass

Grands événements et des gens ordinaires, des

Granet, Marcel

Granny's is

Grant, Richard

Great Literature Personal Library

Great train robbery, the

Greenaway, Peter

Griffith, David W.

Guattari, Felix

Gubern, Roman

Guney, Yilmaz

Gunning, Tom

Gunthert, André

Gutenberg (Johannes Gensfleisch)

Guyot, Edme-Gilles

Hagan, John

Hall, Doug

Hampton, Lionel

Handzo, Stephen

Hansen, Miriam

Hard day's night, a

Hays, Will H.

Hegel, G.W.F.

Help

Henry V (versão de Kenneth Branagh)

Henry V (versão de Laurence Oliver)

Henry, William Sidney (O'Henry)

Hepworth, Cecil

Herzog, Werner

Heuyer, Georges

Hi de Ho

Hill, Gary

Hirshfield, Harry

Histoire immortelle, une

Hitchcock, Alfred

Hitchcock, Raymond

Hocke, Gustav

Hockney, David

Holbein, Hans

Holiday, Billie

Holliman, John

Homero

Homme à la tête en caoutchouc, l'

Hooke, Robert

Hopper, Dennis

Horner, William George

How they rob men in Chicago

Huillet, Danièle

Humoresque

Husseïn, Saddam

Husserl, Edmund

Huygens, Christiaan

Hypothèse du tableau volé, l'

Ici et ailleurs

Iconographie de la Salpêtrière

Iimura, Taka

Ilíada

Images du debat

Ince, Thomas

Information withheld

Inquisitive boots, the

Inside the CIA: On company business

Intolerance

Irigaray, Luce

Iser, Wolfgang

Ivanov, Viatcheslav

Jabor, Arnaldo

Jacobs, Ken

Jacobs, Lewis Jacobs

Jacquet, Illinois

James, Caryn James

Jamilson, William

Jammin' the blues

Jankel, Annabel

Janssen, Jules

Jardim dos caminhos que se bifurcam, o

Jarman, Derek

Jarmush, Jim

Jaubert, Alain

Jaubert, Maurice

Jauss, Hans Robert

Jazz singer, the

Jenn, Pierre

Jones, Jo

Jonson, Al

Joyce, James

Joyce, Michael

Judd, Donald

Jura

Jusqu'au bout du monde (Até o fim do mundo)

Kafka

Kafka, Franz

Kawaguchi, Yoichiro

Kessel, Barney

Kieslowski, Krzysztof

Killian Jr., James

Kingsley, Charles

Kircher, Athanasius

Kleiner, Art

Kleptomaniac, the

Kogut, Sandra

Krotki film o milosci (Não amarás)

Kruesi, John

Kubrick, Stanley

Labaki, Amir

Lacan, Jacques

Lambert, Albert

Lämmert, Eberhard

Landis, John

Landow, George

Lang, Fritz

Langer, Susanne K.

Langlois, Henri

Larcher, David

Lartigue, Jacques-Henri

Lauste, Eugene

Lawnmower man, the (Passageiro do futuro, o)

Le Prince, Louis Augustin

Lebrun, Gérard

Lee, Spike

Legal hold-up, a

Léger, Fernand

Lenin (Vladimir Illitch Ulianov)

Leoncavallo, Ruggero

Leonhard, Gustav

LeRoy, Jean-Acme

Leslie, Jacques

Lester, Richard

Levy, David

Lévy, Pierre

Lewin, Bertram

Life of an american fireman

Lightning over water (Filme de Nick, o)

Linch, David

Lischi, Sandra

Lista, Giovanni

Little doctor, the

Living planet, the

Living Theatre

Livre

Londe, Albert

London, Jack

Lonedale operator, the

Lost child, the

Lubin, Siegmund

Lucrécio

Lumière, Louis e Auguste

Lunceford, Jimmie

Mack, Roy

Madness of Roland, the

Mallarmé, Stéphane

Malthête, Jacques

Man who knew too much, the (Homem que sabia demais, o)

Manifesto futurista

Mannoni, Laurent

Marey, Étienne-Jules

Marinetti, Filippo Tommaso

Martin, Henry-Jean

Martinelli, Giovanni

Marx, irmãos

Marx, Karl

Mary Jane's mishap

Mauerhofer, Hugo

Maupassant, Guy de

May Irwin - John C. Rice kiss, the

McCorduck, Pamela

McCutcheon, Wallace

McLaren, Norman

McLuhan, Marshall

Media ecology ads

Mekas, Jonas

Méliès, Georges

Meller, Raquel

Melo e Castro, Ernesto de

Méromane, le

Mèredieu, Florence de

Metz, Christian

Mezan, Renato

Michelangelo

Mili, Gjon

Miller and sweep

Miller, Rand e Robin

Mistero di Oberwald, il (Mistério de Oberwald, o)

Mitry, Jean

Moholy-Nagy, Laszlo

Monroe, Marilyn

Montaldo, Giuliano

Monte, Peter Del

Morin, Edgar

Morris, Marlowe

Morris, Robert

Moses und Aron

Mounet, Paul

Moura, Roberto

Münsterberg, Hugo

Muntadas, Antonio

Musketeers of Pig Alley, the

Musschenbroek, Petrus van

Musser, Charles

Muybridge, Eadweard

Myst

Nekes, Werner

New York hat, the

Nicht Versöhnt

Nièpce, Nicéphore

No smoking

Noriega, Antonio

Norris, Frank

North by northwest (Intriga internacional)

Nouvelles luttes extravagantes

Nu descendant l'escalier

Numéro deux

O'Neill, Pat

Odisseia

Oiticica Filho, José

Oiticica, Hélio

Oktiabr (Outubro)

Oliver, Laurence

Omar, Arthur

One from the heart (Fundo do coração, o)

One is business, the other crime

Ong, Walter

Orchestra, the

Ortega y Gasset, José

Ostria, Vincent

Pabst, Georg Wilhelm

Pacific coast highway

Pagliacci, i

Paik, Nam June

Paley, William

Palissy, Bernard

Paper tiger television

Parabolic people

Parade

Parsifal

Pas de deux

Passages de l'image

Paul, Robert W.

Paul Specht band, the

Pavlova, Anna

Peeping Tom (Tortura do medo, a)

Peeping Tom in the dressing room

Peirce, Charles Sanders

Persona

Personal

Petit manuel d'histoire de France

Picasso, Pablo

Pickpocket, the

Pinochet, Augusto

Pitágoras

Planetopolis

Platão

Plateau, Joseph

Poe, Edgar Allan

Poet and peasant

Pollack, Ben

Pontalis, J. B.

Porta, Giovanni della

Porter, Edwin S.

Poster, Steven

Power of myth, the

Prénom: Carmen

Prise du pouvoir par Louis XIV la

Propp, Vladímir

Prospero's books (Última tempestade, a)

Proust, Marcel

Prova d'orchestra (Ensaio de orquestra)

Puck & White

Puppet Motel

Pur, Josef

Purple rose of Cairo, the (Rosa púrpura do Cairo, a)

Queneau, Raymond

Race for a kiss, a

Ragazza che corre sul balcone

Rappold, Marie

Rather, Dan

Ray Miller band, the

Rear window (Janela indiscreta)

Red man and the child, the

Reich, Wilhelm

Reiniger, Lotte

Resnais, Alain

Reynaud, Émile

Rhanaeus, Samuel

Richter, Hans

Rigoletto

Rigveda

Ritchin, Fred

Rivers, Caryl

Roach, Greg

Robertson (Étienne-Gaspard Robert)

Rocha, Glauber

Rodtchenko, Aleksandr

Roosevelt, Franklin

Roosevelt, James

Rosa, Noel

Rosenstiehl, Pierre

Rossellini, Roberto

Roth, Richard

Rothier, Leon

Royaume des fées, le

Ruiz, Raul

Russell, Frank

Ruttman, Walter

Rybczynski, Zbigniew

Sachs, Hanns

Sadoul, Georges

Salles Jr., Walter

Salles, João Moreira

Salomé, Lou Andréas

Salt, Barry

Sandow, Eugene

Sang d'un poète (Sangue de um poeta)

Santos, Laymert Garcia dos

Saussure, Ferdinand de

Sauvage, Léo

Scener ur ett Äktenskap (Cenas de um casamento)

Scherer, Jacques

Schneider, Monique

Scola, Ettore

Scorsese, Martin

Scott, Riddley

Search for evidence, a

Seawright, James

Seconds (Segundo rosto, o)

Serra, Richard

Seuse, Heinrich

Seven year itch, the (O pecado mora ao lado)

Sex, lies and videotape

Shakespeare, William

Shaw, Artie

Shaw, Bernard

Shining, the (Iluminado, o)

Silver, Monroe

Simple histoire, une

Sinhô (José Barbosa da Silva)

Sissle & Blake

Six fois deux

Skladanowsky, Max

Smeck, Roy

Smith, Bessie

Smith, Georges Albert

Smoking

Smultronstallet (Morangos silvestres)

Snow, Michael

Socrate

Sócrates

Soderberg, Steven

Sonata Kreutzer

Song of the shirt, the

Sopocy, Martin

Special bulletin

Spellbound (Quando fala o coração)

Spiders on a web

Spielberg, Steven

Squeezangezaum

Stampfer, Simon

Staroie i novoie (Velho e o novo, o)

Stein, Conrad

Stendhal (Henri Beyle)

Stevenson, Robert Louis

Stone, Herbert

Stop thief!

Storm and stress

Story the Biograph told, the

Stowe, Harriet Beecher

Straub, Jean-Marie

Strick, Joseph

Studien

Sur et sous la communication

Suspicion

Sviluppo di una bottiglia nello spazio

Sweeney, Skip

Syberberg, Hans-Jürgen

Tabu

Talley, Marion

Tannhäuser

Tarkovsky, Andrei

Tati, Jacques

Temple, Julian

Tennyson, Alfred

Terenzio, Maurice *et alii*

Terminator 2 (Exterminador do futuro, o)

Testa, Bart

That fatal sneeze

Through the keyhole in the door

Toile trouée, la

Tolstoi, Lev

Tom Tom, the piper's son

Tonacci, Andrea

Top gun (Ases indomáveis)

Tornatore, Giuseppe

Toti, Gianni

Traumdeutung, die

Trollflöjten

Trotsky, Leon

Truffaut, François

Tsé-Tung, Mao

Turner, Ted

Uguetsu monogatari (Contos da lua vaga)

Ulmer, Greg

Ulysses

Uncle Tom's cabin

Unseen world, the

Usurer, the

Valéry, Paul

Vamos fallá do Norte

Verdi, Giuseppe

Verdone, Mario

Veritá, Toni

Vernon, M.D.

Vértigo (Corpo que cai, um)

Vertov, Dziga

Victimes de l'alcoolisme

Videovoid

Vie et la passion de Jésus Christ, la

Vietnam: A television history

Vinci, Leonardo da

Viola, Bill

Virilio, Paul

Volochinov, V.N.

Vostell, Wolf

Voyage dans la lune

Wachtel, Edward

Wagner, Richard

War of the worlds

Was geschah wirklich zwischen den Bildern? (O filme antes do filme)

Water and power

Ways of seeing

Weber & Fields

Wegener, Paul

Weibel, Peter

Welch, Walter *et alii*

Welles, Orson

Wenders, Wim

Wertheimer, Max

Weston, Edward

Whitney, John

Williams, Raymond

Williamson, James

Wittgenstein, Ludwig

Wochehende

Wolton, Dominique

Woodard, Gordon

Wurman, Richard Saul

Xavier, Ismail

Yates, Frances

Young Sherlock Holmes (Enigma da pirâmide, o)

Young, Lester

Youngblood, Gene

Zahn, Johannes

Zappa, Frank

Zecca, Ferdinand

Zenão de Eleia

Zimbalist, Efrem

Zwick, Edward

SOBRE O AUTOR

Arlindo Machado é doutor em comunicações e professor do Depto. de Cinema, Rádio e Televisão da Universidade de São Paulo e do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Seu campo de pesquisa abrange o universo das chamadas "imagens técnicas", ou seja, as imagens produzidas através de mediações tecnológicas diversas, tais como a fotografia, o cinema, o vídeo e as atuais mídias digitais. Tem vários livros publicados, organizou mostras de arte eletrônica, além de ter dirigido curta-metragens e trabalhos de multimídia em CD-ROM. Em 1995, recebeu o Prêmio Nacional de Fotografia da Funarte.

OUTROS LIVROS DA COLEÇÃO CAMPO IMAGÉTICO

CINEMA/DELEUZE

André Parente (org.)

O CINEMA DE QUENTIN TARANTINO

Mauro Baptista

CINEMA MUNDIAL CONTEMPORÂNEO

Mauro Baptista e Fernando Mascarello (orgs.)

CINEMA NOVO: A ONDA DO JOVEM CINEMA E SUA RECEPÇÃO NA FRANÇA

Alexandre Figueirôa

O DOCUMENTÁRIO: UM OUTRO CINEMA

Guy Gauthier

ENTRE-IMAGENS

Raymond Bellour

A FÁBULA CINEMATOGRAFICA

Jacques Rancière

FIGURAS TRAÇADAS NA LUZ: A ENCENAÇÃO NO CINEMA

David Bordwell

A FILOSOFIA DO HORROR ou PARADOXOS DO CORAÇÃO

Noël Carroll

GLAUBER ROCHA

Sylvie Pierre

HISTÓRIA DO CINEMA MUNDIAL

Fernando Mascarello (org.)

A IMAGEM-CÂMERA

Fernão Pessoa Ramos

A IMAGEM PRECÁRIA

Jean-Marie Schaeffer

A IMAGÉTICA DA COMISSÃO RONDON

Fernando de Tacca

INTRODUÇÃO À TEORIA DO CINEMA

Robert Stam

INTRODUÇÃO AO DOCUMENTÁRIO

Bill Nichols

A MISE EN SCÈNE NO CINEMA: DO CLÁSSICO AO CINEMA DE FLUXO

Luiz Carlos Oliveira Jr.

MODERNO? POR QUE O CINEMA SE TORNOU A MAIS SINGULAR DAS ARTES

Jacques Aumont

NARRATIVA E MODERNIDADE

André Parente

NELSON PEREIRA DOS SANTOS

Darlene J. Sadlier

A NOUVELLE VAGUE E GODARD

Michel Marie

A PERSONAGEM NO DOCUMENTÁRIO DE EDUARDO COUTINHO

Cláudio Bezerra

ROTEIRO DE DOCUMENTÁRIO: DA PRÉ-PRODUÇÃO À PÓS-PRODUÇÃO

Sérgio Puccini

AS TEORIAS DOS CINEASTAS

Jacques Aumont

Siga-nos nas redes sociais:



[Acesse também nosso catálogo on-line](#)

Capa: Fernando Cornacchia

Foto de capa: Experimentos pré-cinematográficos de Muybridge, processados numa *Paint Box* computadorizada para o filme pós-cinematográfico de Peter Greenaway

Prospero's books (A última tempestade)

Copidesque: Mônica Saddy Martins

Revisão: Anna Carolina Garcia de Souza e Lúcia Helena Lahoz Morelli

ePUB

Coordenação: Ana Carolina Freitas

Produção: DPG Editora e Papyrus Editora

Revisão: Isabel Costa

eISBN 978-85-449-0006-2

Exceto no caso de citações, a grafia deste livro está atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa adotado no Brasil a partir de 2009.

Proibida a reprodução total ou parcial da obra de acordo com a lei 9.610/98. Editora afiliada à Associação Brasileira dos Direitos Reprográficos (ABDR).

DIREITOS RESERVADOS PARA A LÍNGUA PORTUGUESA:

© M.R. Cornacchia Livraria e Editora Ltda. – Papyrus Editora

editora@papyrus.com.br | www.papyrus.com.br