



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)
Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)
ISBN 978-989-95500-1-8

O espaço das atracções

PAULO VIVEIROS

Universidade Lusófona ~ Paulo.viveiros@ulusofona.pt



Resumo:

A partir do conceito de “atracção” propõe-se uma análise da concepção de um cinema que na sua origem privilegiou o espaço (através da concepção do enquadramento e dos truques de dupla exposição, hoje, nos efeitos de pós-produção) em detrimento do tempo (mais ligado à narrativa). Por outro lado, esse mesmo conceito esteve ligado a uma estranheza que se reflectiu no cinema devido ao movimento das imagens, e na concepção da montagem soviética.

Palavras-chave:

Atracção, espaço, digital, composição

Introdução

Na maior parte dos casos, o novo cinema digital resulta de uma composição elaborada dos planos e das cenas cujas imagens estão saturadas de efeitos, quer sejam transparentes — um sintoma mais comum no cinema herdeiro do clássico —, ou visíveis, como nos filmes de acção ou de ficção científica, ou em filmes mais experimentais de Peter Greenaway, Christian Boustani ou Michel Gondry. Esta saturação leva a uma densidade visual típica da pós-produção, e que a nível da composição remete também para as características da pintura holandesa e flamenga. Os sintomas dessa concepção espacial verificam-se de várias formas: enquadramentos abrangentes que não escolhem uma acção entre várias, deixando o olhar do espectador escolhê-las livremente; imagens compostas que recusam a existência de um fora-de-campo que as complemente (a técnica do *split-screen*, por exemplo); aglomeração de vários suportes de imagem na mesma imagem, entre outros exemplos.

O resultado é o regresso do conceito de “atracção” que se sobrepõe à narrativa, porque a duração dos planos se prolongam para deixar perceber a amplitude dos efeitos visuais/especiais, e para revelar a mestria em controlar uma câmara — cada vez mais virtual — que vagueia pela cena criando um espaço de 360° — como nas *caves* da realidade virtual —, ao mesmo tempo que espacializa a narrativa introduzindo a lógica do jogo que suprime gradualmente a lógica aristotélica da causalidade¹, de forma a conquistar uma nova geração educada pelos jogos de computador e pela

¹ Como consequência de uma nova abordagem dos primeiros filmes da história do cinema, nos anos 80 já se começam a desenvolver análises comparadas entre a lógica narrativa do conceito de jogo, com a narrativa desses filmes, que é hoje um tema recorrente quando se estuda a narrativa do actual cinema de acção de Hollywood, e que será aprofundado no capítulo sobre a narrativa. Cf. André Gardies, “Le pouvoir ludique de la focalisation”, *Protée*, vol. 16, nº 1-2, 1987, Hiver/Printemps, pp. 139-144.

lógica visual dos videoclips da MTV, ou mesmo pela televisão comercial com os seus sucessivos *pop-ups* na publicidade, nas séries e na informação.

A presença (ou a subsistência) de alguns dos princípios do cinema das origens, no cinema digital, leva-nos a afirmar que neste domínio, tal como noutros, estamos perante um eterno retorno que, neste caso, se deve a uma transformação radical da tecnologia cujo primeiro efeito é o espanto perante as imagens, e uma concepção espacial da imagem tal como aconteceu com o interesse pelos instrumentos ópticos na Holanda do século XVII, e com a sociedade do século XIX como consequência da revolução industrial e que veio possibilitar o aparecimento da fotografia e do cinema.

O cinema das atracções

Os estudos que se fizeram a partir do congresso da FIAF em Brighton, em 1978, foram quase unânimes na criação de um novo olhar sobre um cinema que até então fora visto como primitivo², embora reflectam oposições intelectuais diversas, umas que se traduzem em abordagens mais tecnologicamente deterministas e materialistas, outras mais epistemológicas e ainda outras mais empíricas. Noel Burch foi um dos primeiros a criar uma visão sistémica da concepção formal e estética do cinema das origens. Nesse sentido, definiu um “modo de representação primitiva” característico do cinema até 1906, que distinguiu de um “modo de representação institucional” que se engendrou a partir de Griffith³. O modo de representação primitiva definia-se a partir dos filmes com um único plano, uma prática mais ou menos generalizada até 1900, com a sua composição em forma de quadro numa encenação frontal em função da câmara numa lógica teatral em que a câmara está no lugar da plateia; cenas não cortadas, mas com *inserts* ou planos emblemáticos que não funcionam como grandes-planos, mas como a reorientação do olhar do espectador. Um modo de representação típico de filmes cujas acções se sobrepõem porque o plano obedece à lógica do quadro que é autónomo e autosuficiente, e, excepcionalmente, quando há movimentos de câmara são motivados pelo reenquadramento e recentramento, e não pelo olhar ou movimento das personagens — não existe ainda a ideia de *raccord* de olhar ou de movimento, acontecendo frequentemente que o actor (e os figurantes) olha para a câmara e para o espectador quebrando com a transparência da câmara que o clássico viria a estabelecer, e, finalmente, uma coerência narrativa alimentada pelo conhecimento prévio da história por parte do espectador (Burch, 1980). Na época, com a moda das adaptações da Paixão de Cristo, a narrativa avançava de quadro em quadro até à Ressurreição (o episódio incluído em “Intolerância” (D. W. Griffith, 1916) ainda mantém os vestígios dessa forma de narração), cada quadro conservava a sua independência e autonomia de funcionamento, ao ponto mesmo de poder separá-los (como nos retábulos narrativos da pintura). Tudo devia figurar na imagem. Mas, muitas vezes, um efeito de reconhecimento involuntário suplantava o efeito dramático desejado. São muitas as histórias que relatam este facto: quando no meio da intensidade da crucificação, um animal ou qualquer coisa imprevista surgia no enquadramento, havia risos e desassossego na audiência — uma prova que ainda não havia uma consciência para a narrativa do filme, uma vez que eles só despertavam estímulos, mesmo quando pretendiam ser mais sérios e

² Essa revisão permitiu também rectificar o significado do termo “cinema primitivo” associado a uma prática tosca da realização, justamente porque os filmes foram analisados sem ter em atenção o seu contexto e, principalmente, sem terem sido vistos. Os ingleses utilizam o termo “early cinema” e os franceses adoptaram “cinéma des premiers temps”, aqui, à falta de melhor termo e para continuarmos a linha do politicamente correcto, adoptámos “cinema das origens” e que vai sensivelmente até 1908, ou seja até à produção de D. W. Griffith para a Biograph, e da constituição da indústria cinematográfica norte-americana.

³ Cf. Noël Burch, “Film’s Institutional Mode and the Sovietic Response”, October, 11, Winter, 1979, pp. 77-96; Noël Burch, “A Primitive Mode of Representation?”, Iris, vol. 2, n° 1, 1984; Noël Burch, Life to Those Shadows, London : BFI Publishing e Berkeley : University of California Press, 1990 [tr. francesa La Lucarne de l’infini. Naissance du langage cinématographique, Paris : Nathan, 1991].

pedagógicos, os filmes só funcionavam pelas atracções. A sucessão de quadros, por vezes com intertítulos demasiado vagos para compreender a complexidade do sentido das histórias, criava um hiato entre as imagens e o sentido. A maior parte destes aspectos parecem estar ao serviço de uma necessidade: a preservação da autonomia do quadro e a coerência do espaço sobre o tempo, ou sobre a causalidade. Eventualmente, a coerência espacial encarrega-se da lógica narrativa, que os “filmes de perseguição” serão o melhor exemplo.

Por seu lado, o modo de representação institucional gerou-se a partir da montagem em continuidade e lógica de causalidade da narrativa e deveu-se sobretudo à acção de Griffith. Assim, o “modo de representação primitivo” difere do “modo de representação institucional” (que o sistema de produção de Hollywood estabeleceu) pela concepção espacial da composição da cena não centrada, vista através de um ângulo frontal e afastado da câmara, para criar uma “exterioridade primitiva”; pela falta de coerência narrativa, linearidade e fechamento; e por não trabalhar as personagens.

Esta distinção em termos estéticos é bastante pertinente, o problema foi que Burch a tornou demasiado rígida e ligada a uma periodização histórica incapaz de ver as diferenças internas e a generalizações que os factos não comprovaram, daí ter sido criticado por teóricos de uma nova geração, ligada aos arquivos, que o acusaram de ter feito uma análise baseada em pressupostos, uma metodologia que o próprio Burch havia criticado em Jean Mitry e Georges Sadoul, as principais referências na história do cinema⁴ relativamente a este período. Foi por isso, que uma outra distinção se tornou necessária, justamente, para dar conta dessa diversidade interna, que se manifestava na realização de filmes com um único plano, ou com vários planos, encenados em palco ou filmados em exterior e que, de certa forma, distinguiu nacionalmente um modo de produção, onde por um lado tínhamos os filmes franceses de Méliès e da Pathé com mais rigor na *mise-en-scène* e por isso eram mais “teatrais” e, por outro, os filmes ingleses de G. A. Smith, James Williamson, Birt Acres e Cecil Hepworth mais inventivos ao nível das formas fílmicas; e os filmes americanos da Edison, e depois da Biograph e da Vitagraph e, claro, de Edwin S. Porter, mais diversificados entre si e claramente mais apostados na acção. Essa distinção foi introduzida por Tom Gunning que defendeu a coexistência de dois tipos de filmes: um “cinema de atracções” e um “cinema de integração narrativa”⁵. Esta diferença é importante, porque reconhece a existência de um tipo de filmes que não estavam à procura da causalidade narrativa, nem da montagem em continuidade, por isso o termo “primitivo”, que tinha sido cunhado em função de uma história evolucionista das formas fílmicas em direcção a esses dois aspectos, não tinha razão de ser. É este “cinema de atracções” marginalizado pela narrativa que o cinema digital recuperou (Manovich, 2001).

Gunning define o “cinema de atracções”, como um cinema mais preocupado com o espectáculo e com a visibilidade, do que com a narrativa. A sua única estratégia é mostrar — os acontecimentos, os efeitos e as cenas — em vez de contar ou de imergir o espectador numa história.

⁴ É o caso de Thompson e Borwell que chegam mesmo a afirmar o seguinte “It is a truism that a historian must verify his or her claims. But Burch’s “materialist” history rests upon assertions which, however intriguing as speculation, remain unsupported, and often unsupportable, by concrete historical evidence”. Cf. Kristin Thompson e David Bordwell, op. cit. p. 10. Menos personalizada, mas igualmente crítica é a afirmação de Gunning: “qualquer exame rigoroso do período inicial do cinema revela a sua natureza não-monolítica. O período entre 1895 e 1915, ou seja entre os Lumière e “The Birth of a Nation”, não é uma fatia uniforme da história do cinema que possa ser simplesmente etiquetada como cinema “primitivo” ou “inicial”. A nossa tarefa deve ser a de encontrar os pontos de articulação dentro desse período, as rupturas e as reorganizações dentro da prática fílmica. Praticamente qualquer ano deste período de vinte fornece um hipotético marco no desenvolvimento do cinema”. Cf. Tom Gunning, “Weaving a Narrative: Style and Economic Background in Griffith’s Biograph Films” in Thomas Elsaesser (ed.), op. cit., pp. 336-337 [tr. portuguesa de Luis Miguel Oliveira, “Tecendo uma Narrativa: Estilo e Contexto Económico nos filmes Biograph de Griffith”, in Luis Miguel Oliveira e Maria João Madeira (org.), D. W. Griffith, Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 2004, p. 26].

⁵ Cf. “The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, *Wide Angle*, vol. 8, nº 3-4, Fall, 1986, pp. 63-70; e “I film Vitagraph e il cinema dell’integrazione narrativa”, in Paolo Cherchi Usai (ed.), *Vitagraph. Co of America: il cinema prima di Hollywood*, Pordenone: Edizioni Biblioteca dell’Immagine, 1987, pp. 227-238.

Assim, o espectador é exterior ao espaço da história, que só existe enquanto efeito criado pelo “plano-quadro”, pela duração do plano e pela sua autonomia.

A atracção não tem nada a ver com as estratégias narrativas clássicas, uma vez que ela se manifesta no imediato, como uma irrupção, em vez de se manifestar no interior de um desenvolvimento temporal. Ela é háptica e espacial, uma vez que o seu modo de percepção faz parte de um outro regime do olhar, mais fisiológico, porque as imagens parecem surgir de forma inesperada e agredir o olho. Por exemplo, os elos narrativos em “Voyage dans la Lune” (Méliès, 1902) são frágeis e têm mais a ver com um efeito de surpresa do que um esforço de compreensão. Esta auto-suficiência “monstrativa” é uma diferença fundamental que distingue o regime da atracção do regime da narrativa. Com efeito, se um filme narrativo clássico se desenvolve necessariamente no tempo, pelo contrário, o objectivo da atracção é ver-se prolongar, afirma Dulac⁶.

Por outras palavras, o “cinema de atracções” mostra acções em vez de narrá-las e dirige-se directamente ao espectador. Assim, a “exterioridade” do cinema das origens expressa a base do cinema de atracções: o acto de mostrar qualquer coisa ao espectador. A própria atracção está consciente do olhar do espectador, é construída para atraí-lo. Ao contrário do desenvolvimento narrativo baseado na acção de personagens num ambiente ficcional, o cinema de atracções apresenta uma série de novidades curiosas ao espectador. As “atracções” são a visibilidade do próprio dispositivo fílmico, que funciona à parte daquilo que é mostrado (Elsaesser, 1990: 13). Por seu lado, o “cinema de integração narrativa” resolve o cliché que tudo o que no cinema das origens não correspondesse ao ideal da continuidade narrativa era considerado demasiado teatral. Em traços gerais, este cinema deve-se principalmente à concepção de realização de D. W. Griffith que implementou formas fílmicas (montagem paralela, planos subjectivos e grandes-planos) para colocar o espectador no espaço da história. Neste contexto, as formas fílmicas subordinam-se à narrativa, numa estratégia que se vai otimizar no cinema clássico até ao ponto do estilo visual se tornar transparente. Mesmo que alguns dos filmes de Griffith se utilizem elementos não narrativos, o único objectivo é criar uma unidade de espaço-tempo, uma história coerente e consistente. A narrativa não está apenas assente neste processo, mas ele é uma componente essencial, porque tem de dar informação detalhada sobre as personagens e a sua relação com a intriga, de forma a conseguir o efeito desejado.

Embora o objectivo aqui não seja uma dissecação do cinema das origens, mas sim o que há nele que permanece no actual cinema digital, nomeadamente na atracção, é importante, no entanto, analisar de uma forma sintética alguns dados cruciais para que se possa levantar a questão de uma composição espacial do plano que é o que nos interessa.

Na produção até 1900, e assumindo o risco da datação, temos principalmente filmes com um único plano: as vistas Lumière, e os filmes de Edison e Méliès. No caso dos Lumière, os seus operadores adoptaram apenas um ângulo para mostrar o que queriam de forma estática. As mudanças de escala só aconteciam entre os filmes e nunca entre os planos. A concepção era fotográfica, mas uma “fotografia” de plano geral, ou de postal ilustrado, que fundou um tipo de “vista

⁶ O conceito de atracção permite balizar, segundo Dulac, o ambiente lúdico no cinema segundo dois pólos antagonistas propostos por Caillois: o ludus e a paidia. Caillois propõe uma tipologia do jogo em quatro pontos: agôn (a competição), aléa (o acaso), mimicry (o simulacro) e ilinx (a vertigem). No cinema, e mais precisamente na recepção do espectador, o conceito de atracção coincide com o da paidia (“uma manifestação espontânea do instinto de jogo”, “uma agitação imediata e desordenada (...) voluntariamente excessiva, cujo carácter imprevisível e sem regras é essencial, senão mesma a sua razão de ser”). Por sua vez, o ludus “disciplina e enriquece” a paidia. Engloba os jogos com regras ou com obstáculos, face aos quais o jogador deve provar a sua paciência, destreza ou habilidade. Assim, encontramos no pólo oposto da atracção a narrativa, que representa o ludus no acto da recepção fílmica. Cf. Nicolas Dulac, “De l’attraction à l’interactivité”, in <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/119.htm> (23/02/2006); e Roger Caillois, *Les jeux et les homes*, Paris : Gallimard, 1992.

panorâmica”⁷ que se refere aos panoramas do século XIX e não ao movimento de câmara homónimo, porque a câmara ainda não se tinha libertado da rigidez do seu suporte de fixação, a não ser quando ele também era posto em movimento⁸.

O espaço era integral, uma totalidade indivisível, que excluía a montagem e a ideia de tempo cinematográfico porque não fragmentava diegeticamente o acontecimento, criando um ambiente que valia pelo seu todo. Portanto, a vista é uma unidade de espaço, uma vez que o tempo lhe está subordinado, por ausência de montagem, e consequentemente de fora-de-campo e de contracampo. Forma um todo que não necessita nem antes nem depois, porque tudo é dito na simplicidade de um único plano, ou seja, nele está contida a integralidade do acontecimento: é o portão que abre para deixar sair os operários e que volta a fechar depois deles terem saído, em “Sortie des Usines” (1895); é a preparação para a demolição do muro e a sua derrocada, em “La Demolition d’un Mur” (1896); é a chegada do comboio à estação, a saída e entrada de passageiros e partida de novo do comboio, em “L’arrivé d’un train en gare de la Ciotat” (1895); ou é ainda a pequena partida do rapaz ao jardineiro e a consequente punição em “L’arroseur arrosé” (1895)⁹. É em tudo isto que Deutelbaum vê uma grande organização nas vistas Lumière, por isso, afirma que não são filmes sem intriga, ou que simplesmente documentam a realidade de forma desajustada, desorganizada ou sem interferência, pelo contrário, são filmes integrais e estruturados que reflectem uma preocupação com um fechamento narrativo, em que o fim coincide com o princípio ou o reflecte. Estes filmes representam aquilo que Deutelbaum chama de “processo operacional”, em que a organização temporal e espacial salientam a lógica causal e funcional do acontecimento (Deutelbaum, 1979). Este é um dos exemplos de uma tentativa, por vezes desesperada da procura de um vínculo narrativo para o cinema das origens. Aliás, Gunning, no seu ensaio sobre o “cinema de atracções” aponta como grande exemplo as vistas Lumière devido à realidade projectada no ecrã, e que Aumont aponta como efeitos de realidade “quantitativos”, porque “o que encanta o espectador é também o facto de lhe mostrarem um número tão grande de figurantes de uma vez e, sobretudo, de maneira não repetitiva”, e “qualitativos”, “como se o ar, a água, a luz se tornassem palpáveis, infinitamente presentes” (Aumont, 1989: 33-34). Ambos têm uma força alucinatória.

A análise de Aumont é bem mais pertinente, sobretudo quando caracteriza a “vista panorâmica” como uma imagem centrífuga — e, neste sentido, é uma vista móvel — que está ligada à futura centralização da composição do plano cinematográfico:

“a centralização é aquela da perspectiva, que nos é mostrada na forma de uma expansão a partir do centro, lá onde toda a prática da perspectiva linear acostumava o olho ao trajecto inverso, das bordas para o centro (o ponto de fuga é aquele em que o olho chega ao fim do percurso). Insisto

⁷ Burch diz que estas imagens documentais, mais o quadro narrativo de “L’Arroseur Arrosé”, vão fundar um tipo de vista narrativa — a-cêntrica, não dirigista, que deixa o olhar mais ou menos livre de vaguear pela totalidade do enquadramento, organizar os significantes como ele quer (e pode). Além disso, é uma imagem onde no geral a silhueta das personagens não exercem um domínio no meio em que estão situadas, pelo contrário, inscrevem-se nele a todo o instante. Burch, e uma vez mais generalizando, afirma que é esta vista que dominará o cinema mundial durante 10 anos, a mesma dos filmes de Méliès e de Porter para a Edison Co. Cf. Noel Burch, “Porter ou l’ambivalence”, p. 36.

⁸ Alexandre Promio descobriu acidentalmente o *travelling* quando num passeio de gôndola pelos canais de Veneza, ao ver as sombras dos edifícios projectadas pela luz do sol na água, que pareciam passar por ele. Mais tarde, a câmara foi colocada à frente e atrás dos comboios, criando os *phantom ride films*, que estão na origem do célebre Hale’s Tours como a primeira tentativa de imergir os espectadores num espaço construído em função das imagens em movimento, isto é, um espaço arquitectónico que prolongava a imagem.

⁹ A história do cinema refere este filme como a primeira situação encenada perante a câmara. Mas isso não foi motivo suficiente para que a câmara alterasse a sua posição imóvel num único plano, porque quando o rapaz tenta escapar do jardineiro quase que sai de campo, e só a atenção do jardineiro camuflada em perseguição o detém dentro do enquadramento. A novidade é a criação de uma situação, que valoriza a ideia de argumento construído e de narrativa ficcional, e já não o registo documental do quotidiano ou de um acontecimento.

nessa inversão, vivida como violenta numa vista tão perfeitamente perspectivista, e da qual não se pode duvidar que está já na origem da lenda dos espectadores apavorados”(Aumont, 1989: 38-39).

Assim, a composição da vista é centrífuga, porque parte de um enquadramento centrado que deriva da fotografia, cuja movimentação interna aleatória, se expande a partir desse centro, como refere Aumont. Em “L’arrivé d’un train en gare de La Ciotat”, as várias personagens que surgem no enquadramento, devido a esse movimento centrífugo, antecipam a escala de planos sem ainda haver montagem, numa espécie de *travelling* invertido, devido ao movimento dos passageiros no cais e dos que saem do comboio e se aproximam, ou se afastam da câmara fixa. Os figurantes e o comboio transgridem os limites do plano-quadro, mas não o abolem, e “*é em boa parte graças a essa actividade das bordas da imagem que o espaço parece transformar-se incessantemente*” (Aumont, 1989: 39). Deste modo, o olhar só apreende o espaço chocando contra o fundo para voltar sempre para as personagens, numa alternância sem fim, como na centrifugação, que sempre recentraliza, reorienta, re-identifica o espectador com o seu olhar. Isso deve-se a uma ausência de hierarquia dramática que convida a diferentes tipos de olhar (semelhantes à experiência perceptiva de alguns filmes de vanguarda), daquele que foi formado pelo cinema narrativo clássico. Diz Gunning que percorremos a superfície da imagem à procura de diversos focos de atenção usando aquilo que Burch chamou de “leitura topográfica”¹⁰. Por outras palavras, na vista Lumière, o olhar passeia, perde-se e dissolve-se, em suma, exerce-se num campo, como salienta Aumont.

Nessa altura, também Edison e os seus operadores (William K. Dickson foi o mais conhecido deles) estavam a fazer filmes com um único plano (começaram até primeiro que os Lumière, só que o modo de exibição era diferente e as vistas Lumière tiveram mais impacto devido à maior dimensão da projecção), e não numa relação de proximidade mais íntima da câmara com o seu motivo (que Louis Lumière usou, por exemplo, em cenas familiares como “Partir de cartes” e “Repas de Bébé”, ambos de 1895). Aumont encontrou aí uma diferença importante entre os dois tipos de vista: a Lumière incarna sempre um ponto de vista, devido também à maior experiência fotográfica — um negócio de família —, e a Edison é voyeurista (Aumont, 1989: 42). Ou seja, de um lado, temos filmes que registam o quotidiano de uma família burguesa e as suas viagens imaginárias (num processo de transferência imaginária através das origens efectivas dos operadores, cujo resultado é uma lógica similar aos actuais vídeos caseiros), isto é, as curiosidades e as recordações do seu ponto de vista; e de outro, a criação de um olhar *voyeur* e masculino, demonstrado na aproximação da câmara a motivos que poderiam ferir a sensibilidade e a moral burguesa, nas cenas de virilidade (luta de galos, boxe, culturismo), exploração do corpo da mulher e do erotismo (“Serpentine Dances”, “The Kiss”, “Seminar Girls”) que se foram desenvolvendo pelos *blue movies*¹¹.

Com Méliès a principal alteração deve-se à encenação teatral que está na origem do “plano-quadro”, e também dos efeitos especiais. Foi ele que lançou o cinema na via do teatro e do espectáculo e que viu nele mais do que uma curiosidade científica, ou uma série de fotografias animadas. Fez o primeiro filme com mais de um plano, mas isso não significou uma fragmentação do espaço. “Le Rêve d’un astronome/La lune à un metre” (1899) é composto por três quadros no mesmo cenário. Só mudam algumas coisas quando a câmara pára no mesmo enquadramento. Méliès tinha-se especializado no efeito do *stop-motion* (ou *stop-camera*), uma técnica da paragem da câmara e substituição de objectos, que tinha descoberto acidentalmente, quando certo dia ao filmar a Praça da Ópera em Paris, a película encravou momentaneamente na câmara, o que provocou um salto na

¹⁰ Gunning refere-se a *Life to Those Shadows*, onde Burch fala na construção de um espaço habitável no cinema das origens. Cf. Tom Gunning, “From the Kaleidoscope to the X-Ray: Urban Spectatorship, Põe, Benjamin and Traffic in Souls (1913), *Wide Angle*, vol. 19, nº 4, October, 1997, p. 36.

¹¹ Os “*blues movies*” foram feitos para projecção individual (mutoscópio) com títulos apelativos e que se tornaram sinónimos de filmes eróticos e pornográficos.

imagem: uma carruagem que passava, de repente apareceu muito mais à frente Sadoul, 1983: 57). Embora Edison tenha usado o *stop-camera* em “Execution of Mary, Queen of Scots”, em 1895, foi Méliès que fez deste tipo de efeitos a finalidade dos seus filmes, que se sobrepunha à própria história, a que não foi alheia a influência da magia e do ilusionismo, a sua actividade anterior.

Esses efeitos eram autênticas atrações dentro da própria atração das imagens em movimento. O *stop-motion* não era ainda um efeito de montagem, mas apenas um efeito¹², porque nunca se mudava de enquadramento. A câmara permanecia estática. Se nas vistas Lumière, a montagem se existisse seria a junção do fim de uma bobine com o princípio de outra, para Méliès ela era uma mudança à vista, era um truque para o olhar. Não tinha uma função narrativa, nem mesmo os seus fundidos/encadeados, utilizados para transitar de quadro para quadro, significavam lapsos de tempo, apenas efeitos de sobreposição de imagens.

Méliès veio renovar o cinema do modelo desenvolvido por Lumière, criando outro tipo de atrações, através da exploração das potencialidades visuais e dramáticas da câmara e, por isso, sentou o público numa sala de espectáculos, para assistir a números de magia sob a forma de imagem em movimento. A estética documental dos Lumière, que dependia do melhor ângulo para a captação do acontecimento (o plano fixo de conjunto), dava lugar a uma composição cénica (cenários, personagens e intriga) que tudo subordinava aos truques de magia.

Esta “linguagem da magia” de Méliès assentava num ponto de vista único e frontal, onde o espectador via uma sucessão de quadros independentes, com princípio, meio e fim, ou seja, como uma sequência de quadros que se sucediam sem soluções de continuidade, que derivava da tradição teatral francesa e não da ideia de *raccord* de movimento. O enquadramento expunha frontalmente a totalidade do cenário. A câmara estava no lugar da quarta parede, por isso mesmo o contracampo não era possível (seria a plateia). Nem mesmo a saída e entrada de actores em cena quebra a composição, nem é sinónimo de uma antecipação do que viria a ser o fora-de-campo, simplesmente porque sair de campo é ir para os bastidores. A câmara não tem nenhum papel criativo: é apenas o instrumento de um simples registo de um espectáculo preparado no palco. Não há fora de campo: sair de campo é ir para os bastidores. Por outras palavras, tal como na vista, também no quadro o espaço é integral e indivisível.

Para Aumont, o plano-quadro funciona como limite de um campo e centraliza a representação, focaliza-a sobre um bloco de espaço-tempo (integral e não construído como o cinema viria a desenvolver através da montagem) onde se concentra o imaginário (Aumont, 1989: 40). O quadro é a reserva desse imaginário. Se o campo é a dimensão e a medida espacial do enquadramento, o fora-de-campo é a sua medida temporal: é no tempo que se manifestam os efeitos do fora-de-campo. O fora-de-campo é o lugar do potencial, do virtual, mas também do desaparecimento e do desvanecimento: lugar do futuro e do passado, bem antes de ser o do presente. Com o quadro não há fora-de-campo, logo a dimensão temporal está suspensa. Mas, James Williamson já tem consciência da importância do fora-de-campo para o desenrolar da acção em “Attack on a China Mission” (1900), um filme de um plano, ao mostrar uma mulher que, de uma varanda acena um lenço para alguém que não está no campo visual da imagem, gerando a entrada do exército inglês em campo no movimento interno seguinte do plano. Mas esse gesto passa despercebido, porque não foi

¹² No cinema digital, a pós-produção tradicionalmente ligada aos efeitos especiais confunde-se agora com a própria montagem. Manovich fala numa tendência de “anti-montagem” na cultura computacional. Deste modo, a montagem pode ser vista como uma forma de “hiper-imediato”, porque o seu desejo de criar uma dissonância visual, estilística, semântica e emocional entre diferentes elementos, atrai a atenção do espectador para a estrutura que une e separa estes elementos. Por outro lado, a composição digital que combina diferentes espaços num único semelhante a um espaço virtual, é um bom exemplo da estética da continuidade; além disso, compor pode ser entendido de uma forma geral como uma contrapartida da estética da montagem. Cf. Lev Manovich, op. cit.

isolado. O espectador continua atento à confusão da batalha e não a um pormenor que ocorre visualmente no canto superior direito do enquadramento.

Ainda não havia a sensibilidade para aproximar a câmara da acção, para direccionar a informação da história — porque também a intriga era muito simples e linear —, isso implicaria a mudança do regime de percepção para o qual o espectador das primeiras imagens em movimento ainda não estava preparado, quando muito tinha-se habituado ao movimento dos panoramas. Ele tinha de ver a globalidade do acontecimento, mesmo que isso sacrificasse o pormenor e a orientação do olhar. Podemos ver aqui também a herança da visão óptica do Renascimento, em que a integralidade do espaço tiranizava a cena que nele se desenrolava. Contemporaneamente, dos primeiros filmes, só a pintura estava a pôr a concepção desse tipo de espaço enquadrado em causa, mas neste caso, a sua longa história, habilitava-a a esse tipo de questões conceptuais¹³. Antes dela, por exemplo, só o barroco das composições de Caravaggio, com grandes zonas escuras focalizavam o olhar para o pormenor integrado na composição em plano geral ou de conjunto.

No quadro, protótipo do plano geral ou de conjunto que a montagem iria fragmentar, a composição enquadra em excesso pela distância da câmara, isto é, parece haver por vezes uma sobrelotação de figurantes, personagens e objectos num cenário, que se assemelha a uma composição cartográfica da cena, que não isolava fragmentos dela, em planos mais aproximados, porque o objectivo não era uma narrativa, mas ainda uma pantomima, um exibicionismo visual — que o ponto de vista *voyeur* salientava pela habilidade em nivelar o próximo e o longínquo. O fragmento tinha, por enquanto, uma função exibicionista e não narrativa.

Assim, “vista” e “quadro”, as duas formas de enquadramento dos primeiros filmes, têm características comuns como a sua autonomia e autosuficiência, mas também diferenças: à liberdade de enquadramento da vista, que é a da fotografia, corresponde a rigidez do dispositivo cénico do quadro. Na vista, a câmara desloca-se no mundo para captar as suas aparências. No quadro, o cenário muda perante a câmara para representar cenas de ficção. A encenação faz-se em função do palco e não do enquadramento da câmara. Por isso não havia escala de planos: um homem não podia ser visto cortado pelo tronco, senão seria um “homem-tronco”, aberração/atracção de feira ou estímulo cómico.

De uma forma generalizada, a partir de 1900, os filmes de um único plano, cuja composição enquadrava toda a cena, não a fragmentando, e que nem sempre centravam as personagens e a acção no enquadramento, deram lugar a filmes com mais de um plano. Acabamos de ver o caso de Méliès, ligado a uma lógica teatral da concepção da cena, que é autosuficiente e que só muda depois de esgotada, como também vimos também o caso das vistas Edison, que evoluirão para filmes com *inserts* de planos de pormenor numa lógica *voyeurista*, como “The Gay Shoe Clerk” (1903) realizado por Porter, em que a mudança de plano não tem uma justificação narrativa, é antes um erotismo do plano aproximado, que também está presente em “As Seen Through a Telescope” (G. A. Smith, 1900). Outros realizadores já estavam mais conscientes das formas fílmicas ligadas à representação do espaço e do tempo e à sua articulação. Neste sentido, temos filmes com espaços não contíguos, alternados, ou mostrados em simultâneo, vistos em *split-screen* ou justificados pelas novas tecnologias (o telefone foi o mais utilizado), e os filmes com transição de espaços contíguos, como os “filmes de perseguição”. Os realizadores britânicos e americanos parecem ser os mais empenhados em encontrar novas formas visuais, mais cinematográficas, no sentido que hoje as conhecemos. A

¹³ A pintura de Cézanne começou a reconstruir as formas segundo uma pincelada quase disposta em blocos. O afastamento da natureza tinha como objectivo o seu tratamento segundo o cilindro, a esfera e o cone, o todo colocado em perspectiva, e não segundo a tradicional perspectiva geométrica, mas sim como uma perspectiva alcançada a partir da cor. Assim, já não é a perspectiva que cria o espaço, mas o volume (cone, cilindro e esfera) da cor. Mais tarde, atraídos pela materialização de um espaço novo, os cubistas vão destruir o espaço da perspectiva, limitado ao ponto de vista único, para encontrar um espaço que revele a verdade do objecto.

experimentação de novas técnicas, das quais faz parte a narrativa, mas que nesta fase ainda não submete todas as outras, está na origem dos filmes de realizadores como James Williamson, G. A. Smith, Cecil Hepworth, Edwin S. Porter.

“Life of na American Fireman” (Porter, 1903), é um bom exemplo da integralidade absoluta do espaço e a impossibilidade de transitar para locais não contíguos, porque a lógica espacial prevalece sobre a lógica temporal, que se verifica no uso frequente do cruzamento temporal com repetição de acções. Isto cria uma condensação do tempo da acção fora-de-campo, em que tudo é visível, portanto não pode acontecer nada fora-de-campo.

Outro exemplo de um espaço absoluto, mais próximo do digital, é a famosa produção da Pathé, “Histoire d’un Crime” (F. Zecca, 1901), onde há uma cena em que o criminoso na sua cela “recorda” a sua vida passada. A técnica do fundido/encadeado, usada hoje para as transições do presente para o passado em flashback, na época era usada para mudar de quadro (por Méliès, por exemplo). A solução encontrada foi fazer uma segunda projecção por cima das cabeças do criminoso sonhando na sua cama, e do guarda adormecido sobre a mesa, ou seja, uma incrustação das imagens do sonho no mesmo enquadramento¹⁴. Um facto de que a ideia de um fora-de-campo significativa para a história ainda não era consensual, por isso, passado e presente coincidem em *split-screen*. A lógica espacial impera. Outro exemplo elucidativo é “Les affiches en Couguettes” (1905) Méliès enquadra diversos cartazes publicitários colados numa parede na rua e depois, através do *stop-motion*, dá-lhes vida e as figuras interagem umas com as outras, chegando mesmo uma delas a interceptar um transeunte no passeio. A concepção é a dos retábulos narrativos do gótico e da renascença.

Por seu lado, em 1899, Williamson, numa co-realização com Smith, começara a usar planos diferenciados para criar um espaço diegético, em “Henley Regatta” onde se vêem alternadamente planos de uma corrida de barcos, da assistência, e novamente da corrida dos barcos, criando assim uma unidade espacial diegética ao induzir que o público assiste a uma corrida de barcos, o que Eisenstein vai levar ao limite na montagem das atracções. Smith e Williamson não se limitaram a juntar planos, fizeram-no segundo uma lógica de causalidade, criando uma relação de espaço-tempo. Assim, do quadro que cria um espaço indivisível e unitário, passamos a um espaço, por vezes, artificial e diegético que vai levar à continuidade espaço-temporal que a narrativa visual irá aproveitar. Mas será que em “Henley Regatta” já há uma ideia de montagem em continuidade? Tudo indica que sim, se nos basearmos na lógica causal da alternância entre visto/quem vê/visto. Segundo John L. Fell, Williamson, Smith e também Hepworth parecem ter sido os primeiros a construírem narrativas coerentes através da organização consistente de planos separados no tempo e no espaço (Fell, 1979).

A insistência da história em fazer do cinema uma arte narrativa, fez com que esses realizadores fossem estudados pela sua contribuição para o desenvolvimento da narrativa e da montagem cinematográfica, quando ainda estavam à procura de formas para captar a atenção do espectador, defende Gunning¹⁵, através de atracções visuais que funcionavam como chamariz a um público embasbacado com as potencialidades da tecnologia. Os primeiros espectadores estavam mais atraídos pelas potencialidades das máquinas do que pelos filmes. E esse facto foi determinante

¹⁴ Burch fala num estilo visual herdado da banda desenhada, nomeadamente do “Le Petit Parisien”, em que o ecrã por cima da cabeça do prisioneiro e do guarda funciona como um “balão” de BD. Cf. Noël Burch, *La Lucarne de l’infini*, p. 112. Mas “Hulk” (Ang Lee, 2003) também adopta esta forma de enquadrar, não na forma de balões, mas na concepção da página da “história em quadradinhos”.

¹⁵ Gunning falou numa “estética do espanto” relativa à concepção dos primeiros filmes, devido às atitudes e ao espanto que as imagens em movimento suscitavam no espectador. Cf. Tom Gunning, “An Aesthetics of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator”, *Art & Text*, 34, Spring, 1989, pp. 31-45. É o caso do fantástico “The Big Swallow” (1901) de James Williamson em que o actor engole a câmara e o seu operador. Williamson, apesar de tudo, é o realizador que vai mais longe, nesta fase, na construção de um espaço diegético, e é o que apresenta melhores soluções para a construção de uma linearidade narrativa, com cruzamento de espaços num tempo contínuo.

para a evolução da arte dramática do cinema, quando os realizadores compreenderam que o impacto das novas tecnologias podia ser aproveitado para construir uma cena. Por exemplo, os telefones foram os mais usados para estabelecer uma ligação entre dois espaços diferentes num tempo simultâneo como em “The Lonely Villa” (Griffith, 1908), ou “The Physician of the Castle” (Pathé, 1908), ou ainda com o telégrafo em “The Lonedale Operator” (Griffith, 1911)¹⁶. O interesse residia nas imagens em movimento, ou em algo que despertasse a atenção nelas, como os truques da magia do *stop-motion* de Méliès, ou os *inserts* de Porter, típicos de uma visão microscópica, ambos atractivos, no entanto, o primeiro ainda com algo da fantasmagoria e o segundo mais científico.

Os planos de pormenor trouxeram uma nova forma de percepção, pela ampliação de objectos no espaço. Por outro lado, quando montado a seguir a um plano geral era incompreensível, porque era uma mudança brusca de ângulo. É como se algo irrompesse da superfície da imagem e nos afectasse o olhar e os sentidos pelo seu excesso de visibilidade. Este modo de percepção háptico opunha-se a uma longa tradição de percepção óptica mais ligada à representação em profundidade e ao repouso do olhar, que teve origem no Renascimento italiano do século XV, e apenas interrompido pelo *trompe l'oeil* barroco.

A ostranenie e a montagem de atracções

No mesmo sentido também há uma estranheza na montagem soviética, porque o enquadramento não segue a escala de planos antropomórfica desenvolvida pela narrativa cinematográfica americana, antes pelo contrário, tem ângulos insólitos ou excêntricos. O objectivo também é outro: é provocar um efeito intelectual pela associação de ideias/estímulos, e não um efeito espectacular no sentido popular do termo.

O dinamismo do espaço no enquadramento do plano soviético é característico de uma presença do orgânico, que já se fazia sentir nas vanguardas artísticas: no futurismo, quando se afasta do movimento homónimo criado por Marinetti, para procurar a produção de sentido e para salientar a máquina, e não reduzi-la apenas a um “maquinismo instrumental”; no construtivismo, Rodchenko e Lissitski, por exemplo, salientam os materiais que usam, indicando como as formas são obtidas através da construção, utilizando estruturas dinâmicas num espaço original — a arte maquinica que resultou daqui procurava uma relação com a realidade e a vida; no formalismo, Shklovski e Maiakovski procuraram através da imagem poética (originada pela *ostranenie*), arrancar o objecto do seu contexto habitual e colocá-lo noutra inesperado. O resultado desta operação devolve ao conjunto (e não apenas ao elemento deslocado) uma percepção visual e aponta para a sua limitação enquanto utilizado de forma estereotipada¹⁷. O princípio da montagem está aqui presente, uma vez que a

¹⁶ Mais tarde, certamente inspirado nesses filmes, Hitchcock, em “Rear Window” (1954), na admirável cena em que Grace Kelly se introduz no apartamento do assassino e é apanhada desprevenida, James Stewart que observava de binóculos, através da sua janela, usa o telefone para chamar a polícia. Cf. Tom Gunning, “Heard over the phone: The Lonely Villa and the de Lorde tradition of the terrors of technology”, *Screen*, vol. 32, nº 2, Summer, 1991, pp. 184-196.

¹⁷ Uma experiência que passou para o teatro através da “atracção” no Proletkult e do “excêntrico” na FEKS. Da primeira se falará adiante. No trabalho da FEKS (Fábrica do Actor Excêntrico) encontramos o fascínio pela máquina herdada do futurismo e que derivou para um “americanismo” mais acentuado do que o que se exerceu sobre os realizadores soviéticos a partir da montagem paralela de “Intolerância”, e uma excentricidade demasiado visível que resulta da *ostranenie* do formalismo. Viktor Shklovski, o pai da *ostranenie* do formalismo russo, afirmou que o sentido do método do método excêntrico da FEKS dar a sensação do objecto através da visão, e não através de um reconhecimento. O seu procedimento excêntrico é uma maneira de complicar a forma. A complicação da forma prolonga a percepção do objecto no plano temporal e implica a totalidade do processo perceptivo. A arte devia então ultrapassar as formas artesanais e encontrar um paralelismo nos modelos herdados da industrialização. (Cf. Vladimir Nedobrovo, “FEKS: Kozintsev y Trauberg” in Giusi Rapisarda (ed.), *Cine y Vanguardia en la Unión Soviética. La Fábrica del Actor Excêntrico (FEKS)*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 33). O que é verdadeiramente interessante no trabalho da FEKS, é o facto de retirarem a familiaridade dos elementos de uma obra, com o objectivo de impor uma reinterpretação e uma percepção mais intensa da forma. Por outras palavras, os elementos são colocados nas suas posições habituais e estereotipadas, daí a estranheza e a mudança na percepção. Kozintsev defendia mesmo uma confusão entre causa e efeito, uma distorção semântica.

“estranheza” — a *ostranenie* — do fragmento, do fonema ou de qualquer outro segmento textual face ao sentido lógico previsível introduz uma percepção intensa de todos e de cada um dos elementos que compõem a obra, em vez de proporcionar a sua percepção enquanto totalidade não distinguindo as partes. Todas as vanguardas salientam a máquina e o que ela é capaz de produzir, e isso não só é fruto de uma visão moderna de uma nova geração, como é a influência do “americanismo” dos sistemas de produção económica, bem como da montagem paralela de Griffith. Só que face a uma linearização e continuidade, a montagem soviética vai desenvolver-se por choques e conflitos, embora mais atenuados na concepção de Pudovkin, porque se procura “educar” as massas para a modernização e produtividade através de estímulos visuais e intelectuais.

O desenvolvimento destas questões parte do conceito de “atracção” (que tem aqui maior amplitude do que o sentido que Gunning lhe conferiu) que Eisenstein experimentou no teatro. Para Deleuze, “a atracção deve compreender-se primeiro no sentido espectacular (como na FEKS ou nos primeiros filmes). Depois também num sentido associativo: a associação de imagens como lei de atracção newtoniana” (Deleuze, 2004: 56). Assim, no seu primeiro sentido, a atracção segue o princípio da *ostranenie* de Shklovski, porque estimula visualmente o espectador¹⁸. Como a atracção interrompe a causalidade e produz um choque no espectador pela estranheza¹⁹, Eisenstein queria provocar no espectador uma emoção violenta através do conflito entre imagens fortes, descontextualizadas e sem relação narrativa, mas também se preocupava com a forma como o espectador recebia esse estímulo. Neste sentido, Eisenstein trabalha o conjunto de estímulos dos planos, nomeadamente com os planos expressivos e de tonalidade²⁰, e não num encadeamento lógico como a continuidade espacial. Assim, a montagem não procurava uma justificação realista, ela residia numa força e vontade de expressão, por isso se repetem planos. O objectivo é alcançar o grau máximo de arbitrariedade e converter a imagem num signo quase sem vestígio de referente. A neutralização referencial só é possível através da montagem, ainda que a imagem conserve o seu valor concreto no plano denotativo²¹.

Deste modo, em vez de pressupor um processo de continuidade, a montagem eisensteiniana procura a oposição entre elementos diferentes que, no próprio momento do seu choque produzem na mente do espectador um conceito novo e original que não está presente como acção, em nenhum dos planos precedentes, como no “efeito Kuleshov”. A montagem das atracções funda-se, então, na escolha dos momentos mais significativos e numa nova correlação, não automática, entre eles. Nessa “associação”, as atracções são células, unidades mínimas, cuja missão não se esgota na estranheza momentânea nem no choque instantâneo que provocam, uma vez que devem estar

¹⁸ “A atracção (no seu aspecto teatral) é todo o factor agressivo do teatro, isto é, todo o elemento que leva ao espectador os factores sensoriais ou psicológicos que influem na sua experiência, todo o elemento que pode ser verificado experimentalmente e matematicamente calculado para produzir determinadas emoções-choques no espectador; choques esses que constituem, por sua vez, a única possibilidade de alcançar uma conclusão ideológica perceptível”. Cf. Sergei Eisenstein, “A Montagem de Atracções” in Sergei Eisenstein, *Da Revolução à Arte, da Arte à Revolução*, Lisboa, Presença, s/d. p. 21 [tr. port. e selecção de textos de C. Braga e I. Canelas]

¹⁹ Como diz Shklovski, o excêntrico luta contra a rotina, afasta a percepção da reprodução tradicional da vida. Cf. Viktor Shklovski, “Nacimiento y vida de la FEKS” in Giusi Rapisarda (ed.), op. cit., p. 86.

²⁰ Eisenstein foi desenvolvendo a sua teoria da montagem em várias etapas. A dada altura fala da “montagem tonal”, como um método que valoriza o tom expressivo do plano que influencia toda a cena. Cf. Sergei Eisenstein, “Kino chetyrekh izmerenii II”, 1929, publicado em inglês na revista *Close Up* em 1930 com o título: “Methods of Montage, the Fourth Dimension in the Kino II”. [tr. brasileira de Teresa Ottoni, “Métodos de Montagem”, in Sergei Eisenstein, *A Forma do Filme*, Rio de Janeiro, Zahar, 1990, p. 79-81.].

²¹ O elevado grau de conceptualização da imagem em Eisenstein valeu-lhe um elogio de Malevich (que, no entanto, era mais admirador da obra de Vertov), ao afirmar que a “lei dos contrastes”, que está na origem da montagem de oposições, só tinha sido compreendida até então pelo cubismo. Cf. Kazimir Malevich, “E rostos são pintados nos ecrãs” (1925) in T. Anderson (ed.), K. S. Malevich, *Essays on Art, 1915-1933*, Copenhaga, Borgens, 1968, vol. I, p. 231. Também Deleuze diz que Eisenstein era muito hábil em manejar um princípio (o detalhe pelo todo) e um procedimento (o grande plano). “A inserção do grande-plano vai traçar, um salto formal, uma mudança absoluta, isto é, uma elevação da imagem ao quadrado: em relação a Griffith é uma função completamente nova do grande-plano”. Cf. Gilles Deleuze, op. cit. [tr. port. p. 55].

matematicamente calculadas como um discurso paralelo. O resultado (da montagem) não é uma soma, porque o plano não é simplesmente um elemento que se justapõe a outros, mas um produto, porque o plano é uma célula que se pode dividir noutras.

A montagem produz uma colisão, um conflito entre as suas células. A montagem tem de ser entendida como uma unidade que se divide, devido à tensão interna das contradições, para se reunir numa nova unidade de um novo plano, qualitativamente superior, tal como em Pudovkin²². Se a junção de dois fragmentos de filme é mais um produto do que uma soma, é porque também o resultado dessa junção difere sempre qualitativamente de cada uma das suas componentes captadas em separado. Aquilo que Eisenstein chama de “cálculo atraccional” marca essa aspiração dialéctica da imagem em ganhar novas dimensões, isto é, a saltar formalmente de uma potência para outra (Deleuze, 2004: 56).

Conclusão

Hoje, quando se fala no efeito especial como atracção, é preciso ter algum cuidado com o significado que o conceito adquiriu, porque a sua generalização retirou-lhe o carácter atractivo. Por outras palavras, se a atracção era uma excepção da percepção, hoje ela é mais a norma, até devido ao debate da imagem criar o real, através do simulacro. Neste contexto, a proposta de Cubitt é importante, porque recupera a estranheza do cinema como movimento e não como representação do mundo. Para Cubitt, o cinema dos efeitos especiais é o cinema do cinema, sem qualquer relação com a realidade física (Cubitt, 1998). Todo o cinema é um efeito especial. E foi a partir deste contexto que estudou o fluxo mágico dos efeitos que constituem o cinema como um “objecto” do movimento (o pixel), mas também como objecto espacial (o corte) e de transformação (o vector), isto é, os efeitos que o cinema produz na relação com a realidade, a partir do digital. A ideia é analisar o “objecto” do cinema como aglomeração e amálgama de efeitos cinematográficos que são responsáveis pela imagem em movimento (Cubitt, 2004).

Assim sendo, o “pixel” descreve o momento do movimento como o primeiro efeito mágico ou especial do cinema, ou do nascimento do cinema como efeito especial. A imagem em movimento constitui uma estética do espanto, um sentimento de estranheza e de irracionalidade faz parte da cinética e não da representação da realidade. Esse momento fundador das vistas Lumière estava provido de espectáculo e novidade, e cujo “naturalismo”, para Cubitt, documenta a transformação mágica da vida em “vivo”²³, relacionada com a actividade social do *flanêur*, bem como do novo conceito de vida (trabalho e laser). Assim, ao analisar o cinema como mágico, o efeito especial é, na obra dos Lumière, um argumento para a afirmação de Cubitt de que o cinema não representa o tempo, mas origina-o. É aí que reside a magia, a especialidade do cinema. Por isso, na sua origem, o cinema era um efeito especial, e foi dessa forma que foi visto pelo público. A ilusão do movimento, com a sua sensação de fluxo temporal e volume espacial, trouxe inovação suficiente aos espectadores já familiarizados com um conjunto de novidades visuais espectaculares.

Por seu lado, o “corte” é uma segunda categoria para libertar o cinema do dogma do realismo e da narrativa que se desenvolve com a interrupção do movimento através da montagem. A invenção

²² Daí a relação dialéctica entre eles, apesar das diferenças de montagem que resultam, em grande medida, da discordância do método dos saltos visuais entre os cortes. Por exemplo, enquanto Eisenstein se vai servir de imagens exteriores às cenas para criar uma antítese entre os planos e, conseqüentemente, uma síntese na mente do espectador, como na sequência da desnatadeira de “A Linha Geral” (1929), onde os movimentos circulares da manivela são intercalados com planos da roleta dos casinos e da água a escorrer nos ralos dos lavatórios. Pudovkin prefere a ligação construtiva entre os planos. Já em 1928, Moussinac salientara essas diferenças ao afirmar que um filme de Eisenstein se assemelhava a um grito e um de Pudovkin a um canto. Cf. Léon Moussinac, *Le cinéma soviétique*, Paris, NRF, 1928 (3ª ed.), p. 161.

²³ No original: “(...) what cinema “documents” is not “la vie” but “le vif”, not the world as object but movement”. Cf. Sean Cubitt, *The Cinema Effect*, p. 19.

do *stop-motion*, por Méliès, criou um efeito especial, porque distinguiu os objectos no movimento, ou seja, se no movimento não há forma, a sua paragem cria um objecto. Essa interrupção gera um efeito especial. O anti-naturalismo da magia de Méliès está associado à apropriação da percepção mecânica com o objectivo da fantasia, isto é, o *stop-motion* faz da contingência criativa uma pura visão maquínica. Esta visão do cinema aproxima-o de uma teoria material em oposição à narratividade, onde o movimento não é uma sub-categoria do cinema mas a sua essência, que determina os princípios fundadores do desenvolvimento da magia que envolve a construção do movimento a partir de entidades descontínuas e da percepção das imagens em movimento. Uma magia que envolve a extensão do tempo e do espaço e, através do potencial do mapa espacial, elimina qualquer argumento académico do cinema representar a realidade. No fundo, é uma magia que está receptiva à produção de sentido. Desta forma, diz Cubitt, Méliès possibilita a terceira dimensão no cinema: o efeito espacial.

Finalmente, o “vector”, outro argumento para afirmar que o cinema é sintético, tem a ver com as animações de Emil Cohl, em que não há narrativa, nem ilusão de fluxo contínuo, apenas fragmentação. Cubitt realça o aspecto positivo da mobilidade do vector, porque num mundo em que tudo se transforma em espectáculo e em informação, que por sua vez nega o mundo, em que tudo é regulado pelas leis do mercado, a obra de arte deve ser positiva e não ficar circunscrita a quadros de referência. O desafio está na afirmação que a realidade do cinema é a magia. Por outras palavras, o vector é a possibilidade de interpretar liberto de constrangimentos que tornaram as imagens em clichés. O vector é a arte da curiosidade (Cubitt, 2004: 85). A linha animada nos filmes de Cohl é um instrumento de metamorfose, é um rizoma, é a acção que pode ou não fixar-se. Mas atenção que esta metamorfose não é a do *morphing* que na sua mudança é sempre identificável. Se o corte organiza a indiferença do fluxo separando o ver e o visto numa relação sujeito-objecto; o vector depende do reconhecimento da autonomia do ver e do visto. No fundo, Cubitt usa o termo “vector” para argumentar que a interpretação da imagem pelo espectador nunca é predeterminada, porque há inúmeras possibilidades de interpretação devido à mobilidade do vector. Há no vector algo de orgânico à semelhança da atracção soviética.

Em termos matemáticos, um vector é uma linha que se move através do tempo e do espaço. Cubitt usa esta analogia para descrever o pensamento no cinema como um processo vectorial de ligação de imagens no espaço e no tempo salientando as suas diferenças. Cubitt procura tornar claro que os conceitos resultantes do vector não estão predeterminados, para isso serve-se do argumento de Klee sobre a linha de forma a clarificar o seu conceito de vector: “a linha desenvolve-se livremente”. A linha²⁴, tal como o processo do pensamento de ligar imagens, não tem um objectivo nem um destino, desenvolve-se livremente. Para Cubitt, a linha contínua de Cohl é similar à ligação e re-ligação de imagens na mente do sujeito, e da proliferação e produção de múltiplos conceitos.

Bibliografia

Aumont, Jacques (1989). *L’oeil interminable. Cinéma et peinture*, Paris: Séguier (tr. brasileira de Eloisa Araújo Ribeiro, *O Olho Interminável. Cinema e Pintura*, São Paulo: Cosac & Naity, 2004).

Burch, Noël (1980). “Porter ou l’ambivalence”, in Raymond Bellour (org.), *Le cinéma américain. Analyses de films I*, Paris: Flammarion, pp. 30-49.

²⁴ Massumi descreve-a como auto-referencial e processo de mapeamento. Cf. Brian Massumi, “Realer than Real”, Copyright, 1, 1987, pp. 90-97.

- Burch, Noël (1990). *Life to Those Shadows*, London : BFI Publishing e Berkeley : University of California Press (tr. francesa *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris : Nathan, 1991).
- Cubitt, Sean (1998). *Digital Aesthetics*, London, Sage.
- Cubitt, Sean (2004). *The Cinema Effect*, Cambridge/Massachusetts, MIT Press.
- Deleuze, Gilles (1983). *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris: Minuit (tr. port. de Rafael Godinho, *A Imagem-Movimento. Cinema I*, Lisboa: Assírio e Alvim, 2004).
- Deutelbaum, Marshall (1979). "Structural Patterning in the Lumière Films", *Wide Angle*, vol. 3, nº 1, pp. 28-37
- Elsaesser, Thomas (1990). "Early Film Form: articulations of space and form. Introduction", in Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema: space, frame, narrative*, London: BFI.
- Fell, John L. (1979). *A History of Film*, New York, Thomson Learning.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*, Cambridge/Massachusetts: The MIT Press.
- Sadoul, Georges (1983). *História do Cinema Mundial*, vol. I, Lisboa: Livros Horizonte.