

Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio

Departamento de Artes e Design

Área: Design e Sociedade

Seminário apresentado no 1º. Bimestre de 2006

Disciplina: O lugar do narrativo no discurso visual

Professor: Luiz Antônio Luzio Coelho

IMAGEM E PERCEPÇÃO - SEMINÁRIO 1

As transformações provocadas pelo cinema na percepção

O objetivo inicial deste Seminário era abordar as mudanças provocadas pelo dispositivo cinematográfico na percepção de mundo do homem do final do século XIX. A leitura de alguns artigos do livro *O cinema e a invenção da vida moderna* (organizado por **Leo Charney e Vanessa R. Schwartz**) modificaram um pouco este enfoque. De acordo com os dois autores todos os ensaios do livro partem da premissa de que o cinema, tal como se desenvolveu no fim do século XIX, tornou-se a expressão e a combinação mais completa dos atributos da modernidade. (...) todos presumem que a cultura moderna foi “cinematográfica” antes do cinema. Isso significa que a cultura da modernidade tornou inevitável algo como o cinema, uma vez que suas características desenvolveram-se a partir de traços que definiram a vida moderna em geral. Ao mesmo tempo, o cinema formou o cadinho para idéias, técnicas e estratégias de representação já presentes em outros lugares.

Em *Corpos e sensações*, os ensaios de **Tom Gunning, Jonathan Crary e Ben Singer** abordam novas respostas corporais para a estimulação, a superestimulação e os problemas relativos à atenção e à distração. Da perspectiva dessas análises, a percepção na vida moderna tornou-se uma atividade instável e o corpo do indivíduo moderno, um tema tanto de experimentação quanto de novos discursos.

Este momento caracterizado por um cotidiano efêmero encontra na fotografia e no cinema formas de fixar distrações fugazes e sensações evanescentes identificando momentos isolados da experiência “presente”. Como observou o sociólogo alemão **Georg Simmel** em seu estudo de 1903, *A metrópole e a vida mental*, a cidade moderna ocasionou “a rápida convergência de imagens em mudança, a descontinuidade acentuada no alcance de um simples olhar e a imprevisibilidade de impressões súbitas”.

A CIDADE COMO UM CALDEIRÃO DE ESTÍMULOS

As cidades ...sempre foram movimentadas, mas nunca haviam sido tão movimentadas quanto se tornaram logo antes da virada do século. O súbito aumento da população urbana, ... A proliferação dos sinais e a nova densidade e complexidade do trânsito das ruas ... Tornaram a cidade um ambiente muito mais

“Representa a metrópole como uma investida violenta e frenética de choques sensoriais. Sua combinação de múltiplas perspectivas espaço temporais em um campo visual único e Instantâneo (alguns anos antes do cubismo) transmite a Intensidade e a fragmentação das percepções da experiência urbana.”
(Ben Singer)



Ilustração: Cidade de NY: Ela vale a pena, Life 1909



Ilustração: O Horror do Brooklyn, The Standard, 1895.

A ATENÇÃO MODERNA

Segundo **Jonathan Crary** um dos desenvolvimentos mais importantes da história da visualidade no século XIX foi o surgimento, relativamente repentino, de **modelos de visão subjetiva** em uma ampla gama de disciplinas, mais exatamente no período de 1810 a 1840. Uma das consequências dessa mudança foi que o funcionamento da visão tornou-se dependente da constituição fisiológica contingente do observador, tornando a visão imperfeita, discutível e até, argumentou-se, arbitrária.

Foi também no fim do século XIX, nas ciências humanas e, em particular, no campo crescente da psicologia científica, que o problema da **atenção** tornou-se uma questão particular. A centralidade deste problema estava ligada ao surgimento de um campo social, urbano e psíquico e industrial cada vez mais saturado de imagens. (Crary, p.83)

A **atenção moderna** foi concedida não somente como visual e móvel, mas também como fugaz e efêmera. A atenção moderna era visão em movimento. As formas modernas de experiência dependiam não apenas do movimento, mas dessa junção do movimento e visão: imagens em movimento. **Um precursor óbvio dessas imagens foi a estrada de ferro,**

Nesse sentido, os estímulos e as distrações da modernidade tornam a concentração da atenção mais vital, ainda que menos provável. **Jonathan Crary** em sua avaliação diz que a atenção baseou-se explicitamente em seu potencial para o fracasso, resultando em desatenção ou distração.

A “**atenção**”, escreve **Crary** à luz da psicologia científica desse período, “foi descrita como aquilo que impede a nossa percepção de ser um fluxo caótico de sensações, contudo a pesquisa mostrou-a como uma defesa incerta contra o caos... A atenção sempre conteve em si as condições para a sua desintegração”.

“A atenção e a distração não eram dois estados essencialmente diferentes, mas existiam em um único **continuum**, e atenção era, portanto, como a maioria cada vez mais concordou, um processo dinâmico, que se intensificava e diminuía, subia e descia, fluía e refluía de acordo com um conjunto indeterminado de variáveis”. (Crary, p.87)

CRARY, Jonathan. *A visão que se desprende: Manet e o observador atento do século XIX.*

FENÔMENOS CULTURAIS

Essa atenção distraída levou a um conseqüente desejo de congelar as sensações em um momento fixo de representação. Em seu ensaio **Schwartz** indica diversos fenômenos da cultura parisiense do final do século XIX que eram populares porque transfiguravam e rerepresentavam uma visão de “realidade”: museus de cera, panoramas, a imprensa de massa e a exibição pública de cadáveres no

necrotério de Paris. “Para entender o modo de recepção cinematográfica como prática histórica”, diz **Schwartz** “é essencial localizar o cinema no campo das formas e práticas culturais associadas à florescente cultura de massa do fim do século XIX”. Como o cinema, essas novas diversões compeliram o espectador a transpor o espetáculo e a narrativa para obter um “efeito de real”. A narrativa ajudou a tornar a modernidade atraente, transformando uma sensação de ‘estar deslocado’ em ‘mobilidade’ e uma sensação de ‘desenraizamento’ em ‘liberação’.

CINEMA DE ATRAÇÕES

O início do cinema culminou com esta tendência de situações vívidas e intensas. Desde muito cedo, os filmes gravitaram em torno de uma “estética do espanto”, tanto em relação à forma quanto ao conteúdo. A excitação predominou, por exemplo, no início do “cinema de atrações” (expressão de **Tom Gunning** para designar o cinema feito de 1896 até 1907). **Siegfried Kracauer**, escrevendo em 1926, argumentou que os divertimentos baseados na “distração” – isto é, em forte impressões desconectadas, atropeladas, intensas – eram “expressivos como um reflexo da anarquia descontrolada do nosso mundo”. “A platéia se reconhece” observou, na pura exterioridade”. Sua realidade é revelada na sequência fragmentada de esplêndidas impressões... Os espetáculos que visam a distração são compostos da mesma combinação de dados exteriores que caracteriza o mundo das massas urbanas. A estética da excitação superficial e da estimulação sensorial, afirmou **Kracauer**, assemelhou-se ao tecido da experiência urbana e tecnológica. **Walter Benjamin** considerou este conceito uma década mais tarde, em dois de seus ensaios: um de 1936 sobre a obra de arte e outro de 1939 sobre Baudelaire.

CINEMA DAS ORIGENS

Influências das artes populares do final do século XIX

Entre 1895 e 1908 temos um cinema preocupado em surpreender o espectador, estruturado em um ou mais planos autônomos, arranjados como os números de variedades, consumidos em performances em que os exibidores têm grande participação na ordenação dos filmes e no acompanhamento sonoro.

Um cinema cujos eventuais atores utilizam uma gestualidade afetada e exagerada (proveniente do melodrama), muitas vezes se dirigindo ao espectador. É um cinema dominado por uma forte tendência ao espetáculo e uma fraca tendência narrativa.

É um cinema que ainda desconhece a montagem e utiliza os truques para organizar as sequências. Segundo Cesarina, o que caracteriza as várias transformações, mutilações, degolamentos, materializações e desaparecimentos dos *trick films* é sua visibilidade, nos saltos perceptivos que elas proporcionam.

Em contraste com a montagem invisível e a verossimilhança dos filmes narrativos posteriores, a montagem dos primeiros filmes faz alarde de sua própria presença,

da manipulação que esta presença revela e de sua vinculação à construção de uma ilusão.

Exibidos inicialmente em cafés, este cinema logo vai fazer parte das feiras, juntamente com outras atrações do período. A maioria das atrações visuais da feira de Paris se resumia a métodos de ilusionismo utilizando imagens, fotográficas ou não, para simular viagens no tempo e no espaço. Mas desde 1895 já circulavam na França outros tipos de filmes, que mostravam números de magia, gags burlescas, encenações de canções populares e contos de fada.

Estes filmes também eram mostrados em quermesses, vaudevilles, lojas de departamento, museus de cera, circos e teatros populares. No final do século XIX o show de vaudeville compunha-se de uma série de atos, de dez a vinte minutos, encenados em sequência e sem nenhuma conexão narrativa ou temática entre si.

VAUDEVILE

“Uma sessão típica de Vaudeville em 1895 podia incluir um ato de acrobacia de animais, uma comédia pastelão, uma declamação de poesia inspirada, um tenor irlandês, placas de lanterna mágica sobre a África selvagem, um time de acrobatas europeus e um pequeno número dramático de vinte minutos encenados por um casal de estrelas da Broadway”.

(Robert C. Allen, “The movies in Vaudeville. Historical Context of Movies as Popular Entertainment” in Tino Balio (ed.), *The American Film Industry*, op. Cit. P. 62, CITADO por Cesarina Costa.

CINEMA DAS ORIGENS

1 - Definição: Tom Gunning* designa como cinema das origens, o cinema de antes da primeira guerra mundial, que está dividido em dois períodos: um primeiro, o mais antigo, chamado das origens, onde a narração é menos importante (1895 –1907), e um segundo período depois de 1908, quando a narração passa a predominar como nos filmes do cineasta americano, **David W. Griffith**, para a Biograph.

2 - Atração: É aquilo que estimula a curiosidade visual, desperta ou cria excitação, espanto ou assombro. É algo em si inusitado, fascinante ou poderoso, e que atrai a atenção da audiência. As pessoas olham para algo porque é uma atração em si mesmo, não por causa da informação que ela oferece sobre um mundo de ficção ou pela informação educacional. (Tom Gunning)

3 - Mostração: É a imagem que existe quando você isola os planos. Quando há mostração a narrativa dá uma parada para mostrar um objeto qualquer que merece destaque. (André Gaudreault)

4 – Diegese: Costuma-se usar o termo *diegese* para designar o ambiente autônomo da ficção, o mundo da história que está sendo contada. *Diegese* é o processo pelo qual o trabalho da narração constrói um enredo que deslança de

forma aparentemente automática, como se fosse real, mas numa dimensão espaço-temporal que não inclui o espectador. No cinema das origens percebemos claramente a precariedade desse efeito *diegético*. Pois, quanto maior é a impressão de realidade, mais *diegético* é o efeito na ficção.

5 – Narração e atração: diferenças

A narratividade é uma ação que se prolonga, ou um mistério que leva tempo para ser resolvido.

A atração como que explode com o tempo.

As comédias se situam entre os dois.

A ênfase é na parte mecânica da ação em vez da psicológica.

6 – CARACTERÍSTICAS

Construção do espaço e da continuidade no cinema das origens:

Nas atrações, o espaço em frente da tela ou do ator, o espaço ocupado pela câmera nas tomadas e pelo espectador é extremamente importante.

-A câmera ocupa sempre a posição horizontal e frontal, o que gera uma permanência do quadro de conjunto, a duração da seqüência é o tempo do plano, não há decupagem do espaço e nem ligação de um plano a outro. A tela é pintada para cenário.

As atrações são direcionadas para fora, em direção à platéia. Se inspiram no *Vaudeville* e nos espetáculos populares. Os espectadores participam do universo dos atores. O espaço não é decomposto.

Construção do espaço e da continuidade no cinema das origens:

Os atores são filmados de longe e olham diretamente para a platéia. A auto-reflexividade é comum no cinema das origens. Ex: o palhaço sabe que é palhaço e dirige-se como tal a platéia. Um narrador exterior está sempre presente.

A atração substitui a continuidade (trucagens, novidades etc)

Na primeira fase do cinema de atrações, os filmes são de tomadas únicas, a decupagem está praticamente ausente. Segundo o teórico Noel Burch, no cinema das origens o filme ainda tinha o sentido de proximidade física do espectador. Com a narrativa clássica estamos sem corpo. Há um estado de descorporificação do espectador.

Nova concepção de espaço

Somente a partir de 1909, surge a idéia do espaço de ficção e os atores não devem mais olhar para a câmera. Articula-se uma nova construção do espaço, dentro do qual olhamos tudo como “voyeurs”, que olham sem ser vistos.

Juntamente com a continuidade do espaço que surge com a edição, há também essa idéia de que o espaço do filme é totalmente descontínuo e fechado em relação ao espaço da platéia.

EXEMPLOS FÍLMICOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES

a) *Kiss in the tunnel* - 1899 - Benfort (inglês) - Decupagem dentro-fora, espaço amplo-espaço restrito. Dá uma noção de unidade espacial, não é tão mostração, tem um corte narrativo.

b) *Laidies skirts* - 1900 – Benfort - As saias das mulheres são presas numa cerca de arame. Primeiro campo-contra-campo do cinema. Mostra os dois lados da cena - o objetivo ainda é a mostração, não está em jogo a constituição narrativa. (Os atores trocam de lado)

c) *Let me dream again* - 1900 - Benfort - Passagem do sonho para a realidade. Primeiro um balãozinho com o sonho no mesmo plano. Em seguida a fusão, desfoca. Borrar a imagem para significar o sonho é uma estrutura de linguagem construída.-

Em *Let me dream again* encontramos vários elementos da representação através de imagens antes da narrativa clássica:

- Representação de um sonho;
- Função dos planos é de sobreposição;
- Há continuidade da ação nos movimentos;
- O personagem vem em direção à câmera;
- Há decupagem espacial - passagem de dentro para fora;
- Não há continuidade espacial - repetem a mesma cena que ocorreu dentro do apartamento do lado de fora;

QUESTÃO DO OLHAR

a) *Grandma's reading glass* (1900) George Albert Smith – Brighton 1864-1959 - Primeiro plano motivado

Este filme faz parte da chamada “Escola de Brighton” (Grã-Bretanha), nele vemos através da lente de aumento que a avó usa para ler – detalhes da página de um jornal, do rosto da avó e primeiros planos da cabeça de um gatinho e de um canário na gaiola.

Tecnicamente se trata de primeiríssimos planos ou até de detalhes, cujo efeito de isolamento do contexto é acentuado pela máscara circular que serve para simular a visão através da lente.

***Grandma's reading glass* (1900) George Albert Smith – Brighton 1864-1959**

“Podemos dizer que a finalidade de Smith ainda é a de exibir curiosidades óticas, mas não se trata só disso. Há também a contextualização através da variação dos enquadramentos”. O campo-contra-campo motivado pelo olhar - luneta – lupa, apesar da motivação já tem uma certa estrutura narrativa.

O plano subjetivo: traz em si uma motivação, o sujeito que olha. “A relação entre primeiros planos e planos de conjunto sobre a qual se construiu este breve filme nos autoriza a falar de *montagem*, não apenas em sentido técnico, mas também em sentido técnico-discursivo: temos um efeito de sentido produzido através da *seleção* de planos diversos (os detalhes e os planos de conjunto de uma mesma

cena) e a *combinação*, ou seja, a escolha de uma particular alternância dos planos”. (Costa).

b) *How it feels to be run over* (1900) – Hepworth

Apresenta duas instâncias subjetivas - o atropelado e o atropelador. Atropela a câmera e o espectador. Tem letreiro, bastante comum na época. Mostram a câmera, rompem o fechamento do universo ficcional e a posição de “voyeur” do espectador. No cinema das origens você tem um personagem “voyeur”. Na narrativa clássica esta é a postura do espectador.

c) *The big swallow* (1901) - James Williamson – Escócia 1855-1933

O olhar para a câmera - totalmente dentro do contexto de atração - construção de um espectador voyeur. Brincadeira com o potencial técnico do cinema.

d) *Per le trou de serrure* (1901) - Pathé Films

POV - Plano subjetivo - Grande buraco na fechadura, o faxineiro olha as mulheres se arrumando pelo buraco na fechadura. Leva uma surra no final - castigo - pulsão escópica.

Filmes de Perseguição

É a primeira tentativa de estabelecer uma continuidade de espaço e ação. Fazem muito sucesso quando aparecem, quase viram um gênero. Têm duas vertentes: cômica e dramática. Apresentam entradas e saídas de campo, vindo em direção à câmera e, entrada e saída de campo pela esquerda e pela direita.

a) *The great train robbery* (1903) – Edwim S. Porter É o grande filme do cinema das origens - Plano emblema - bandido atira no espectador no final - fora da diegese.

b) *Sick Kitten* (1901) – George A. Smith - Primeiro plano.

c) *The gay shoe clerk* – Edwin Porter (1903) - Primeiro plano recortado - mostração

d) *Mary Jane’s mishap* (1903) – George A. Smith Corte e plano geral -plano médio - corte no eixo e plano geral, continuidade do movimento - do geral para o plano médio. Fecha com um primeiríssimo plano - letreiro e fusão.

e) *Rescued by Rover* (1905) – Cecil Hepworth – Londres, 1874 – Greenford, Middlesex, 1953.

Primeiro plano, o chamado plano medalhão, pois é emblemático, um plano que não faz parte do filme, apesar de fazer parte da diegese do filme. É mostração pura. Mas o filme apresenta corte no eixo, iluminação preparada e não chapada como normalmente. É o “rintintin” do cinema primitivo. O plano emblemático foi usado no cinema moderno por Godard e como alegoria no Cinema Novo Brasileiro.

f) *Le cheval emballe* (1907) – Phaté Films - Comédia de perseguição, apresenta dentro e fora de campo - campo e contra-campo.

EXEMPLOS FÍLMICOS DE TRANSIÇÃO

- a) *A vida de um bombeiro americano* - 1903 - E. S. Porter
- b) *O tijolo mágico* - 1908 - Pathé Films
- c) *A vila solitária* - 1909 - D. W. Griffith
- d) *A telegrafista solitária* - 1911 - D.W. Griffith
- e) *O nascimento de uma nação* - 1914 - D.W. Griffith

***A vida de um bombeiro americano* – Edwin Porter, 1907**

Primeiro grande sucesso do cinema - inspirado em “Fire”, do inglês Willianson - 1901, que era tecnicamente mais resolvido, mas não tinha a mesma agilidade. Lembrando que o cinema das origens melhora através das cópias. Mostrar dois espaços na mesma unidade temporal é a grande sacada do filme. Isto acontece na cena do socorro à mulher e à criança, que ocorre dentro de um apartamento e tem continuidade lá fora. É a primeira tentativa de campo-contracampo.

Griffith, o cineasta da transição

“O papel de D.W. Griffith foi crucial no período de transição, de mudança de linguagem após o primeiro cinema, entre 1908 e 1915. Seu trabalho, como demonstra Tom Gunning foi o de responder ao desafio de integrar o cinema à cultura dominante, em resposta a uma verdadeira crise de estética cinematográfica revelada pela incapacidade de conseguir adaptar obras literárias famosas de uma forma intelegível para a nova platéia. O uso que Griffith começou a fazer da alternância de tempos e espaços, da técnica do campo-contracampo, da aproximação da câmera para definir psicologicamente e do ponto de vista subjetivo dos personagens, deu aos filmes uma nova legibilidade, capaz de transmitir o conteúdo moral e psicológico da narração.” (Cesarina Costa, p. 65)

CONCLUSÃO

O Cinema das Origens e a Origem do Cinema Digital

Retomar a leitura sobre o Cinema das Origens e rever os filmes no momento em que me dedico a pensar o cinema digital me levou a algumas conclusões e perspectivas de reflexões:

1 – O Cinema das Origens surge num momento em que o homem urbano era submetido cotidianamente aos mais diferentes e intensos estímulos. Desta forma, tinha uma dupla função: representar este momento do homem moderno e atenuar o impacto destes estímulos. **Com o cinema digital**, especificamente o documentário animado de Chris Landreth acontece algo parecido. Numa sociedade saturada de imagens (reais ou ficcionais), Chris encontra na animação e numa estética da “atração” uma maneira de ressaltar e dar nova forma para as sensações dos seus personagens. Quando a emoção não pode ser controlada, feixes coloridos brotam da alma dos seus personagens, trazendo a tona toda

complexidade de suas existências. Por outro lado, o cinema digital, principalmente a animação, também permite uma relação diferente do que temos com as imagens “naturalistas”. Talvez fiquemos mais a vontade com os sentimentos representados graficamente, do que com os velhos ardis das emoções representadas dentro do contexto do drama tradicional.

2 – Por outro lado também pode ser bastante profícuo aprofundar alguns conceitos do Cinema das Origens e pensar no que seria equivalente hoje:

2.1 – Atração: não podemos deixar de pensar neste conceito quando Chris Landreth utiliza suas representações gráficas e metamorfoses para destacar uma mudança significativa no humor dos seus personagens. Há, assim como no Cinema das Origens, um fascínio pelas possibilidades do dispositivo de representação e também um desejo de intensificar situações, que já parecem tão repetidas e banalizadas no contexto audiovisual.

2.2 – Mostração-Penetração: Assim como no Cinema das Origens temos a expressão de Gaudreault “Mostração” para isolar planos e dar destaque para algo, podemos dizer que no cinema digital temos a possibilidade de “Penetração”. Isso não é força de expressão, mas a melhor palavra para representar o que ocorre quando a câmera (3D) dá um zoom e mergulha na cabeça de Chris Landreth, em *Ryan*, que se revela repleta de girassóis. Este procedimento se repete em vários momentos do curta *Ryan*, e em diversos filmes que utilizam recursos digitais: com as novas tecnologias de computação gráfica penetramos na pele, na corpo e na alma do homem.

2.3 – Forma: Assim como o cinema das origens trazia em sua forma referências e características de outras formas de arte e entretenimento populares, o documentário animado é um produto híbrido resultante de diversas relações: artes plásticas (citação de Bacon), linguagem audiovisual, pesquisa e captação do documentário, computação gráfica etc.

2.4 – Personagens: Os gestos exagerados e as expressões intensas dos personagens do Cinema das Origens podem facilmente remeter aos personagens oscilantes e deformados de Chris Landreth, seja em *Ryan* ou em outros filmes do diretor.

2.5 – Conclusões provisórias: Estes são apenas alguns aspectos que podemos aprofundar estabelecendo relações entre dois momentos históricos tão distantes e distintos, mas que a medida que “penetramos” percebemos muito próximos. Compreender o passado para entender o presente neste caso pode ser um bom começo.

FONTES CONSULTADAS

COSTA, Antônio. *Compreender o Cinema*, Editora Globo, SP, 1989.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação.* Rio de Janeiro, Azougue Editorial, 2005.

GUNNING, Tom. "A grande novidade do cinema das origens: Tom Gunning explica suas teorias a Ismail Xavier, Roberto Moreira e Fernão Ramos". Revista *Imagens*, número 2, agosto 1994, Campinas, Unicamp, pp. 112-121.

Anotações das aulas de Fernão Ramos, Departamento de Multimeios, Instituto de Artes, Unicamp.