



IMPACTO TECNOLÓGICO NA PERCEPÇÃO CINEMATOGRAFICA¹

Raquel Timponi²

Resumo: O presente artigo pretende avaliar a mudança da percepção ocorrida na história do cinema e abordar a importância que a atenção ganha no contexto fílmico até a atualidade. Passaremos pelos principais teóricos do início do cinema, pelos autores da psicologia social do século XIX e pelos contemporâneos, que avaliam o impacto tecnológico na percepção de cada época.

Palavras-chave: percepção, cinema, atenção, tecnologias.

O cinema e a percepção

A busca pela reprodução das imagens em movimento existe desde a Antigüidade e persiste, independente dos limites dos recursos disponíveis em cada época. Arlindo Machado (2003) relata o hábito do homem do período Paleolítico de penetrar em cavernas escuras, quando pretendia pintar. As imagens talhadas em relevo, pintadas em diferentes cores, encontradas nas cavernas de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume, eram superposições de formas estranhas e confusas, o que sugeria uma perspectiva em três dimensões, que, dependendo do reflexo da iluminação natural, traria a sensação de movimento. Dessa forma, para o autor, as pinturas funcionavam como uma espécie de “corte” para outras imagens, uma imagem se dissolvendo em outra, podendo desaparecer ou reaparecer. “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” (MACHADO, 2003, p. 13-14). Observa-se, pois, desde períodos pré-históricos, a tentativa do homem em trabalhar com mais de uma perspectiva e simular o movimento, algo que na época era visto como magia, pois o público não tinha conhecimento dos processos de ilusão das imagens. Mostra-se, desde então, uma preocupação com o aprendizado do olhar sobre a imagem, representada em mais de uma dimensão.

Também existem aproximações do discurso da “Alegoria da Caverna”, de Platão, com a diferente percepção que o cinema provoca. Jean-Louis Baudry (1983) avalia o mito da caverna de Platão como a primeira referência sobre ilusão de realidade similar à que o cinema propõe séculos depois. O habitante de dentro da caverna teria,

¹ Artigo apresentado no XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, Divisão Temática Comunicação Audiovisual.

² Mestranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura, da UERJ. E-mail: raquel.timponi@gmail.com.

como referência de realidade, a perspectiva a partir da sombra. Já a sensação de uma outra realidade, despertada pela luz, só conseguiria ser percebida de fora do ambiente. Do mesmo modo, no cinema, quando não há conhecimento prévio do que a imagem em movimento representa, a impressão que se tem é a de que a realidade é esta, mesmo que depois seja provado ser ilusória³. Analogamente é a mesma sensação de quando uma pessoa se adentra um ambiente escuro e os sentidos não estão treinados, acontece uma sensação de desorientação, tal como ocorria no início do cinema.

As máquinas de visão são aparatos que podem ser incluídos em formas de pré-cinema, já que contribuem para a criação do cinematógrafo e para as adaptações da percepção do homem. A maior influência para o processo de criação do cinema vem da fotografia, forma de reprodução técnica que, pela primeira vez, permite a passagem do processo de reprodução da imagem da mão (liberada das responsabilidades artísticas) para o olho, o registro pela câmera, assim como foi mantido no cinema. Isso contribuiu para o desenvolvimento da percepção voltada para o órgão do sentido visão:

Como o olho aprende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodução das imagens experimentou tamanha aceleração que começou a situar-se no mesmo nível que a palavra oral. Se o jornal ilustrado estava contido virtualmente na litografia, o cinema falado estava contido virtualmente na fotografia (BENJAMIN, 1986, p. 167).

Outros eventos significativos para o desenvolvimento do cinema ocorrem devido a tipos de máquinas de visão, como: a invenção do teatro de luz por Giovanni della Porta (século VXVI), as projeções criptológicas por Kircher (século XVII), a lanterna mágica (séculos XVII e XVIII), o panorama de Robert Barker (século XVIII), a fotografia por Niépce e Daguerre (século XIX), experimentos com a persistência retiniana (Plateau), até os exercícios de decomposição do movimento por Muybridge e

³ Sobre a questão do movimento no cinema e seu caráter ilusório, seus princípios técnicos são simples: por um lado, uma série de imagens é fixada numa película fotossensível; por outro, essas imagens são projetadas por um feixe de luz sobre uma superfície plana, a tal velocidade de sucessão que as figuras parecem estar a movimentar-se em contínuo. Para alguns estudiosos, o que ocorre é uma ilusão de ótica, justificada devido à persistência retiniana. Fenômeno também denominado como inércia ocular, a persistência retiniana é a propriedade do nervo ótico humano de reter, durante alguns segundos, as imagens dos objetos, o que permitiria uma ilusão da continuidade das imagens (na verdade descontínuas e imóveis), quando projetadas. Impulsos elétricos são enviados ao cérebro e este interpreta como imagem. Segundo o cineasta Filipe Salles, após o cérebro receber os impulsos, a retina continua mandando informações “por aproximadamente 1/10 de segundo após o último estímulo luminoso. Por este motivo, se uma imagem for trocada numa velocidade maior do que esta, elas tendem a fundir-se no cérebro, provocando a sensação de movimento contínuo”(SALLES, 2007, p.1). Entretanto para Jacques Aumont a percepção do filme, na verdade, é possível devido ao efeito-*phi* e ao mascaramento visual que nos libera da persistência retiniana. Se não houvesse esse fenômeno, para Aumont, a persistência produziria uma confusão de imagens remanescentes” (AUMONT, 2006, p.52). O efeito-*phi* é um intervalo negro entre a projeção de um fotograma e outro que permite atenuar a imagem persistente que fica retida pelos olhos. Vernon descreve o fenômeno de ordem psíquica *phi* da seguinte maneira: "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" (apud MACHADO, 2003, p.20).



Marey (século XIX) e a união mais sistemática de todas essas descobertas e invenções num único aparelho por *bricoleurs* como Thomas Edison⁴ (depois requereu a patente do cinema), e com o cinematógrafo dos irmãos Lumière.

A ciência apoiava a produção dos aparelhos de visão não pela possibilidade de criar ficções, mas para o objetivo de colaboração aos estudos científicos, já que essas máquinas possibilitam fixar movimentos fugazes, que passam despercebidos pelo olho humano. O outro cientista Albert Londe, por outro viés, considerava que a representação imagética da realidade colocava o observador na mesma situação daquele que estivesse diante do modelo. Por isso uma opção para o cinematógrafo ganhar valor científico seria uma visão artificial do tempo das imagens, como é possível na câmera lenta (possibilitaria a visão dos movimentos que escapam à visão natural) e acelerada (útil para ciclos lentos, como o crescimento das plantas e animais) (Cf. apud MACHADO, p.17).

A deficiência do olho em não captar todas as imagens, fato de cada pessoa enxergar diferente (uns possuem percepção visual mais aguçada, outros, em outros órgãos do sentido), é refletido na percepção do filme. Apesar de estarmos com os olhos abertos, algumas das inúmeras imagens passam fugazmente diante dos olhos, pois mantemos os tabus, hábitos e destacamos, interpretamos, de acordo com a vivência pessoal:

Quantas vezes poderíamos dizer, referindo-se a nós mesmos ou a outros, que um filme não chegou realmente a ser visto? Por muitas razões, algumas não muito claras e outras que não podemos admitir, nós vemos com deficiência. Recusamo-nos a ver, ou então vemos algo diferente (CARRIÈRE, 1995, p. 10).

Isso ocorre porque vemos, porém não prestamos atenção em todas as imagens. Por outras vezes também nos recusamos a ver ou enxergamos algo diferente, de acordo com nossas vivências. Carrière acredita que “em todo filme há uma região de sombra ou uma reserva do não-visto, que pode ser colocada pelos autores intencionalmente, pode aparecer trazida pelo espectador em particular ou, ainda, apenas naquele dia o espectador pode não querer ver tudo” (Idem).

Por isso a importância do registro da câmera, que capta o que nossos olhos deixam passar. Um exemplo que comprova a importância da atenção é o famoso

⁴ Criador do kinetoscópio, um aparelho de visualização individual que permitia a impressão do movimento. Uma caixa de madeira de 1.5 m de altura, com uma ocular pela qual se via uma cena animada gravada em *loop*. O espectador assistia, individualmente, os filmes, geralmente de um minuto de duração, através de um orifício, pagando um níquel. Este modelo cinematográfico dominou o cinema em seu período inicial nos EUA, onde era comum encontrar lojas especializadas. O modelo foi abandonado com o surgimento do cinematógrafo, dos irmãos Lumière. A tela do computador atual, de certa forma, retoma o modelo de projeção individual, de Thomas Edison.



experimento no qual o fotógrafo Muybridge realiza o registro da seqüência do galope do cavalo para provar que, em determinado momento da ação, o animal retira as quatro patas do chão.

Construção da linguagem fílmica

No início o cinema era a compreensão de rudimentares fragmentos independentes (sem a unidade de um filme, apresentados como espetáculo, junto aos circos, danças e *vaudevilles* da época). Eram curtas de não mais de cinco minutos e, principalmente, não possuíam preocupação com a narrativa. A ação era esgotada num único plano, quadros sucessivos separados por elipses do tempo. (Cf. MACHADO, 1997, p. 90). Ao longo do tempo, observa-se a criação da linguagem, de um código. Casetti explica que “o código específico do cinema vai se articulando, sucessivamente, entre o estudo dos códigos específicos da linguagem cinematográfica e dos códigos heterogêneos que entram em função em cada filme” (CASETTI, 1978, p. 93 apud COSTA, 1989, p. 36).

Surtem narrativas que contam uma única história (com o ilusionista George Méliès e, posteriormente, com Edwin Porter, que dá início à estrutura da narrativa linear). O cinema começa a construir sua linguagem própria, com uma narrativa mais organizada na estética de planos/contra-planos, movimentos de câmera, entre outros. Acidentes de câmera levam à descoberta de “trucagens” dos filmes, que geram a impressão de fantasmagoria na platéia, por meio dos efeitos de montagem, truques, fusão (tais como os filmes de George Méliès). O corte do plano na cintura dos personagens em uma história de faroeste, de Edwin Porter (plano americano), ocasionou a mesma reação de choque do público, assim como ocorreu na primeira sessão pública de cinema, no *Le grand Café*, em Paris, quando as pessoas se espantaram com a representação da imagem de um trem vindo em sua direção e saíram correndo. Fátima Regis explica que este tipo de choque ocorre porque os “órgãos sensoriais e perceptivos nunca antes haviam sido submetidos à experiência de assistir a uma imagem em movimento, representando a realidade” (REGIS, 2008, p.13). Porém, logo depois do público compreender que imagem do trem em movimento não o esmagaria, rapidamente percebia a seqüência dos acontecimentos ordenados, fictícios. Assim, o espectador, aos poucos, foi automatizando a postura estética que o cinema assumiu.

Como os códigos automatizados funcionam no processo de identificação dos regimes perceptivos que atuam na visão fílmica, a cada novo código do cinema, novas



percepções são exigidas. Costa caracteriza essas diferentes fases do cinema com “idades do cinema” (referência às técnicas que determinam diferentes níveis de linguagem cinematográfica, desde a invenção das imagens em movimento até o cinema no universo da comunicação eletrônica) em que o espectador deve aprender as “regras do jogo” de leitura, para a compreensão das imagens em movimento (Cf. COSTA, 1989, p. 36).

O americano David W. Griffith, nas duas primeiras décadas do século XX, é o primeiro a criar filmes com montagens de mais de duas horas e movimentos de câmera que estabelecem novos parâmetros para o fazer cinematográfico. Um dos pioneiros de Hollywood, Griffith trabalha com gigantescos primeiros planos, não somente de rostos, mas de mãos e objetos. É ele quem inaugura a narrativa em *flashback*, os grandes planos e as ações paralelas, além de articular a noção de campo, contra-campo, de estabelecer as primeiras leis da continuidade, posteriormente aperfeiçoadas em Hollywood. Griffith, assim, se preocupa em dar nova forma à narrativa, buscar uma maneira própria de se contar uma história no cinema. E, mais à frente, outro destaque da história do cinema é a influência das experiências do cinema russo da década de 20. Cineastas como Pudovkin e Eisenstein brincam com o corte de filmes já existentes, realizando novas montagens com os fragmentos de imagens: um trabalho de construção do sentido entre os planos e na montagem como um todo. Procura diversificar a montagem de seus filmes em quase todas as suas modalidades. Isso sem contar com montagens paralelas, o surgimento da câmera subjetiva e a influência dos movimentos de vanguarda. Mas o cinema comercial não segue por essa vertente, preferindo o entretenimento difundido por Hollywood. Os gêneros vão se definindo: tornam-se reconhecíveis diferentes tradições cinematográficas, com características e convenções mais ou menos estáveis, como é o caso das comédias amorosas, dos filmes de guerra, dos *westerns*, dos filmes de espionagem, dos policiais e histórias de tribunal, da ficção científica, da animação, dos musicais, etc. Mas o advento de novas tecnologias de cada época possibilita uma mudança na forma econômica de produção, distribuição e recepção dos filmes. Se os primeiros filmes apresentavam o personagem-vilão, sombrio, através de dicas⁵, hoje vistas como clichês da narrativa, posteriormente, no cinema moderno, novas convenções estéticas são utilizadas (há a negação da montagem, da seqüência narrativa)

⁵ O que Steven Johnson (2005) chama de setas intermitentes, como se fosse uma seta piscando, indicando o caminho, guiando o raciocínio do público ao longo da trama.



e mais uma vez é exigida uma mudança na percepção do espectador. Portanto, a linguagem passa a ser compreendida a partir da repetição de seu uso.

Mudança na percepção em fins do séc XIX

A Revolução Industrial proporcionou a emergência das formas industrializadas de contemplação, a aceleração da produção, de consumo das metrópoles, o choque do transporte mecanizado, a velocidade e o hiperestímulo, além da criação das tecnologias de produção de imagens (fotografia, estereoscópio, cinema).

Nesse período, já se configuram as mudanças para um momento posterior, traços normalmente associados à pós-modernidade, pois a sociedade passa a sofrer com os processos de fragmentação, desreferencialização, descentramento do sujeito com a mutação da percepção e do conhecimento ao longo do século XIX. Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin centram-se numa concepção neurológica de modernidade, um registro da experiência subjetiva que realiza articulações entre corpo, choques físicos e transformações da percepção dos indivíduos do ambiente urbano moderno (Cf. SINGER, 2004, p. 116). Esses autores, ao avaliar a situação do século XIX, demonstram as convulsões sociais que se exprimem nessa metamorfose perceptiva (com a invenção do telégrafo, de meios de transporte como o bonde elétrico, o trem, a figura do *flâneur* de Baudelaire, observador das multidões, da prensa da lógica do trabalho das cidades, etc).

Georg Simmel, em “A Metrópole da Vida Mental”, aborda a base psicológica do indivíduo metropolitano, num período em que há a intensificação dos estímulos nervosos, associados às pressões da vida urbana, ao ritmo das ruas e a multiplicidade da vida econômica, social e ocupacional que alteram os estímulos interiores e exteriores. Ele inaugura o termo *blasé*, que caracteriza a apatia, percepção fatigada, a não reação do homem à intensificação dos estímulos:

Uma vida em perseguição desregrada ao prazer torna uma pessoa *blasé* porque agita os nervos até seu ponto de mais forte reatividade por um tempo tão longo que eles finalmente cessam completamente de reagir. Da mesma forma, através da rapidez e contraditoriedade de suas mudanças, impressões menos ofensivas forçam reações tão violentas, estirando os nervos tão brutalmente em uma e outra direção, que suas reservas são gastas [...] Surge assim a incapacidade de reagir a novas sensações com a energia apropriada: [o *blasé*] (SIMMEL, 1987, p. 16).

Portanto, nervos hiperestimulados tornavam-se mais fracos, lentos, esgotados e progressivamente menos sensíveis, quando expostos a muitos estímulos. Singer justifica



que, por isso, as “sensações têm que ser cada vez mais fortes para penetrar os sentidos atenuados para formar uma impressão e redespertar uma percepção” (Cf. SINGER, 2004, p. 140).

Benjamin vai mais além ao dizer que a cidade moderna não só transformou o indivíduo apenas quanto a seu impacto visual e auditivo, como também em suas tensões viscerais e cargas de ansiedade. Descreve como a sociedade moderna envolveu “um acionamento constante dos atos reflexos e impulsos nervosos que fluíam pelo corpo como uma energia de uma bateria” (BENJAMIN, 1985, p.125), através do tráfego e sinais para travessia e a ameaça do perigo de choque. Assim, a vida moderna acabou por treinar os cidadãos, sob a ameaça de sua própria sobrevivência.

A experiência de divulgação de tragédias desenvolve a fascinação pelo horrível. A modernidade inaugura um “comércio” de choques sensoriais. Observa-se nessa época um aumento da quantidade de diversões voltadas para o espetáculo, o sensacionalismo, principalmente à surpresa. Portanto, “à medida que o ambiente urbano ficava cada vez mais intenso, o mesmo ocorria com as sensações dos entretenimentos comerciais” (SINGER, 2004, p. 133).

Kracauer segue a mesma linha de pensamento ao dizer que as “distrações e excitações [ocasionadas pelo sensacionalismo] funcionavam como uma válvula de escape momentâneo da tensão formal [...] da empresa, do frenesi e tédio sem sentido do trabalho alienado da fábrica” (apud SINGER, p.139). Ou seja, reproduzir o registro do hiperestímulo vivenciado na experiência moderna significava compensar a uniformidade na divisão do trabalho e, ao mesmo tempo, promover o condicionamento dos sentidos, treinamento perante a estrutura frenética da vida moderna. Assim, para Kracauer e Benjamin a mídia pode promover a mutabilidade da sensação e da percepção humanas, uma renovação do aparelho sensorial do indivíduo.

Esse processo, portanto, é observado no cinema, veículo que transmite velocidade, simultaneidade, superabundância visual e choque visceral. Considerado a principal expressão da nova experiência metropolitana do divertimento popular numa sociedade de choques, o filme exhibe imagens em movimento e trabalha com os sentidos. Uma sucessão de choques curtos e intensos reaviva o organismo cansado para atividades renovadas e tende a estimular uma atenção esgotada (Cf. Ibidem, p. 139). Benjamin, no ensaio sobre a obra de arte, relata que “o cinema corresponde a mudanças profundas no aparelho perceptivo – mudanças que são experimentadas em uma escala



individual, pelo homem na rua, no tráfego da cidade grande e, em uma escala histórica, por qualquer cidadão dos dias de hoje” (BENJAMIN, 1986, p. 176).

Em “Alguns temas sobre Baudelaire”, confirma que com os choques, a percepção é ativada como um princípio formal no filme. “Aquilo que determina o ritmo de produção em uma esteira rolante é a base do ritmo de percepção no cinema. [...]A metrópole e a esteira rolante sujeitaram os sentidos humanos a um tipo complexo de treinamento” (BENJAMIN, 1985, p. 175).

Benjamin reutiliza a teoria psicanalítica de Freud, da ansiedade, como defesa adaptativa contra o choque traumático neste contexto. Segundo Benjamin, “os que se preparam ansiosamente para o choque, fixando-se nele, ensaiando-se mentalmente repetidas vezes, ou, em outras palavras, acostumando-se a ele em pequenas doses controladas, não sofrem grandes perturbações” (apud SINGER, p. 141). Benjamin aplica essa hipótese no cinema: “os choques do cinema funcionam como preparação ou imunização contra os choques do ambiente moderno. A aceitação dos choques é facilitada pelo treinamento em enfrentar os estímulos” (BENJAMIN, 1998, p. 13). Neste momento histórico, o cinema funciona então como adaptação cognitiva do homem para lidar com estímulos do mundo moderno, já que a cultura ainda não havia se ajustado, totalmente, às transformações repentinas da experiência. Analogamente, para que possamos assistir a um filme atual, sem dificuldade, foi preciso que o homem automatizasse a função das imagens no filme, as formas de organização do olhar, ao longo das invenções do cotidiano.

Tudo isso serviu de preparação para o que se consolidou mais tarde como espetáculo cinematográfico comercial:

O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido (BENJAMIN, 1986, p. 174).

Benjamin acredita que todo choque precisa ser interceptado por uma atenção aguda, nos sinais de perigo intenso que o homem contemporâneo enfrenta, como o tráfego urbano, entre outros. Essa atenção, para ele, ocasiona metamorfoses profundas do aparelho perceptivo. (Ibidem, p. 192).

Entretanto, se seguirmos a idéia de que a multidão se comporta de maneira distinta de quando está sozinha e que a platéia com um todo é hipnotizada pelas



imagens e dominada, é generalizante. Os hábitos pessoais também auxiliam o espectador. Mesmo que um cineasta guie o público, destacando o objeto para que este adquira importância dentro da história (como, por exemplo, o *close up* de uma faca em um crime enquanto dois personagens discutem a forma como será assassinada uma vítima), cada espectador possui experiências de vida pessoais, hábitos próprios. Se o cineasta e o espectador estão ligados pela mesma cultura, pelos mesmos fatos sociais e econômicos, a participação poderá ser ainda maior. Porém um filme conduz a diferentes interpretações, filtradas pelas vivências.

Além do contexto das transformações sociais da experiência de fragmentação, excesso de estímulo sensorial, choque e dispersão em fins do século XIX, também há uma mudança repentina do modelo de visão em uma ampla gama de disciplinas, como psicologia científica, arte e cultura. Crary relata que os trabalhos dessas áreas chegam a um entendimento de que a visão ou qualquer um dos sentidos não podia mais reivindicar uma objetividade e uma certeza essencial que imperavam no regime clássico de visualidade (Cf. CRARY, 1994, p. 67). No texto *Modernity and the problem of the observer*, o autor aborda essa mudança profunda nos fundamentos da visão ocasionada por novos aparelhos sensoriais que reconfiguram o sistema óptico do modelo epistemológico que imperava nos séc. XVII e XVIII (modelo figurativo do Renascimento). As práticas do olhar rompem a visualidade clássica. A visão clássica baseia-se no modo de funcionamento da câmara obscura: ambiente escuro enclausurava o indivíduo diante da presença da imagem. O observador⁶ é, inicialmente, um sujeito imóvel, invisível, à espreita do mundo exterior através da observação do mundo projetada pela lente no interior da câmara obscura (um modelo de visão, de observação fixa, preestabelecida, estável). A visão neste momento é trabalho objetivo da mente, independente do ponto de vista do observador. A imagem é referida às leis ópticas ligadas à física dos raios luminosos (reflexão e refração) com base newtoniana, sem interferência humana. Portanto, a relação é de exterioridade, o corpo não intervém.

Já no século XIX, marcado não só pelo advento da revolução industrial e as transformações sociais, econômicas e no campo da ciência e dos estímulos sensoriais, a verdade da visão passa a ser fundamentada na materialidade do corpo, ou seja, o funcionamento da visão torna-se dependente da constituição fisiológica do observador,

⁶ Crary diferencia os termos espectador de observador. Ele prefere utilizar o termo observador, já que espectador, da raiz latina *espectar*, significa apenas *olhar para*, e, por isso, possui uma conotação de observador passivo. Já o termo observador significa adequar suas ações a algo e não apenas olhar para. O observador observa também regras, códigos de comportamento dentro de um sistema de convenções e limitações.



tornando a visão imperfeita e arbitrária, individual. Isso porque é quando se descobre que o aparelho visual⁷ não funciona de modo homogêneo. A pesquisadora Maria Cristina Ferraz (2004) afirma em seu artigo, que o campo da ciência descobre que somos constituídos de mais de um tipo de visão. A visão frontal - que nos permite ver perfeitamente objetos a nossa frente; a visão periférica - apenas uma visão parcial, difusa, que nos permite ver os objetos em nossa lateral de forma turva. E, além disso, a dióptrica cartesiana descobre o “erro do olho” - possuímos duas visões diferentes em cada um dos olhos e apreendemos uma imagem única, que sintetiza as imagens, através de uma glândula (pineal). Isso contribui para a descoberta de que cada um possui uma visão particular, distinta de um modelo padrão da visão de um mundo exterior (Cf. CRARY, 1994, p. 68). Conclui-se, então, que a visão, a percepção e as sensações dependem menos de estímulos externos e mais da fisiologia do corpo, do ponto de vista do observador e dos componentes subjetivos da visão (como vivências pessoais, memória e associações) que interferem na percepção pessoal.

Jonathan Crary esclarece que o que existe não é um exemplo de observador que possa ser localizado empiricamente, como também não é a percepção ou a visão que mudam repentinamente. “O que muda são as forças, as regras que compõem o campo no qual a percepção se dá” (CRARY, 1994, p. 7). As transformações do século XIX, nos campos da psicologia, fisiologia e ciência, devido ao surgimento de técnicas com a urbanização dos grandes centros, provocam uma mudança do modelo de observação agora pautado no movimento (exige novas demandas de um observador mais móvel, útil, mais produtivo), tais como aparatos que possuam imagens em movimento, como as máquinas de visão, as experiências de vanguardas e recriações sensoriais.

Atenção na contemporaneidade

Vários são os atrativos numa sociedade mídiática que geram a distração (o observador pode ser atraído por um campo visual, uma música, ou algo que associe a uma vivência, a uma memória e se desconecta daquilo que está fazendo, cada vez mais saturado de estímulos). Por isso, a atenção⁸ ganha destaque.

⁷ Crary traça uma diferença entre os conceitos de visão e percepção. Para ele, a visão seria apenas uma camada do corpo que pode ser captada e modelada por técnicas externas (câmera, ou o próprio olho, como também pode escapar dela e criar afetos, intensidades, devido à experiência de vida do observador e conexões pessoais – falta de atenção. Já a percepção não trabalha somente com o sentido da visão, como também engloba a audição (órgãos do ouvido interno) e tato. Envolve a sensação de um conjunto formado por memória, desejo, vontade, antecipação e experiência imediata (Cf. CRARY, 2001, p. 3).

⁸ . O conceito de atenção para Crary é a capacidade de “desconectar-se de um campo mais amplo de atração, seja visual ou auditivo, a fim de isolar-se ou focar-se em um número reduzido de estímulos” (CRARY, 1999, p. 1).



No texto “A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX”, Crary analisa que a “modernidade estabelece uma crise contínua da atenção [...] com a introdução ininterrupta de novos produtos, novas fontes de estímulo e fluxos de informações, com novos métodos de administrar e regular a percepção” (CRARY, 2004, p. 69). Assim, numa sociedade repleta de hiperestímulos, há uma demanda constante da atenção do sujeito em relação a uma ampla gama de novas tarefas produtivas e espetaculares. E a lógica do capitalismo exige que, automaticamente, realizemos uma mudança rápida da atenção de uma coisa para outra (Idem). Por isso, é preciso que na experiência fílmica, o diretor guie o espectador para o foco mais importante da história, seja por meio da utilização de códigos já conhecidos, seja pelo encadeamento das cenas numa seqüência que considere ideal para a interpretação do fato a ser realizada pelo observador.

Mas, para Crary, é justamente a atenção que impede a nossa percepção de ser um fluxo caótico de sensações, processos motores e mentais, uma defesa contra o caos⁹. O que nos permite alcançar a clareza e o foco restrito, reordenando a visão, as margens e periferias excluídas e reprimidas do campo perceptivo, que caracterizam a distração (Cf. CRARY, 1999, p. 73).

Esse problema da atenção está entrelaçado com os estímulos que ocasionam uma modificação nos processos perceptivos e com a mudança da visualidade no fim do século XIX. Primeiramente será abordada a questão das mudanças ocasionadas pela interferência da tecnologia na sociedade do século XIX, para depois discutir as questões da mudança dos processos de visão do observador deste mesmo período.

Maria Cristina Ferraz (2004) também acredita que o processo de modernização da percepção passa a estar atrelado ao corpo em movimento e a imagem passa a ser efeito e produto de um corpo vivo. Reitera que a imagem atual é produto de um olho fisiologicamente complexo: “cada vez mais remetido ao cérebro, ao sistema nervoso central, compreendido através de analogias tecnológicas, como a do telégrafo”

⁹ No livro *Suspensions...*, Crary relata a função da atenção em relação à disciplina dos corpos para manutenção do sistema. Nesta vasta proliferação de signos e imagens móveis e permutáveis, as forças de controle social modelam comportamentos, valores, percepções por meio do entretenimento e a atenção entraria como ingrediente fundamental para a concepção da visão subjetiva: meio de ultrapassar os limites da disciplina com suas próprias percepções e também na liberdade de escolha na fragmentação da percepção. Autores como Singer e Benjamin abordam a questão da disciplina para o corpo pelo espetáculo como, por exemplo, o cinema, que se constitui como válvula de escape do público de uma sociedade de hiperestímulos e, ao mesmo tempo funciona como treinamento para os sentidos. Quanto ao assunto, Kracauer argumenta que os divertimentos baseados na ‘distração’ – em fortes impressões desconectadas, atropeladas, intensas – eram reflexo da anarquia descontrolada do nosso mundo. “A platéia se reconhece na pura exterioridade. Sua própria realidade é revelada na seqüência fragmentada de impressões [...] Os espetáculos que visam à distração são compostos da mesma combinação dos dados exteriores que caracteriza o mundo das massas urbanas” (KRACAUER apud SINGER, p. 137).



(FERRAZ, 2004, p. 51). A visão, assim, se mostra ao mesmo tempo como um processo de percepção e outro de interpretação, de acordo com a memória, as associações pessoais. Portanto, o observador volta sua observação sobre si próprio¹⁰, seu corpo e sua complexa fisiologia e possui um novo regime da atenção, que funciona em continuidade com formas variadas de desatenção presentes no ambiente.

Analogamente, o texto de Henri Bergson, *Matéria e Memória* (1896), surge quase no mesmo período da criação do cinema (no final do século XIX) e trabalha com o conceito de modernização da percepção e seus efeitos sobre a memória e o esquecimento. Bergson defende que entre a percepção pura e a matéria não haveria uma diferença de natureza, mas de grau; o corpo, como centro de ação, só apreende imagens que dizem respeito a seus interesses vitais (Cf. BERGSON, 1999, p. 264). Para ele, existem dois tipos de memória: a memória-hábito (por repetição se integra em sistemas sensório-motores fixados, o corpo nunca mais esquece, como, por exemplo, como andar de bicicleta) e a memória-lembrança (expressada no funcionamento do espírito de natureza distinta da matéria). É importante ressaltar que Bergson, na época, não atribui ao cérebro a função de representar idéias e de arquivar lembranças. Para ele toda percepção de determinada duração implica interseção com a memória. Essa memória se mantém em sua totalidade em estado de virtualidade, atualizando em função de situações e interesses presentes. A função do cérebro, assim, para Bergson, é a de suspender a memória, de nos proteger de seu fluxo avassalador. Ou seja, o cérebro não serve para guardar ou arquivar lembranças, mas para suspendê-las, para evitar que nos impeça de agir no mundo. Por outro lado, a memória também serve de fonte inesgotável para que o homem varie de resposta a determinadas situações, para que invente novos horizontes para si. Entretanto para Cristina Ferraz, hoje, tanto os computadores quanto certas pesquisas atuais em neurociência tendem a consolidar a idéia de que o cérebro também é um órgão de armazenamento de memória (Cf. FERRAZ, 2004, p. 54).

Voltando a Crary, ele considera que uma mudança além da visibilidade está presente nos modos de produção, da subjetividade do indivíduo moderno. Os condicionantes temporais (tempo histórico e vivência do observador), para ele, têm papel decisivo numa percepção. Cada um nasce, cresce, convive com diferentes pessoas, estuda assuntos distintos, tem diferentes experiências e, assim, cria visão própria de mundo, pessoal e intransmissível.

¹⁰ O que se chama de pós-imagem, as imagens que ficam retidas após a visão. O que se vê pode não ter correlação com algo exterior e sim estar vinculado unicamente ao corpo afetado, lembranças, memória.

Conclusão

Assim uma nova ciência, a fisiologia óptica, descobre que o conhecimento está condicionado ao funcionamento físico e anatômico do corpo, dos olhos. A prática de observação torna-se objeto do conhecimento. O corpo se torna lócus da verdade e do poder.

Seguindo esse viés Gumbrecht defende que “todo objeto ou meio, antes mesmo da constituição de qualquer sentido, irá afetar o corpo de uma pessoa” (Cf. apud FELINTO & ANDRADE, 2004, p. 4).

Posteriormente ao cinema de vanguarda e o cinema moderno da não montagem, na contemporaneidade a potencialização da tecnologia digital e a lógica do caos e desordem colaboram para a produção de obras fílmicas que utilize a estética da multiplicidade, e da simultaneidade. Esses produtos de telas divididas, com muitas informações, citações de obras externas e complementos de informações em outras mídias fazem que toda a lógica da recepção seja modificada, visto que cada vez mais é exigida uma participação mais intensa do espectador, seja pela construção mental da ordem dos acontecimentos de uma trama ou pela busca de informações complementares sobre as histórias nas mídias alternativas ou ainda pela produção de conteúdos em paródia aos produtos originais, via web.

Portanto, faz sentido abordar a questão da atenção, uma vez que, atualmente, ela é exigida em vários focos paralelos, ou mesmo simultâneos, na narrativa dos filmes. Agora cabe a pergunta se esse espectador/participante conseguirá focar a atenção em pontos múltiplos ou se ele se perderá no meio da história. Um outro ponto a ser destacado é a possibilidade de o espectador não captar toda a interpretação possível das cenas, já que tem o foco da atenção dividido em vários pontos. Além dessas tarefas, cabe a ele também preencher as lacunas, os intervalos da narrativa. Dessa forma, as narrativas contemporâneas fílmicas baseadas na multiplicidade exigem uma percepção diferenciada, podem depender mais da memória e do ver e rever dos episódios.



Referências

- BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura*. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- _____. Alguns Temas em Baudelaire. In: *Obras escolhidas I*. São Paulo: Braziliense, 1985.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. 2 ed. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- CARRIÈRE, Jean Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Trad. Fernando Albagli; Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and Modernity in the Nineteenth century*. 5 ed. London, England: MIT Press, 1994.
- _____. Modernity and the problem of Attention. In: *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts: London: MIT Press, 1999.
- _____. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Regina Thompson. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. *Réflexions d'un cinéaste*. Moscou: Ed. en Langues Etrangères, 1958.
- _____. *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp, 1958.
- FELINTO, Erick; PEREIRA, Vinicius Andrade. *A Vida dos Objetos: Comunicação e Materialidade*. In: X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste, 2004, Rio de Janeiro. X Sipec. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2004. v. 1.
- FERRAZ, Maria Cristina Franco. Percepção e imagem na virada do século XIX ao XX. In: ARAUJO, Denize Correa (org.) *Imagem e (ir)realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 233-249.
- _____. *Percepção, imagem e memória na modernidade: uma perspectiva filosófica*. Publicado no volume XXVII da Revista Intercom. São Paulo, janeiro/junho de 2004, p.59-78.
- _____. *Tecnologias, memória e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade*. Revista Eletrônica Famecos, nº 27. Porto Alegre, agosto 2005 Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3322/2580>>. Acesso em: 19 set. 2008. p. 49-57.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. 4.ed. São Paulo: Papirus, 2007.
- SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme (org.) *O fenômeno urbano*. Trad. Sérgio Marques dos Reis. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.
- SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo e R. SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Thompson, Regina. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001.