

M. Zara Simões Pinto Coelho | José Pinheiro Neves (eds.)

ECRÃ

PAISAGEM E CORPO

M. Zara Simões Pinto Coelho | José Pinheiro Neves (Eds.)

ECRÃ

PAISAGEM E CORPO

Ficha técnica

Título:

Ecrã, Paisagem e Corpo

Editores:

Maria Zara Simões Pinto Coelho e José Pinheiro Neves
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho

Colecção:

Comunicação e Sociedade — n.º 20

Director da colecção:

Moisés de Lemos Martins
Centro de Estudos Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho

Capa:

Grácio Editor

Coordenação editorial:

Rui Grácio

Design gráfico:

Grácio Editor

Impressão e acabamento:

Tipografia Lousanense

1ª Edição: Março de 2010

ISBN: 978-989-96375-8-0

Dep. Legal: 306850/10

© Grácio Editor

Avenida Emídio Navarro, 93, 2.º, Sala E

3000-151 COIMBRA

Telef.: 239 091 658

e-mail: editor@ruigracio.com

sítio: www.ruigracio.com

Reservados todos os direitos

ÍNDICE

Os autores	7
Prefácio: Das estrelas para os ecrãs	9
Moisés de Lemos Martins	
Apresentação	15
Maria Zara Simões Pinto Coelho e José Pinheiro Neves	
1. Da instabilidade do ecrã	17
Maria Zara Simões Pinto Coelho	
2. Da transparência	35
Nelson Zagalo	
3. A paisagem (urbana) no cinema.	
Um último plano de leitura	55
Helena Pires	
4. O ecrã nos filmes: Buster Keaton duas vezes	85
Edmundo Cordeiro	
5. A experiência perceptiva do ecrã. Novas perspectivas interdisciplinares	95
José Pinheiro Neves	

OS AUTORES

Edmundo Cordeiro é argumentista e professor de cinema e comunicação na Universidade Lusófona, Lisboa. Publicou os livros *Actos de Cinema* e *Géneros Cinematográficos*. Desenvolve actualmente uma investigação sobre as distinções e sobreposições dos dois grandes territórios da imagem, a ficção e o documentário, considerando as obras dos cineastas Pierre Perrault e Pedro Costa.

Helena Pires é Professora Auxiliar no Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Minho e membro do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da mesma Universidade. Os seus interesses de investigação, embora diversificados, incidem, em particular, sobre a cultura visual e a imagem publicitária. Mais recentemente, tem-se dedicado ao estudo da paisagem urbana, na sua relação com a imagem e o cinema.

José Pinheiro Neves é professor na Universidade do Minho e investigador no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade na Universidade do Minho. Publicou, em 2006, o livro *O Apelo do Objecto Técnico* baseado essencialmente na obra de Gilles Deleuze e Gilbert Simondon. Tem várias publicações acerca da relação entre a técnica e o social, o pós-estruturalismo na teoria social, a teoria do actor-rede, etc. Mais recentemente desenvolveu diversas investigações acerca das novas redes socio-técnicas digitais.

Maria Zara Simões Pinto Coelho é Professora Auxiliar no Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Minho e membro do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da mesma Universidade. Os seus interesses de investigação incluem análise do discurso e da imagem, multimodalidade e desigualdade social. Tem vários artigos publicados sobre género no discurso e na imagem, e sobre multimodalidade nos blogues e nos jornais.

Moisés Martins é Professor Catedrático do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Minho (UM) e Director da revista *Comunicação e Sociedade*, órgão científico do Centro de Estudos de Comu-

nicação e Sociedade (CECS), da mesma universidade. Dirige também o *Anuário Internacional de Comunicação Lusófona*, órgão científico da Federação Lusófona de Ciências da Comunicação. É Presidente da SOPCOM – Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação, desde 2005.

Nelson Zagalo é Professor Auxiliar na Universidade do Minho. Fez o doutoramento em Ciências e Tecnologias da Comunicação na Universidade de Aveiro. Na sua tese, "Convergência entre o Cinema e a Realidade Virtual", desenvolveu novos paradigmas de interação na comunicação afectiva de narrativas em ambientes virtuais de videojogo com características cinematográficas. Ao longo dos últimos anos publicou e apresentou trabalhos científicos internacionalmente nas áreas de storytelling interactivo, design de jogos, cinema e emoção. Interessa-se actualmente pelas áreas dos media interactivos, emoção, estética, criatividade e entretenimento.

PREFÁCIO

DAS ESTRELAS PARA OS ECRÃS

Moisés de Lemos Martins*

*“Já não é para as estrelas que lançamos o olhar.
Olhamos é para os ecrãs”.*

Paul Virilio

Glosando Paul Virilio (2001: 135), podemos dizer que os ecrãs são ligações frias, que nos desligam do calor dos corpos. No ecrã não teríamos sensações humanas, mas apenas sensações fantasmadas, que não passariam de “simulacros”, para retomar a clássica expressão de Baudrillard (1978), ou que remeteriam para “o já sentido”, na lógica da tipificação feita em tempos por Mário Perniola (1993). E as emoções seriam apenas emoções “maquinadas” (Deleuze e Guattari, 1995), “artificiais” (Cruz, s/d), “puxadas à manivela” (Martins, 2002).

Com efeito, espelhado como imagem num ecrã, o corpo digital dar-nos-ia a ver apenas a emanção delirante de um corpo já sem alma. E a cultura do ecrã constituiria a expressão de uma comunidade fria, uma comunidade sem o corpo do outro, embora alimentada pelos seus fantasmas, e também pelos fantasmas do nosso próprio corpo, numa ostensiva confirmação de que não existem práticas de rede sem narcisismo.

No ecrã, sensações, emoções e paixões nada mais poderiam exprimir que a agitação de um corpo eufórico, que todavia não disfarçaria o seu radical “congelamento”, para retomar uma conhecida fórmula de Guy Debord (1991: 16), testemunha de uma época ainda sem Internet, mas a quem não passava despercebida a hibridez de um tempo que misturava numa amálgama a energia das máquinas e as emoções dos homens.

Convocando José Mourão e Derrick de Kherckhov, Madalena Oliveira (2010) caracterizou, como um “enfraquecimento do corpo” as extensões emotivas que este passaria para a rede. Essas extensões exprimiriam um processo de desmaterialização que exaltaria o outro de nós nas máquinas, uma fatalidade endossável afinal à tecnologia. Esta hibridez de humano e inhumano, que a experiência tecnológica das redes permitiria, colocar-nos-ia, de

* Centro de Estudos Comunicação e Sociedade (CECS). moiseslmartins@gmail.com

um modo radical, fora da possibilidade táctil, embora o humano não possa existir fora do regime sensível. A experiência do mundo tecnológico pelas redes digitais incorreria, pois, numa certa desumanização: se, por um lado, essa experiência consistiria na exaltação do outro de nós nas redes (uma euforização de nós), estar-nos-ia todavia vedado o encontro do outro fora de nós. Os efeitos da “instantaneidade, ubiquidade e omnipresença” (Oliveira, 2010), autorizados pela experiência do indivíduo em rede, não passariam, pois, de alucinações que esgazeariam o humano. Mas dessa “poção mágica” todos andamos a beber e fazemo-lo em doses cada vez mais pesadas, embora o mais que consigamos alcançar seja “sentimentalizar a sociedade”, infantilizá-la, torná-la piegas.

Por sua vez, Stéphane Hugon, investigador do CEAQ, numa tese de doutoramento defendida em 2007, na Sorbonne, propôs a metáfora da “circum-navegação” para caracterizar a experiência contemporânea, uma experiência fundamentalmente tecnológica, pelo facto de a definição do humano, para retomar o célebre texto de Heidegger (1954) sobre a técnica, ocorrer no confronto com a tecnologia informática.

A técnica terá deixado de ser hoje simplesmente instrumental. E ao perder a sua referência exclusivamente antropológica, não se limitaria a prolongar o braço humano. Pelo contrário, a técnica atravessa o humano e investe-o, produzindo também o braço e ameaçando produzir o homem por inteiro.

A imagem da “circum-navegação” é uma figura que nos ajuda a pensar a travessia que há que fazer na experiência tecnológica, que é a experiência contemporânea por excelência. A travessia não é a mesma coisa que a passagem. A passagem fala-nos de uma experiência controlada, dominada, sem mistério nem magia, ou seja, também sem poesia.

Podemos fazer a passagem de um rio de uma para outra margem. Essa será todavia uma experiência sem sobressaltos, tranquila, por não serem de esperar grandes obstáculos a transpor. Nas passagens existe, com efeito, a habitualidade de um caminho conhecido. Coisa diferente é, todavia, a experiência de uma travessia, que nos coloca sempre em sobressalto pela sua perigosidade. É o perigo que a caracteriza fundamente: fazemos a travessia de um oceano; de um mar de tentações; de um deserto... A circum-navegação assinala classicamente a experiência da travessia de oceanos e da ultrapassagem do limite estabelecido, de mares, terras e conhecimentos. Aquele que primeiro a empreendeu não chegou ao destino. Sabemos, com efeito, que Fernão de Magalhães morreu nas Ilhas Molucas, afrontando os perigos com que deparou na sua travessia.

Trata-se, pois, de uma boa metáfora para caracterizar a actual experiência tecnológica. Na circum-navegação clássica houve o sextante, o astro-

lábio e a esfera armilar. Mas havia sobretudo as estrelas para nos conduzir na noite. Paul Virilio que nos fala da cultura do ecrã como a expressão de uma sociedade fria, mostrou bem, com uma imagem, o que tão radicalmente distingue a circum-navegação clássica da circum-navegação do ciberespaço. Deixámos de olhar para as estrelas e passámos a olhar para os ecrãs, diz Virilio (2001). Ou seja, da história de sentido em que se inscreviam as estrelas, o Ocidente abriu caminho para os ecrãs. Mas nesta travessia atribuiu-se uma “pele tecnológica” (Kerckhove, 1997), perdendo a pele do outro.

No Ocidente, as estrelas têm, de facto, virtualidades narrativas: sempre nos conduziram nas travessias (de mares, desertos e tentações), tinham sentido, ou melhor, inscreveram-nos numa história de sentido, entre uma génese e um apocalipse. E ao inscreverem-nos numa história da salvação, sempre nos impediram de naufragar. Na cultura ocidental temos até a estrela por excelência, aquela que surgindo a Oriente conduziu o Ocidente durante vinte séculos. A estrela que conduziu os Reis Magos permitiu, com efeito, a narrativa da Epifania — o mistério de um Deus encarnado —, fundando no cristianismo a civilização ocidental.

O Ocidente foi construído, é verdade, pela narrativa cristã, um *logos* que sendo palavra também é razão. Esta palavra tornou-se o símbolo maior da nossa cultura e orientou-nos para a unidade e a harmonia, para uma identidade que se reconhece na inteireza indivisa do indivíduo. A palavra tem luz própria, como as estrelas, e aquece-nos, porque pode figurar a promessa, sendo que na “promessa alguma coisa há de imortal”, como escreveu Jorge Luís Borges em *Unending Gift* (1969).

Em contrapartida os ecrãs não têm luz própria. Sendo de produção numérica (informática), produzem sobretudo informação, e não tanto significação, produzem também emoção, e bem menos narrativa. Nos ecrãs dá-se, com efeito, uma retracção das ideias e uma exacerbação dos sentimentos. Por outro lado, os ecrãs permitem-nos que sejamos *personae* (máscaras, em sentido etimológico) e que usemos muitas, multiplicando-nos e dividindo-nos em permanência, de acordo com a legião de imagens que nos tomam de assalto e nos habitam, o que comprova aliás a nossa condição múltipla (Martins, 2009).

O híbrido humano que nos espelha no ecrã tem lugar marcado conosco nessa intérmina travessia tecnológica, numa navegação que já não é sustentada pela palavra, nem pelo brilho das estrelas, mas pelo número. O ciberespaço, como ambiente produzido pelo número, é hoje o oceano que importa navegar. A travessia para essa nova América de um novo arquivo cultural configura, de ora em diante, a nova mitologia ocidental.

No entanto, tem-se acentuado a ideia de crise do humano, à medida que a técnica se afasta da ideia instrumental de simples construção humana

para causa do próprio homem, ou seja, à medida em que passamos a falar de vida artificial, de fertilização *in vitro*, de “barrigas de aluguer”, de clonagem, replicantes e cyborgs, de adeus ao corpo e à carne, de pós-orgânico e de trans-humano. E também à medida que se desenvolve a interacção humana através do computador, onde os *chats* da Internet, os jogos electrónicos, e as novas redes sociais, como o *Second Life*, o *Facebook* e o *Twitter*, por exemplo, instabilizam as tradicionais figuras de família e comunidade, para em permanência as reconfigurar. Acima de tudo, é a completa imersão da técnica na história e nos corpos que tem tornado problemático o humano. E são as biotecnologias e a engenharia genética, além do desenvolvimento da cultura ciberespacial, as expressões maiores desta imersão.

Lembro, no entanto, neste contexto, Hölderlin, convocado no texto de Heidegger (1954) sobre a técnica: «Lá onde está o perigo, também está o que salva».

Heródoto, citado por Christian Plantin (1996: 4-5) dizia que para as crises culturais, os gregos tinham criado a arte da palavra (a retórica). Mas que para as catástrofes naturais tinham os egípcios criado a geometria. Ora, aconteceu no último século uma inversão radical deste ponto de vista. O que se pede hoje aos ecrãs do computador, que nos dão ambientes de produção numérica (informática), é que nos resolvam a crise da cultura¹. Os ecrãs exprimem a crise da experiência contemporânea, a de um quotidiano acentrado, sem fundamento, que vive das emoções, e não sobretudo das ideias, num tempo em velocidade, acelerado, de mobilização “total” (Yünger), ou “infinita” (Sloterdijk, 2000). Mobilizando-nos em permanência, os ecrãs colocam-nos em estado de “possessão ocular”, como diz João Mário Grilo (2006: 14) numa convocação de Linda Williams. Há quem entenda que nesta travessia da técnica acontece connosco uma consequência semelhante à adição, com a exposição aos ecrãs a resultar em maior exposição, e em consequência dela ocorrer a fragmentação das finalidades da existência. Mas o que é facto é que hoje o mundo apenas tem olhos para o número e para a civilização que nele se funda, depositando aí toda a esperança de salvação.

Ecrã, Paisagem e Corpo, editado por Zara Pinto-Coelho e José Pinheiro Neves, situa-se neste movimento de translação da cultura ocidental, da palavra para o número, do *logos* para o *ícon*, da ideia para a emoção, do uno para o múltiplo, enfim, das estrelas para os ecrãs.

¹ Eu digo, crise, divergindo de Michel Maffesoli (2010), que não vê na cultura, e menos ainda na cultura digital, crise nenhuma. A haver crise, trata-se, para Maffesoli, apenas de uma “crise interior”. Conferir também, de Maffesoli, “Vous avez dit crise?” pdf: <http://www.michel-maffesoli.org/textes/vous-avez-dit-crise.html> (consultado a 6 de Fevereiro de 2010).

Referências bibliográficas

- BAUDRILLARD, Jean (1978), *Simulacres et simulation*. Paris, Gallimard.
- BORGES, Jorge Luís (1998) [1969], «The Unending Gift», *Elogio da Sombra*, in *Obras Completas (1952-1972)*, II, Lisboa, Teorema.
- CRUZ, M. Teresa (s/d), «Da nova sensibilidade artificial», in *Imagens e Reflexões, Actas da 2.ª Semana Internacional do Audiovisual e Multimédia*. Lisboa, Ed. Universitárias Lusófonas, pp. 111-116.
- DEBORD, Guy (1991) [1967], *A Sociedade do Espectáculo*. Lisboa, Mobilis in Mobile.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix (1995), *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- GRILO, João Mário (2006), *O Homem Imaginado. Cinema, Acção, Pensamento*. Lisboa, Livros Horizonte.
- HEIDEGGER, Martin (1988) [1954], «La question de la technique», *Essais et conférences*. Paris, Gallimard, pp. 9-48.
- HUGON, Stéphane (2007), *Circumnavigations, la construction sociale de l'identité en ligne*. Thèse de doctorat, Université Paris Descartes, Sorbonne.
- KERCKHOVE, Derrick de (1997), *A Pele da Cultura – Uma Investigação sobre a Nova Realidade Electrónica*. Lisboa, Relógio d'Água.
- MAFFESOLI, Michel (2010), «Internet: o tribalismo e a 'comunhão dos santos' pós-modernos», conferência inaugural do Colóquio *NetActivismo e Culturas digitais*. Lisboa, Institut Franco-Portugais, 5 e 6 de Fevereiro.
- MAFFESOLI, Michel (2010), «Vous avez dit crise?» pdf: <http://www.michelmaffesoli.org/textes/vous-avez-dit-crise.html> (consultado a 6 de Fevereiro de 2010).
- MARTINS, Moisés (2009), « Ce que peuvent les images. Trajet de l'un au multiple », *Les Cahiers Internationaux de l'Imaginaire*, n.1. Paris, CNRS, pp 158-162.
- MARTINS, Moisés (2002), *A linguagem, a verdade e o poder. Ensaio de Semiótica social*. Lisboa, Fundação Gulbenkian & Fundação para a Ciência e a Tecnologia.
- OLIVEIRA, Madalena (2010), «Nós e os laços. A emotividade figurada nas redes», comunicação apresentada ao Colóquio *NetActivismo e Culturas digitais*. Lisboa, Institut Franco-Portugais, 5 e 6 de Fevereiro.
- PERNIOLA, Mario (1993), *Do sentir*. Lisboa, Editorial Presença.
- PLANTIN, Christian (1996), *L'argumentation*. Paris, Seuil (Col. "Mémo", n. 23).
- SLOTERDIJK, Peter (2000), *La mobilisation infinie*. Christian Bourgois Ed.
- VIRILIO, Paul (2001), «Entretien avec Paul Virilio», *Le Monde de l'Éducation*, n, 294, pp. 135-138.

APRESENTAÇÃO

Zara Pinto Coelho e José Pinheiro Neves

Esta obra é o resultado do empenho conjunto de um grupo de investigadores da área das Ciências da Comunicação da Universidade do Minho e da Universidade Lusófona (Lisboa). Foi inspirado em discussões e actividades desenvolvidas, desde 2004, em torno do projecto de investigação sobre o ecrã e a imagem-ecrã, sediado no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) da Universidade do Minho. Destas actividades salientamos a participação em vários Congressos Internacionais (e.g. *26th International Association for Media and Communication Research (IAMCR) Conference “Media, Communication, Information: Celebrating 50 Years of Theories and Practices”*, 23 a 25 de Julho 2007, Unesco, Paris; *Alternative Visions in Cinema and Television*, USA, 2008) e a promoção de actividades de formação intensiva para estudantes de doutoramento (e.g. Seminário *Researching Social Software*, com Adrian Mackenzie da Universidade de Lancaster, Universidade do Minho, de 28 a 30 de Novembro de 2007).

Constitui uma oportunidade para alargarmos o debate com novas abordagens e novas preocupações. Desta forma, aparecem conceitos como a paisagem, o corpo e a visão cinematográfica que nos permitem outros olhares. Julgamos assim ter conseguido uma unidade respeitadora da diversidade de *backgrounds* dos autores e da sua curiosidade e imaginação.

O livro faz parte de um projecto em curso, que remete para futuros desenvolvimentos da investigação sobre o tema. Para além do desafio que essa tarefa representou para o grupo, a sua concretização significou também contribuir para solidificação de uma área emergente e importante das Ciências da Comunicação no nosso país. Por isso, pretende também ser útil a estudantes, professores e profissionais, a quem convidamos desde já a que nos enviem os seus comentários*.

Finalmente, agradecemos ao Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade e à Fundação Ciência e Tecnologia o apoio dado a esta publicação.

*M. Zara Pinto Coelho. Endereço electrónico: zara@ics.uminho.pt
José Pinheiro Neves. Endereço electrónico: jpneves@ics.uminho.pt

DA INSTABILIDADE DO ECRÃ

M. Zara Pinto-Coelho¹

Viver no mundo contemporâneo significa usar um conjunto vastíssimo de objectos média: anúncios publicitários, jornais, filmes, telenovelas, sms, CD-roms, e-mails, páginas da Internet, weblogs, jogos de computador, jogos de consolas electrónicas, entre muitas outras variedades de objectos. Estas práticas comunicativas, em especial as relacionadas com os novos média, têm suscitado amplo debate: ou sobre a mensagem constituída pelos média em si mesmos — as suas qualidades materiais, cinéticas, a sua magia, o manancial de possibilidades que abrem (*e.g.* McLuhan, 1964) (e não o que de facto se faz com eles, que usualmente atrai menos); ou sobre o seu impacto na sociedade e nos indivíduos (*e.g.* Martins, 2004).

Outro dos aspectos estudados desta nova paisagem comunicacional tem sido a forma como as tecnologias digitais podem elas próprias criar um potencial semiótico próprio, novas formas de textualidade, novos discursos, e novas representações e interacções, em vez de apenas aumentarem o alcance das existentes, tornando-se assim uma “linguagem” (*e.g.* Manovich, 2001), com consequências óbvias para a forma como concebemos, produzimos e interpretamos a comunicação humana em geral, e a comunicação através dos média em particular. Para usar um exemplo, quando texto escrito, fala, fotografia, música, vídeo e grafismo se combinam e convergem no texto digital, não se trata apenas da convergência de formas média. A um nível mais fundamental, esse processo envolve a convergência de sistemas semióticos, de convenções de leitura e de padrões retóricos (Kress, 2003; Kress e van Leeuwen, 2001). Esta multimodalidade levanta desafios sérios, tanto para os directamente implicados nesta forma de comunicação, como para os estudiosos que as procuram compreender. Inversamente, parece-nos claro que o conhecimento das formas de funcionamento destes distintos modos de comunicação e de representação, e da sua articulação, permite compreender, e mais ainda, permite negociar a comunicação que neles e por eles se concretiza.

O entendimento dos processos de mudança da acção comunicacional nas sociedades pós-industriais ocidentais, das práticas, hábitos e tradi-

¹ Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho. Endereço electrónico: zara@ics.uminho.pt

ções de concepção, de produção e de interpretação profissionais e leigas, exige obviamente que as situemos no “espírito do tempo”. Novas necessidades sociais, culturais e políticas levam a novas formas de comunicar, a novos usos dos recursos semióticos, a novas práticas discursivas, a novos conteúdos e a novas tecnologias de comunicação — bem como a novas teorias da comunicação. A era da modernidade tardia é vista consensualmente como um período de fragmentação e de dispersão. Disposições e enquadramentos sociais, profissionais, institucionais, antes estáveis e claramente demarcados, estão a desagregar-se, ou a serem deliberadamente desmontados, desarticulados, ao mesmo tempo que emergem novas agregações. No caso dos processos de produção semiótica industrial, como a produção de jornais, o movimento vai no sentido da re-articulação e integração. Em muitos contextos, relatar, escrever, editar, formatar e publicar estão a fundir-se numa prática nova única, através das possibilidades oferecidas pelas tecnologias electrónicas, significando que um só indivíduo controla todo o processo de produção. Mas, no caso de profissões tradicionalmente independentes, como o ensino nas escolas e nas universidades, o movimento é, em certos países, no sentido inverso: o da desarticulação, com a/o professora a perder o controlo dos conteúdos ministrados, assumindo cada vez mais o papel de “facilitador”, e a estar sujeito a um controlo crescente da sua prática pedagógica e das suas formas de avaliação (Kress e van Leeuwen, 2001). Dito de outra forma, os processos de transformação das práticas comunicativas não se fazem unicamente num só sentido, e devem ser entendidos num quadro maior de mudanças institucionais e profissionais, motivadas por alterações tecnológicas, económicas, políticas e ideológicas de larga escala.

Por estas razões, o estudo das referidas camadas de significação da acção quotidiana comunicacional das sociedades pós-industriais — tecnológica, semiótica social — e das suas relações requer, necessariamente, a construção de um quadro teórico interdisciplinar que dê conta da complexidade crescente e que integre, de forma coerente, instrumentos retirados do Estudo dos Novos Média, das Ciências da Informação e da Comunicação, das Artes, da Sociologia e da Semiótica Social.

Consciente desta complexidade, pretendo neste capítulo chamar a atenção do leitor para um dos elementos que suporta, medeia, filtra e modela as novas práticas comunicativas: o ecrã do computador. Ocupa um lugar central na imaginação cultural e tecnológica, e é inegável a sua importância económica na era digital do século XXI:

“Today, coupled with the computer, the screen is rapidly becoming the main means of accessing any kind of information, be it still ima-

ges, moving images, or text. We are already using it to read the daily newspaper; to watch movies, to communicate with co-workers, relatives, and friends, and, most important, to work. We may debate whether our society is a society of spectacle or of simulation, but, undoubtedly, it is a society of the screen” (Manovich, 1995: 94).

“(…) l’écran de toutes les dimensions, écran plat, plein écran et mini-écran mobile; l’écran sur soi, l’écran avec soi; l’écran à tout faire et à tout voir. Écran vidéo, écran miniature, écran graphique, écran nômade, écran táctil: le siècle que s’annonce est celui de l’écran omnipresent et multiforme, planetaire et multimédiatique.” (Lipovetsky e Seroy, 2007:10).

O ecrã tornou-se um instrumento de comunicação e de informação, um intermediário quase inevitável na nossa relação com o mundo e com os outros. Foi penetrando no nosso espaço vital de modo diverso, ganhando em presença simbólica o que tem vindo a perder em espessura material.

“Observons cette surface quasi-continue des objects à écrans auxquels nous sommes confrontés et nous serons frappés de ce que l’écran est devenu l’interface de plusieurs fonctions (...) l’écran ne s’est pas seulement multiplié au simple sens où son usage serait diversifié ou qu’il se serait diffusé et répandu, mais bien qu’il s’est généralisé au sens où il tend spontanément à occuper tout l’espace disponible en fait d’interface cognitif” (Lellouche, 2004: 8)

“Être, c’est, de manière croissante, être branché sur l’écran et interconnecté sur les réseaux” (Lipovetsky e Seroy, 2007: 284).

Daí a necessidade de nos interrogarmos sobre o ecrã, sobre a sua evolução enquanto objecto, enquanto sítio de exposição ou suporte de informação e de imagem, enquanto mediador das nossas relações com as tecnologias, e sobre as suas possíveis implicações para o modo como pensamos, comunicamos e interagimos. Neste contexto, ganham especial interesse as discussões críticas sobre a forma como o ecrã afecta os modos como produzimos, percebemos e vemos o texto e a imagem, e a nossa subjectividade e experiência do mundo, em jeito de contrabalanço à ênfase dada, no discurso dominante sobre os novos média, aos conteúdos e à transparência crescente do meio.

Dimensão tecnológica

A genealogia do ecrã, proposta por Manovich, e o conceito de remediação de Bolter e Grusin, fruto de um seminário sobre a genealogia dos média, dão-nos um meio para compreendermos o estatuto actual e a história do ecrã, pondo em relevo as relações entre o “velho” e o novo, e a forma como imbricam para provocar mudança. Este é o ponto de partida para Manovich no artigo “An Archeology of a Computer Screen” (1995) e no livro “The Language of New Media” (2001). Neste texto, o autor propõe que o ecrã moderno do computador deriva de uma tecnologia muito mais antiga, “a janela renascentista italiana” (ver figura 1), a que chama de “ecrã clássico”, e que define desta forma: “uma superfície plana, rectangular, dirigida a um visionamento frontal, que está no nosso espaço normal, o espaço do corpo, mostra uma imagem estática, permanente e que funciona como uma janela sobre um outro espaço, o espaço da representação” (2001:95).

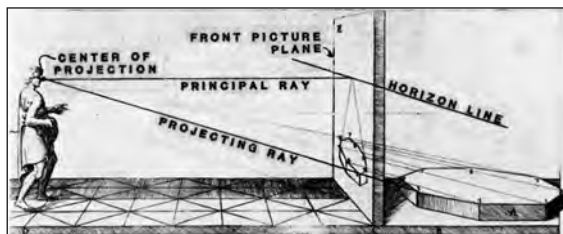


Fig. 1: A janela de Alberti
in www.webexhibits.org/arrowintheeye/elements1.html

Manovich não é o único a eleger a pintura como dispositivo originário do ecrã numérico. Stephanie Katz, na obra “L'Écran, de L'Ícône au Virtuel” caminha no mesmo sentido, defendendo que o “ecrã foi pintado, antes de ser mecânico e depois tecnológico” (2004: 253), assim como Alain Mons (2002: 59), ao fazer remontar a forma-ecrã à pintura italiana de De Vinci.

Mas não é apenas a ideia de ecrã como suporte ou superfície que une estes três pensadores. Diria mesmo que este aspecto formal ou material do ecrã conta na medida em que implica um regime de visão específico, uma relação particular entre o espectador e o tipo de imagem oferecida. É esta relação particular que faz transbordar o ecrã do lugar que lhe é próprio. Os significados que a palavra ecrã trouxe do passado para o presente, em várias línguas (inglês, francês e alemão), poderão ser-nos útil na compreensão destas dimensões. Gunther Kress (2006), num breve

ensaio sobre o assunto, mostra-nos que as palavras *screen*, *écran* e *bildschirm* têm uma história comum, ainda que se manifeste de forma diversa nas três línguas e culturas. Nessa história, os significados de defesa, protecção, abrigo, esconderijo e de separação dominam sobre o significado mais recente de exposição ou projecção (*display*). Se pensarmos no primeiro conjunto de significados, em particular na sintaxe implicada (“quem está a ser protegido do quê por quem?”), colocamos o ecrã no processo comunicativo. Podemos perceber como é que este dispositivo, na sua evolução, foi definindo o lugar do sujeito comunicante, do visionador, agindo como um filtro, um espelho distorcido, que dá a ver a imagem segundo um certo formato, e precisa (em graus e modos diferentes) da percepção e do corpo do espectador para se concretizar.

Manovich torna claro este processo na sua genealogia do ecrã do computador. Permite-nos perceber a permanência da natureza enigmática do ecrã, a sua instabilidade enquanto *espaço entre*, fronteira, limiar, limite e, ao mesmo tempo, *espaço para*, vagueando entre a opacidade e o visível, a “hipermediacia” e a “mediacia”. No ecrã clássico e no ecrã dinâmico (cinema, televisão, vídeo) que o sucedeu, esta tensão é clara: ainda que concebidos para permitir a projecção-identificação do espectador, portanto, para funcionarem como um meio para o levarem para um outro espaço, o espaço da imagem, o espaço da representação (claro que em graus e modos diferentes nos três média apontados)², o sentido da mediação, a realidade da fronteira mantêm-se vivas nestes dois tipos de ecrãs. Dito por outras palavras, o ecrã permanece ecrã, fronteira, limite, um quadro liso e rectangular posicionado no espaço físico do espectador, à sua frente, a uma certa distância, apesar de querer ser transparente, de se querer apagar como *medium*, dando a ver a imagem que o compreende, que enche o espaço que é o seu: “*This is why we are so annoyed in a movie theatre when the projected image does not precisely coincide with the screen’s boundaries. It disrupts the illusion, making us conscious of what exists outside the representation*” (Manovich, 2001: 96). Por isso, conclui Manovich, nestes dois tipos de ecrãs o regime de visão permanece estável.

A mudança deste regime tem o seu início com a chegada da realidade virtual no final dos anos 60, e com a vulgarização do “ecrã interactivo” do computador nos anos 80 do século XX. Com este novo tipo de realidade,

² De referir que Manovich (2001: 99) distingue a natureza da imagem mostrada nestes dois tipos de ecrã, partindo da ideia da temporalidade: o ecrã clássico, como se disse, mostra uma imagem permanente; o ecrã dinâmico exhibe uma imagem em movimento do passado, ainda que o caso do ecrã televisivo funcione também como um “ecrã de tempo real”. Para uma leitura alternativa, onde se defende que os tele-ecrãs implicaram uma passagem do sentimento de projecção/identificação para um sentimento de protecção, ver Alain Mons (2002: 57-65).

a relação com o mundo representado deixa de ser contemplativa e de espectador. Na realidade virtual,³ que segue a tradição da simulação, o ecrã é concebido como um espaço acolhedor, móbil e maleável. Propõe à utilizadora uma imersão num sítio habitável ou num “ambiente”, e oferece-lhe simultaneamente uma paisagem a percorrer, uma cena de experimentação. A concretização dessa cena, dessa experiência, depende da actividade dos visionadores e, claro, da sua anuência. As experiências podem vir de computadores de casa, televisões, ou de grandes instalações com ecrãs, mas a experiência a que se refere Manovich na sua arqueologia é a fornecida pelos *head-mounted displays*⁴ (ver figura 2). Estes dispositivos unem a visionadora e o ecrã num ambiente partilhado, sugerindo uma relação simbiótica entre ambos.



Fig. 2: head-mounted display de Sutherland in www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Sutherland.html

Num quadro de um cenário futurista, Manovich aponta para a fusão da retina e do ecrã. É que se por um lado a realidade virtual, contrariando a tradição pictórica e cinematográfica, precisa do movimento do corpo da

³ Sabendo que se utiliza o termo “realidade virtual” de forma ampla e confusa, limitamo-nos aqui a chamar a atenção para o erro de a definir em oposição ao real, ou em sentido contrário, como a única realidade possível. P. Levy (1999:18), por exemplo, adverte para esse erro: “lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompañan a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualisation.”

⁴ O primeiro capacete visor da realidade virtual foi criado por Sutherland em 1966. Este equipamento cria combinações ópticas à frente dos olhos da visionadora. As combinações visam integrar a luz proveniente do mundo real e a luz reflectida por ecrãs que projectam imagens gráficas. O resultado desta combinação entre mundo real e virtual é plasmado por sua vez nos ecrãs.

visionadora para se actualizar, por outro estende-a até ao limite, fazendo do corpo do sujeito uma extensão da tecnologia:

“Eventually VR apparatus will be reduce to a ship implanted in a retina and connected by cellular transmission to the Net. From that moment on, we will carry our prisons with us” (Manovich, 2001: 114).

O cenário futurista de que nos fala Manovich é ilustrado no filme de David Cronenberg, Videodrome,⁵ mas a propósito do ecrã televisivo. Como diz uma personagem do filme, o professor O'Brien: *“The television screen is the retina of the of the mind's eye, therefore the television screen is part of the psychical structure of the brain”*. Este é o tipo de situação que artistas interactivos como David Rokeby querem contrariar nas suas obras (ver figura 3):

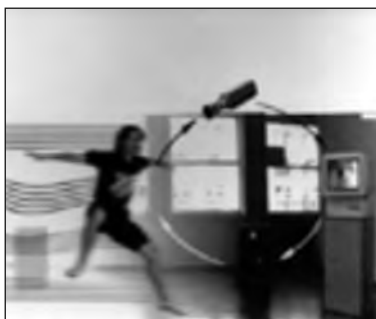


Fig.3: very nervous system de David Rokeby
http://www.iamas.ac.jp/interaction/i95/images/very_nervous_03.gif

“McLuhan often referred to technologies as “extensions of man”. But in fully interactive technologies the flow of information goes both ways; the aparati become more like permeable membranes. If there is a balance of flow back and forth across this membrane, then the interactive technology is an intermingling of self and environment. If there is an imbalance, then the technology extends either outwards from the organic boundary of the interactor or inwards into the interactor. If the flow across the interface is predominantly inward then the technology has become a foreign agent, an infiltrating extension of the outside. If the input is dazzling enough, we are left in a daze, responding only on instinct: unconscious reflex rather

⁵ Ver Cordeiro (2007: 121) para uma análise deste filme, no quadro da problemática dos géneros cinematográficos.

than conscious reflection; we become extensions of the technology”(Rokeby, 1996).

Mas, como sabemos, muito do que acontece nos mundos virtuais⁶ ocorre em frente de ecrãs de computador, especialmente em contextos de diversão, de jogo. Como nos lembra Burnett (2005: 192), o facto da maioria dos ecrãs ainda estar preso em molduras (*frames*), da experiência da maioria dos novos média implicar um espaço de mediação separável, pode impedir o movimento para imersão total. Os jogos vídeo são um bom exemplo desta luta entre proximidade e distância, desta tensão entre identificação e a realidade de estar à frente de um ecrã. O surgimento episódico do ecrã impede os jogadores de caírem no mundo onírico da fantasia por muito tempo, fazendo-os alternar entre concentração e distância. Este constitui um exemplo que mostra bem os dois estados diferentes do ecrã do computador (“transparente” e “opaco”, ver Manovich, 2001: 207),⁷ a sua identidade bifacial como zona de articulação que liga e dissimula simultaneamente, num contínuo que inclui um amplo espectro de possibilidades.

O conceito de remediação, proposto por Jay David Bolter e Richard Grusin na obra *Remediation. Understanding New Media* (1999), pode ajudar-nos a compreender melhor a natureza instável do ecrã do computador. Este conceito é definido por e através de dois conceitos ou duas lógicas: a lógica da *imediácia* e a lógica da *hipermediácia*. A *imediácia* refere-se ao modo como um *medium* deseja fornecer o mundo por uma janela, enquanto que na *hipermediácia* os média se multiplicam tornando o visionador mais consciente das diferentes janelas usadas para chegar à experiência mediada (1999: 181). A remediação assenta na lógica dual da *imediácia* e da *hipermediácia*, a primeira assente no desejo moderno de ordem, unidade, linearidade e a segunda no desejo pós-moderno de fragmentação e de perspectivas múltiplas. Leia-se esta definição de remediação que os autores dão no glossário:

“Defined by Paul Levinson as the “anthropotropic” process by which new media technologies improve upon or remedy prior technologies. We define the term differently, using it to mean the formal logic by which new media refashion prior media forms” (Bolter e Grusin, 1999: 273).

⁶ Para uma classificação dos actuais sistemas de imersão, ver Santana (2008: 148).

⁷ J. T. Durlak, no texto “A typology for interactive media”, publicado no *Communication Yearbook* (1987, vol. 10: 743-757) define transparência como “a qualidade de uma configuração específica de média (e não dos média eles mesmos) na qual o utilizador ignora a presença dos componentes do sistema (...) e é capaz de ver através do sistema para concentrar-se completamente na sua função última”.

Tanto a lógica da *imediacia* como a da *hipermediacia* servem-se destes desejos e ambas se servem das tecnologias digitais. A primeira usa as aplicações digitais para apagar o sentido do *medium* e para conseguir “uma resposta emocional imediata (e logo autêntica), enquanto que na segunda o uso dos hipermedia digitais “visa o real multiplicando a mediação de forma a criar um sentido de plenitude, uma saciedade da experiência que pode ser vista como realidade” (Bolter e Grusin, 1999: 53).

Bolter e Grusin oferecem uma tipologia da remediação que permite compreender que esta tanto pode procurar a transparência e a *imediacia*, como o oposto (1999: 45-47). No primeiro caso, temos o exemplo extremo das galerias de imagens de pinturas fornecidas na Internet, não em oposição aos originais, mas como um novo meio de aceder a materiais mais antigos. Dito de outra forma, a pintura original é remediada para uma forma electrónica digital. No segundo, as enciclopédias na Internet remodelam versões anteriores impressas e textuais com a adição de som, clips de vídeo, busca electrónica e capacidades de ligação. Esta remodelação não pode apenas usar o conteúdo de um *medium* anterior, mas também incorpora e remodela o *medium* anterior no novo *medium* digital. Em terceiro lugar, a remediação pode ser mais agressiva, como é o caso do vídeo musical que remodela a versão ao vivo mais antiga, multiplicando os média usados para recriar a versão ao vivo anterior. Por fim, na sua tipologia, há o caso dos jogos de vídeo que procuram reabsorver um *medium* mais antigo. Por exemplo, os jogos *Myst* e *Doom* que (re)formam o cinema, uma vez que os jogadores podem tornar-se personagens numa narrativa cinemática e interactiva. Comum a todas estas remediações, assentes em diferentes graus de *imediacia* e *hipermediacia*, é o facto da presença dos média anteriores não poder ser completamente apagada. Não há transcendência, mas antes uma dialéctica constante com os média anteriores (Bolter e Grusin, 1999: 50). Se pensarmos no ecrã do computador como outro *medium*, a sua história e desenvolvimento actual insere-se nesta teoria, como nos mostra Manovich na sua arqueologia. É a ideia de um *continuum* que aqui importa.

À medida que os usos do computador se foram alterando e alargando, o reconhecimento da importância do ecrã na pragmática da relação utilizador-computador foi aumentando entre os grupos de *designers* que os concebem. A complexidade envolvida no *design* de um *medium* digital implica a utilização simultânea de vários conceitos de ecrã, mas comum a todos julgamos ser a ideia de *interface*, de lugar de encontro entre duas ou mais entidades que são supostas entrarem em contacto, encontrarem-se, isto é, comunicarem através de e com uma máquina (Nadin, 1988: 272). Nesta função de intermediário, de espaço de separação e de conexão entre sujei-

tos e objectos, o ecrã do computador é concebido pelos *designers* de *software* como um meio através do qual o utilizador pode interagir com os conteúdos de um qualquer programa de computador, ou seja, como uma caixa de ferramentas, de filtros e, simultaneamente, como um meio de aceder a um espaço virtual. Santana(2008: 162) refere que este interface⁸ pode ser de três tipos (subdivididos em vários): de “intermediação”, mediante o uso de signos e símbolos, baseado nos conhecimentos que os utilizadores têm das convenções discursivas (e.g. processador de texto); “miméticos-naturais”, interfaces que mimetizam os comportamentos intuitivos da vida natural e que usam também referências discursivas (e.g. os da realidade virtual); e “interfaces convergentes” (e.g. página da ou na Internet, CD-ROM) que utilizam combinações possíveis entre interfaces de intermediação e interfaces mimético-naturais. Nos interfaces de intermediação, o ecrã do computador é tratado como um superfície lisa de exposição ou exibição, que mostra signos e símbolos a alguém que o olha de uma certa distância, tal como na pintura, na fotografia, no cinema e na página escrita. Simultaneamente, funciona como uma caixa de ferramentas, um painel virtual, cuja aparência vai mudando devido à acção do utilizador, funcionando assim como um *espelho* das suas actividades. Tipicamente, esta exibição implica a coexistência num ecrã de várias janelas, de múltiplas imagens, que competem pela atenção do visionador, pondo fim a uma das características do ecrã do cinema: a de exibição de uma única imagem exigindo a concentração do visionador (Manovich, 2001: 97; Bolter e Grusin, 1999: 31-32). A um outro nível, no quadro de interfaces convergentes, esta opacidade compete com a transparência, com a imersão, típica da tradição do ecrã do cinema como janela para um espaço virtual. Para Burnett (2005: 185), é só neste “híbrido”, na combinação de um espaço real/imaginário, de tensões entre a identificação e a realidade de estar à frente de um ecrã, que o utilizador sente o espaço simulado como se este tivesse conseguido exceder as suas próprias fronteiras. Segundo o autor, uma das razões da magia dos jogos digitais reside precisamente nesta hibridez.

“The experience of viewing is, for the most part, about a struggle between proximity and distance. Viewers sit far away enough from the television or the computer screen to be able to see its contents. At the same time, viewing is about the desire to enter into the screen and become a part of the images and to experience stories from within the settings made possible by the technology” (Burnett, 2005:7).

⁸ Santana refere-se ao interface chamado de navegação, o interface do software, e não ao do hardware denominado interface periférico (e.g. joystick, rato), embora apresente uma só classificação para os dois tipos de interfaces.

Desta relação com o ecrã, deste processo, resulta, sublinha Burnett inspirado em Latour (1996), um “terceiro espaço”, um “processo de hibridiz”⁹, uma dinâmica entre a visionadora e o ecrã que ultrapassa os limites previstos no *design* original e que “ganha vida própria”, especialmente notória no processo de interacção com jogos. A criação deste terceiro espaço requer imaginação, mas também presença ou controlo. Quer dizer, o seu significado integra elementos do *aparatus* de transmissão e elementos do processo de interacção entre visionador e ecrã. É verdade que, no caso dos jogos, os jogadores parecem acreditar que o jogo tem inteligência suficiente para os derrotar. A ironia, no entanto, é que nestes tipos de interfaces, como noutros, utilizadores e interface actuam em conjunto.

“In other words, virtual spaces have no ontological foundation, and claims that suggest participants are capable of entering into virtual spaces are more likely claims about the strength of interfaces than they are about human experience (...) virtual spaces are the context within which a variety of image and sound-based media operate. And participants, in ways that cannot be extrapolated from the technologies, will determine the effectiveness of those operations” (Burnett, 2005: 192).

O mesmo é dizer, usando as palavras de Lellouche, que os interfaces “valem o que valem as relações que o nosso espírito pode desenvolver com eles” (Lellouche, 2004: 8).

Dimensão semiótica-social

O conceito de ecrã como interface desenhado (*designed interface*) remete-nos para o que alguns chamam o verdadeiro momento do ecrã: o momento em que o ecrã, enquanto dispositivo de visualização, se torna num suporte fluido, “livre e amnésico” em relação à informação que dá a ver:

“Si le support fixe portant l’inscription était lui-même mémoire du fait de sa solidarité psychique avec le support-conservateur, l’écran n’est plus lui-même la mémoire. L’écran est libre et amnésique. C’est pourquoi il libère une mémoire virtuelle, infiniment supérieure à celle que incarnait substantiellement le support fixe” (Lellouche, 2004: 3).

⁹ J. Pinheiro Neves defende que o potencial perigo dos objectos técnicos não está no domínio das máquinas sobre o homem, “mas antes no processo de hibridiz que atravessa estes novos agenciamentos” (Neves, 2007: 101).

Em termos culturais, esta passagem abre um novo universo. Implica mudanças na paisagem comunicacional dos ditos países desenvolvidos: da constelação do livro (enquanto *medium*) com a escrita (enquanto modo), e a lógica “do mundo narrado” que os acompanhou, passamos para a constelação do ecrã com a imagem, e para a lógica de “um mundo que é mostrado” (Kress, 2003:2; 2005: 6).¹⁰ Tal não deve ser visto como significando uma sequência de sentido único, de objectos semióticos únicos, mas apenas que a lógica que domina a organização semiótica do ecrã, enquanto interface desenhado, é a lógica visual. Como refere Kress, há modos baseados no tempo, como a fala, a dança, o gesto, a acção, a música, e modos baseados no espaço, como a imagem, a escultura, e a arquitectura (2003:45). Cada um destes modos de representação e comunicação, sendo social e culturalmente formado, não é transparente, tem potencialidades e limitações próprias, ou seja, privilegia diferentes construções da realidade e cria diferentes tipos de relações sociais, no quadro de uma determinada lógica e materialidade (Kress e van Leeuwen, 2003).

“Speech and writing tell the world; depiction shows the world. In the one, the order of the world is that given by the author; in the other, the order of the world is yet to be designed (fully and/or definitively) by the viewer. These are not only different positionings in the world and to the world, with different epistemological positions and commitments, they also bestow different powers on the maker and remakers of representations” (Kress, 2005: 16).

A palavra escrita opera dentro de uma lógica temporal e orienta os leitores para a causalidade, enquanto que a imagem opera numa lógica espacial, e orienta os visionadores para perspectivas mais analíticas espaciais. Isto significa que as representações mostradas no ecrã, a sobreposição de imagens, janelas, ícones e menus não estão articuladas numa ordem cronológica e narrativa, como acontece, por exemplo, no cinema. São dispostas em conjunto e são da ordem de uma actualização potencial (Lellouche, 2004: 10). É a lógica da exposição que domina. Nesta medida, a representação dos textos mostrados no ecrã é dominada pelo princípio da saliência, pelo peso relativo de cada um dos elementos mostrados (por exemplo, em termos de cor, tamanho, contraste) e pelo modo como se relacionam numa determinada página. Por outras palavras, o arranjo, a disposição espacial dos ambientes em que os utilizadores se movem, o modo

¹⁰ Kress usa o termo “modo” para designar as tecnologias de representação, e o termo “medium” para designar as de disseminação.

como estão distribuídas as entidades no espaço do ecrã, e a forma como estão integradas num todo visual ou em *layouts* específicos, são fundamentais no *design* deste tipo de interface.¹¹

Outra das características associada a este tipo de ecrã é a da *hiper-modalidade* (Lemke 2001, 2003), isto é, a possibilidade de orquestrar uma multiplicidade de janelas e potenciais percursos de navegação, graças ao hipertexto, com o uso articulado de diferentes modos semióticos. A possibilidade de combinar as potencialidades da multimodalidade com as da hipertextualidade e a sua articulação no ecrã do computador, acarretam mudanças fundamentais no processo comunicativo.

A ideia de *design* ganha neste quadro uma força fundamental, tanto do ponto de vista da produção, como da recepção.¹² No que diz respeito à produção, Anderson defende que a ciência da computação precisa de perceber que o que é desenhado não é apenas a cadeia de significado do *designer* do software para o seu utilizador, ou o código, ou uma combinação de diferentes modos semióticos. Na verdade, trata-se do desenho de uma nova mistura, tornada possível pelo computador,¹³ que engloba três tipos de artefactos: *automaton*, ferramenta e *medium*.¹⁴

“Conceiving of computers as merely tools, gives digital versions of hammers and screwdriver with no extra value added; conceiving of them as nothing else than media replicates our old media, but in a lower quality; and viewing the artifact as merely an automaton results in incomprehensible mastodons that nobody understands, and which, after a few years, become legacy systems that cannot be changed, because the original designers have moved elsewhere or have died, and nobody can figure out which consequences this or that change of code will have” (Anderson, 2003: 19).

Uma consequência desta ideia é a de que não há apenas um interface no sistema, tradicionalmente pensado como sendo o interface do utilizador, e explorado no quadro da investigação do interface humano-compu-

¹¹ Em defesa da ideia do *design* como enunciado de autor, ver Philippe Quinton (1998).

¹² Ver Miranda (2003) para uma problematização do *design* na sociedade actual.

¹³ Segundo este autor, os sistemas de computador são “máquinas simbólicas construídas e controladas por meio de signos”. Ver Peter Anderson, 1992: 5.

¹⁴ Anderson define *automaton* como um artefacto que pode “realizar processos razoavelmente complicados que terminam num estado desejado” sem interferência humana; ferramenta como artefacto “que está sob o controlo total de um operador humano e é desenhado para produzir ou mudar algum tipo de objecto físico; *medium* como artefacto desenhado para afectar os outros “dando informação, fazendo pedidos, colocando questões ou provocando respostas emocionais (Anderson, 2003: 2).

tador (*HCI: Human Computer Interface*). Há sim uma cadeia de interfaces. Isto significa que tanto o criador do design gráfico de um interface, como o criador de um programa, devem ter os mesmos tipos de preocupações comunicativas: a preocupação dos interfaces serem interpretáveis, quer dizer, de serem usados como fonte de conhecimento ou como guia de acção, e a de serem verbalizáveis, ou seja, de se explicarem a si próprios, de modo a que os utilizadores possam observar o funcionamento do sistema a todos os níveis (Anderson 2003; 2005).

“In addition to pursuing the traditional engineering virtues of stability, efficiency and robustness, we also need to view our activity as a staging process. We are staging a complex machinery for the same reason as a director is staging a play: to communicate the inner states and processes of a complex system to a human audience in a clear way” (Anderson, 2003: 9).

“Computer systems are seen as sign-vehicles, and since signs consist of contents as well as expressions, one should neither investigate user interpretations without considering the technical structure of the system, nor treat design and implementation divorced from the intended interpreters of the system. A computer semiotics must integrate an understanding of programming as a semiotic process with empirical field work investigating the actual interpretants of the users” (Anderson, 1992: 29).

A posição de Anderson lembra-nos que a criação dos interfaces tem uma história complexa de decisões de *design*, idealmente interligadas entre si, que vão desde escolhas realizadas ao nível do *design* do sistema, até ao *design* que tem a ver com a interpretação que o utilizador faz. Estas decisões são importantes na modelação do potencial expressivo e alcance comunicativo dos interfaces.¹⁵ Nesta argumentação, encontramos plasmada mais uma vez a tensão ou o contraste entre o objectivo da transparência (olhar *através* do interface), que implica atribuir ao utilizador o papel de participante, e o objectivo da “reflexividade” (Bolter e Gormala, 2004), a necessidade de tornar o utilizador *wiser* (Holmqvist e Anderson, 1991: 28), colocando-o numa posição de espectador, de alguém que reflecte sobre a sua relação com o sistema (olhar *para* o interface). De algum modo, poderemos fazer equivaler a posição de Anderson à dos artistas digitais:

¹⁵ E poderíamos desdobrar ainda mais o número de interfaces, se neles incluirmos, como dissemos antes, o computador em si, e o seu interface, na forma de um monitor e de dispositivos de entrada como o rato, *joysticks*, etc.

embora se situem em campos diferentes, ambos pretendem contrabalançar e criticar a ênfase tradicional na transparência como estratégia de *design*. David Rokeby, referido anteriormente, é um desses artistas:

“Interaction is about encounter rather than control. The interactive artist must counter the video-game-induced expectations that the interactor often brings to interaction. Obliqueness and irony within the transformations and the coexistence of many different variables of control within the interactive media provide for a richer, though perhaps less ego-gratifying experience. However, there is a threshold of distortion and complexity beyond which an interactor loses sight of him or herself in the mirror. The less distortion there is, the easier it is for the interactor to identify with the responses the interactive system is making. The interactive artist must strike a balance between the interactor’s sense of control, which enforces identification, and the richness of the responsive system’s behaviour, which keeps the system from becoming closed” (Rokeby, 1996).

Para além do significado político, a afirmação de Rokeby torna claro que desenhar um interface significa desenhar relações, definindo um modo de sentir, de ser e de agir num determinado sistema. Os resultados destas experiências são de alguma forma imprevisíveis. Precisam da actividade do utilizador para se concretizarem, em muitos casos, dos movimentos do corpo. É esta abertura ou contingência que leva alguns investigadores a colocarem na discussão a questão antiga do poder relativo do autor. Na verdade, tanto neste tipo de interface, como nos outros mais comuns, a autoridade do autor já não pode ser vista como certa, segura, mas tem que ser *conseguida*.

“Si la nuestra es una mirada esclavizada por una línea secuencial — la del orden que impone la lectura —, con la traslación del texto a la pantalla la mirada recupera la libertad de vagabundeo, se desprende de la esclavitud del orden del tiempo y de la temporalidad como secuencia objetivada en un soporte” (Castanyer, 2004: 284).

“‘Reading’ (in the mode of writing coupled to the medium of the book) has changed from a quest for the truth to the original to ‘design’ (in the mode of image coupled with the medium of the (new) screens), a seeking for truth to self – the definitive assertion of the power of the reader” (Kress, 2003b).

Neste conjunto de relações, a subjectividade, o desejo, as necessidades, os mundos de vida dos visionadores/ leitores/utilizadores ganham uma nova relevância. Estamos muito longe do modelo de descodificação proposto por Shannon e Weaver na sua teoria matemática da comunicação. Cabe-nos a nós, estudiosos da comunicação, a responsabilidade de criar novos modelos que possibilitem uma participação plena e consciente nesta nova paisagem comunicacional.

Referências

- Anderson, P. (2003) “Acting Machines” in Liestøl, G., A. Morrison & T. Rasmussen (eds.) (2003) *Digital Media Revisited. Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains*, Cambridge, Mass: MIT Press (disponível em <http://imv.au.dk/~pba/>, consultado a 4 de Janeiro de 2009).
- Andersen P. (1992) “Computer Semiotics”, *Scandinavian Journal of Information Systems*, 4: 3-30 (disponível em <http://imv.au.dk/~pba/>, consultado a 4 de Janeiro de 2009).
- Andersen, P.; Bødker S. (2005) “Complex Mediation”, *Journal of Human Computer Interaction*, vol. 20, nr. 4: 353-402 (disponível em <http://imv.au.dk/~pba/>, consultado a 4 de Janeiro de 2009).
- Bragança, J. (2003) “Design as a Problem/ O Design como Problema” in AA VV (2003) *Interactive Television: Authoring and Production / Autoria e Produção em Televisão Interactiva*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas/Programa Media (disponível em <http://www.interact.com.pt/interact10/ensaio/ensaio3.html>, consultado a 20 de Fevereiro de 2009).
- Bolter, J.; Gormala, D. (2004) “Transparency and Reflectivity: Digital Art and the Aesthetics of Interface Design” in Fishwick, P. (ed.) *Aesthetic Computing*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Mons, A. (2002) “Écrans et Univers Symbolique” in Mons, A. (2002) *Paysage d’Images. Essai sur Les Formes Diffuses du Contemporain*, Paris: L’Harmattan, pp. 57-65.
- Bolter, J., Grusin, R. (1999) *Remediation Understanding New Media*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Burnett, R. (2005) *How Images Think*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Castanyer, L. (2004) “De la Estética de la Recepción a la Estética de la Interactividad: Notas para una Hermenéutica de la Lectura Hipertextual” in *Arte y Nuevas Tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica / coord. por Miguel Angel Muro Munilla, 2004*, ISBN 84-95301-88-1, pags. 272-287 (disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=940299>, consultado a 5 de Janeiro de 2009).
- Cordeiro, E. (2007) *Géneros Cinematográficos*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Holmqvist, B. e Andersen (1991) “Language, Perspectives and Design” in Greenbaum, J. e Kyng, E. (eds.) (1991) *Design at Work*, Hillsdale: Earlbaum, pp. 91-121.
- Katz, S. (2004) *L’Écran, de L’ Icône au Virtuel*, Paris: L’ Harmattan.
- Kress, G. e van Leeuwen, T. (2001) *Multimodal Discourse*, Londres: Edward Arnold.
- Kress, G. (2003a) *Literacy In the New Media Age*, Londres: Routledge.
- Kress, G. (2003b) “Education in the Information Age: Between Instability and Integration”, (disponível em www.medienpaed-kassel.de/texte/KressEducation_in_the_info_age_wd.htm, consultado a 20 de Setembro de 2005).
- Kress, G. (2005) “Gains and Losses: New Forms of Texts, Knowledge, and Learning”, *Computers and Composition* 22: 5-22.

- Kress, G. (2006) "Screen": Metaphors of Display, Partition, Concealment and Defence", *Visual Communication*, vol. 5 (8): 199-204.
- Latour, B. (1996) *Aramis or the Love of Technology*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lellouche, R (2004) "Theorie de L'Écran", *Traverses*, n° 2: 1-20.
- Lemke, J. "Travels in Hypermodality", (disponível em <http://www-personal.umich.edu/~7Ejaylemke/papers/hypermodality/index.htm>, consultado a 30 de Novembro de 2006).
- Levy, P. (1998) *Qui És Lo Virtual*, Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, G., Serroy, J. (2007) *L'Écran Global*, Paris: Seuil.
- Manovich, L. (1995) "An Archeology of the Computer Screen", *Kunstforum International New-MediaTopia*, Moscow: Soros Center for the Contemporary Art (disponível em http://www.manovich.net/TEXT/digital_nature.html, consultado a 14 de Setembro de 2006)
- Manovich, L. (2001) *The Language of the New Media*, Massachusetts: the MIT Press.
- Moisés Martins, M. (2004) *Tecnologia e Sonho da Humanidade* (disponível em <http://hdl.handle.net/1822/995>, consultado a 9 de Março de 2007).
- McLuhan, M. (1964) *Understanding Media: the Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill.
- Nadin, M. (1988) "Interface Design: A Semiotic Paradigm", *Semiotica*, 69: 269-302.
- Neves, J. (2007) *O Apelo do Objecto Técnico*, Porto: Campo das Letras.
- Rokeby, D. (1996) "Transforming Mirrors Control and Subjectivity in Interactive Media" (disponível em <http://homepage.mac.com/davidrokeby/mirrorsmirrors.html>, consultado a 15 de Novembro de 2006).
- Santana, J (2008) *Influencia de la Estética en Los Objetos Virtuales* (disponível em <http://www.tesisenxarxa.net/TDX-1103108-121635/>, consultado a 20 de Dezembro de 2008).

DA TRANSPARÊNCIA

Nelson Zagalo¹

“A claustrofobia tem um objectivo, e não é erótico. O que faz é demolir a barreira de segurança entre o observador e a pintura. A arte de Caravaggio destrói a barreira de segurança da moldura. Ela rompe a separação, alcança a pessoa” (Schama, 2006)

O ecrã assume a fronteira que separa a relação entre o artefacto verdadeiramente dito e o seu receptor. Cinema, Televisão ou Media Interactivos dependem da representação visual para existir contudo a relação que procuram com os seus receptores sejam eles passivos ou activos é de envolvimento total. Nesse sentido e tendo em conta esta separação operada pelo ecrã que decorre do enquadramento que circunscreve o espaço ou da separação física que se efectua pelo vidro ou tela existe uma necessidade da parte do *medium* de se desfazer desse mesmo ecrã. É necessário proceder a mecanismos de transparência que criem a ilusão no espectador/participante de que ele está no mesmo plano do objecto e que nada os separa.

A representação visual ganhou com o renascentismo um dos mais importantes aliados na construção da transparência: a perspectiva. Perspectiva que em latim definia um “ver através” (Bolter e Gromala, 2003). No fundo passou a ser possível visualizar espaços tridimensionais projectados em telas bidimensionais. A ilusão criada pela perspectiva criava a transparência da tela e assim ajudava o espectador a ver para além do plano, em profundidade.

Toda a arte fotográfica é dependente do elemento de perspectiva no que toca à criação da sua composição visual e como tal o cinema e a televisão não lhe são indiferentes. Mas se no cinema as questões que se levantam estão relacionadas com o enquadramento e a tela, nos media interactivos esta questão é um pouco mais complexa porque envolve a existência do acesso do participante à obra em si pela mão da interactividade. Este acesso é na generalidade dos casos realizado através da criação de uma denominada interface de informação que permite ao sujeito participante o controlo sobre o mundo representado no ecrã mas que por

¹ nzagalo@ics.uminho.pt

sua vez é totalmente estranha ao mundo diegético apresentado, gerando problemas na envolvimento do sujeito com o artefacto.

1. A emoção na fronteira do ecrã

Analiseemos primeiro como decorre o processo narrativo e emocional entre o sujeito autor e o sujeito receptor, partindo da perspectiva de quem conta uma história no cinema,

“(...) the story is the sum total of all the events in the narrative. The storyteller can present some of these events directly (that is, make them part directly of the plot), can hint at events that are not presented, and can simply ignore other events.” (Bordwell, 2001).

Deste modo ambos os sujeitos criam uma fábula mental da narrativa. Esta coincide nos pontos em que se intersectam, ou seja, nos pontos que o autor escolher apresentar directamente e/ou ainda aqueles em que deixe pistas. No entanto, diverge fora da intersecção no sentido em que as fábulas são criações mentais geradas com recurso à percepção e inferência, processos que se constroem na base de esquemas mentais, protótipos, estereótipos e emoções ou imaginação subjectiva.

Assim, a parte de maior convergência entre ambos os sujeitos recairá sobre os eventos escolhidos para fazerem parte da representação ou processo narrativo, ou seja, a organização dos eventos (enredo ou *plot*) e os processos estéticos utilizados (estilo). Isto, porque

“(...) from the perceiver’s perspective (...) all we have, is before us, is the plot – the arrangement of material in the film as it stands. We create the story in our minds on the basis of cues in the plot” (Bordwell, 2001).

O *plot* pode ser visto como uma escolha realizada a partir dos elementos da fábula do autor. Já o estilo é afecto à escolha dos elementos filmicos, às necessidades do *plot*, contudo a sua representação está no âmbito não-diegético, e por isso, pertencente às características do médium, tais como o ecrã enquanto porta de entrada do *medium*.

No receptor a emoção é, por sua vez, inteiramente afectada pelo estilo escolhido, assim como pelo *plot* representado. Estando a emoção imersa na *fabula* criada pelo receptor, é natural que todo o processo emocional seja afectado pela construção imaginária que o receptor constrói à volta da representação.

Sobre este processo LeDoux (2005) refere-se à autenticidade da ocorrência da emoção em presença do artefacto fílmico. Refere-se ao fenómeno, explicando a estrutura emocional de um espectador face a um filme de terror. Assim,

“(...) when we watch a horror movie, we watch as the protagonist is about to go through something that we fully expect and anticipate. So even though as an audience member you may know in your mind that “this is safe nothing is going to happen to me” unconsciously your fear system has been activated (...) you feel the rush (of adrenaline), you feel the fear that your body is experiencing and going through, and is the second stage where you begin to cope with the fear response that you’re experiencing, that’s where consciousness comes in, and you say “well this is fine, because it’s not happening to me”. (LeDoux, 2005)

Podemos ver nesta descrição os três níveis hierárquicos de Damásio (1999): emoção, sentimento, consciência. A emoção ocorre. O sentimento de que ela decorre é aqui enfatizado por LeDoux como o *cope*, isto é, o processo de gestão da emoção e posteriormente a consciência da emoção que neste caso se apercebe que o estímulo é ficção e por isso não necessita de agir comportamentalmente, mantendo-se sentado continuando a ver o filme. Contudo e apesar de toda esta desconstrução do processo emocional, a emoção ocorre tal como LeDoux afirma, e são esses momentos de emoção que nos atraem para o cinema, assim como são eles responsáveis pela transparência do ecrã. Ou seja no momento em que sinto emoção, deixa de existir ecrã, com ele presente mentalmente, a emoção não ocorreria. A transparência funciona, e volta a desaparecer quando ganhamos consciência de que tudo está apenas ali plasmado num ecrã e não é real.

Bordwell defende até um sujeito espectador como activo e co-produtor da realidade fílmica que lhe é apresentada, criador da sua representação mental. O processo por si definido como *hypothesisizing* é disso espelho, processo no qual o “spectator frames and tests expectations about upcoming story information” (1985:37). Ou seja, através de processos de inferência, o espectador passa a construir a realidade do filme de duas formas distintas, quer através dos estímulos da percepção, quer através de esquemas cognitivos constituídos por “expectation, background knowledge, problem-solving processes, and other cognitive operations.” (1985:31).

No mesmo sentido, Currie (1995) vai mais longe, introduzindo o processo da “simulação imaginária”, através do qual o espectador utiliza a sua imaginação para *duplicar* os eventos do filme, permitindo-lhe, assim, entrar no

interior dos personagens, de forma a “observar como responderia em imaginação” (p.144) no lugar delas àqueles estímulos. Sendo assim natural o aparecimento da emoção durante o visionamento do filme, assim como o apagamento da fronteira ecrã, dando lugar a uma transparência quase total.

2. Processos de transparência do ecrã cinematográfico

De acordo com (Bordwell, 1989), “*stylistics deals with the materials and patterning of the film medium as components of the constructive process*”. Quando em utilização no cinema, estas técnicas artísticas são direccionadas para a construção de um artefacto com capacidade para iludir emocionalmente o espectador de que as situações estão a decorrer em tempo real à sua frente. A sua função é assegurar que a mensagem chega ao receptor. De uma certa forma são elementos que geram estímulos audiovisuais que pactuam com as nossas inferências (Prince, 1996) e que facilitam o processo de simulação do mundo representado (Currie, 1995). No sistema de *entertainment* de Hollywood, o estilo é muitas vezes colocado ao nível da narrativa e por vezes até acima. O expressionismo emocional é conduzido pela estilística através de convenções aceites pelas audiências que ajudam na construção de um tipo de realidade aumentada. Ao mesmo tempo que a familiaridade facilita a comunicação, esta facilita também a imersão no filme o que gera a noção compensatória de escapismo, ou seja, uma perda de noção da realidade circundante. Nos últimos anos, o cinema de entretenimento tem-se especializado na forma como consegue activar respostas emocionais espontâneas através destes estímulos ao escapismo que Mellmann (2002) define como “efeitos de realidade”. Diz Mellmann que, quando de grande intensidade, estes afectam o nosso “sistema de reflexos automático”, ou seja, os estímulos porque assumidos como “reais” vão “directamente ao cérebro e são disparados imediatamente no sistema motor como comandos neuroquímicos gerando dessa forma o choro, posições de defesa, fechar os olhos, encolher-se ou proteger a cabeça.”

Eisenstein refere que “shot and montage are the basic elements of cinema” sendo que “to determine the nature of montage is to solve the specific problem of cinema” (Eisenstein, 1949:48). Desta forma, determina a montagem como elemento estilístico de singularidade artística do cinema e que é, depois, corroborado por vários outros autores, tais como Staenberg (2004) que diz que “what makes a movie a movie is the editing”.

No campo dos efeitos cognitivos da montagem é de salientar que esta é uma forma de representação da realidade em tudo artificial, completamente *anti-natura* nos seus efeitos visuais, uma vez que a,

“(...) visual reality we (humanos) perceive is a continuous stream of linked images (...) under these circumstances, it wouldn't have been at all surprising to find that our brains had been “wired” by evolution and experience to reject film editing. If that had been the case, then the single-shot movies of the Lumière Brothers – or films like Hitchcock's Rope – would have become standard” (Murch, 1995:5-6)

A descontinuidade entre planos parece ter como propósito um condensar de momentos descontínuos a partir do melhor ângulo de câmara possível para cada emoção necessária à história (Murch, 1995: 8). Contudo, e apesar de sabermos que a montagem funciona, “a questão mantém-se: Porquê?” (Murch, 1995:9). E poderíamos dizer o mesmo sobre o facto de presenciarmos uma realidade plana, projectada numa tela, como se de realidade se tratasse.

A grande funcionalidade da edição enquanto arte, parece ser passível de ser definida como motor de emoção, *tout court*. Definição sustentada também por Murch (1995) nos seus seis critérios de montagem definidos com percentagem de relevância para a estrutura fílmica: “1) Emotion 51%; 2) Story 23%; 3) Rhythm 10%; 4) Eye-trace 7%; 5) Two-dimensional plane of screen 5%; 6) Three-dimensional space of action 4%.” (p. 18). Ainda neste sentido vai também Orpen (2003) definindo que “to make a cut is to keep the audience interested, and interest is often the result of emotion” definindo assim a retórica da edição como, “to please” (p.10).

3 . A interactividade e modos de acesso

A interactividade é um conceito central em toda a existência dos novos media, no sentido em que permite, em potência, ao sujeito que a *experiencia*, uma relação de igual para igual com o autor do conteúdo (Ladow, 1992). Este é o cerne que regula toda a área dos chamados “novos media” (Wardrip-Fruin e Montfort, 2003), e por isso mesmo acreditamos que o conceito “novos” está ultrapassado devendo substituir-se por “interactivos” (Zagalo, 2009). Manovich (2001) disse, “a new media object is not something fixed once and for all, but something that can exist in different, potentially infinite versions” (36). Diferentemente dos media tradicionais, os media interactivos, do ponto de vista do espectador/participante e dado o seu carácter interactivo não condicionam a forma/discurso (estilo) ao conteúdo (história) na sua integralidade (Zagalo:2009:254). Como objectivo comunicacional, temos que “interaction is supposed to give the user a sense of the unique process of walking a personal path through databases

to the most appropriate form of content delivery” (Kubasiewicz, 2008) contudo funciona mais como uma visão idealista e não tanto na sua aplicação prática (Lister et al, 2003:41), dado todas as problemáticas que envolvem a inclusão de interactividade no seio de histórias lineares.

O nível mais simples de análise do conceito de interacção humano-máquina passa pelo estudo das formas de acesso à representação, ou seja, as formas através das quais o sujeito pode exercer acção e, assim, manipular o que lhe é apresentado. Sendo a forma mais simples, é de todo fundamental para que qualquer outro nível de interactividade possa acontecer. O meio pelo qual manipulo o ambiente é o meio através do qual vou poder participar e, desse modo, criar novos significados a partir de cada ciclo de interacção.

Vejam, então, os quatro modos de manipulação definidos por Sherman e Craig: “direct user control”; “physical control”; “virtual control” e “agent control” (2003: 286-292) (ver Fig. 1).

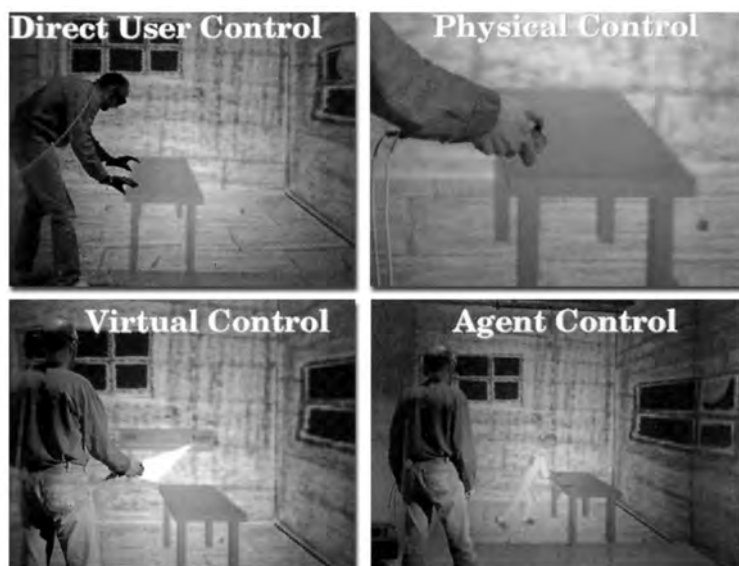


Fig. 1. Manipulação de uma mesa para a direita (Sherman e Craig, 2003:287)

Em “direct user control”, o utilizador está completamente imerso na representação, o seu simples toque no objecto ou olhar para o objecto virtual activa neste propriedades que permitem ao utilizador deslocar a mesa para onde quiser. Em “physical control”, o utilizador recorre a um objecto físico para enviar as ordem para o ambiente virtual. Por exemplo, num simulador de voo, o ambiente visual pode ser virtual mas os controladores

e os bancos podem ser completamente reais para proporcionar um maior realismo à simulação. Em “virtual control”, o utilizador recorre a um objecto, só que neste caso o objecto é virtual. Pode ser um menu de acesso a diferentes modos ou pode ser simplesmente um objecto que ajuda a executar a tarefa. Finalmente, o “agent control” o utilizador envia ordens a um agente com alguma autonomia para que este execute a tarefa no ambiente virtual.

Todas estas formas de manipulação estão, contudo, dependentes da forma como o objecto a manipular foi desenhado ao nível da sua acessibilidade (*affordance*²). Tal como no mundo real, eu posso chutar uma bola de futebol a 10 metros, mas não posso chutar uma bola de ferro presa ao chão.

Vejam agora de que forma é que a interactividade afecta a representação e desse modo compreender como é que o sujeito se torna também parte dessa representação, num sentido participativo.

“measure of interactivity: you either feel yourself to be participating in the ongoing action of the representation or you don’t” (Laurel, 1993:20-21).

Da comunicação enquanto campo de estudo, a questão central e pertinente a relembrar aqui é que a comunicação é a “interacção por meio de sinais mutuamente reconhecidos” (Hartley, 2002). Nesse mesmo sentido, a interactividade presente numa relação humano-máquina, que é de carácter comunicacional, assume padrões de interacção humana. Ora Watzlawick (1967) considera que “a interacção pode ser considerada um sistema”. Deste modo e seguindo a “Teoria Geral dos Sistemas” (108),

“(…) o que é importante não é o conteúdo da comunicação per se mas, exactamente, o aspecto relacional da comunicação humana (...) os sistemas interacionais serão dois ou mais comunicantes no processo de (ou no nível de) definição da natureza de suas relações” (Watzlawick, 1967:110).

Assim, podemos entender que algo possa ser interactivo, quando ocorrer uma relação recíproca entre dois elementos de um mesmo sistema. Seguindo a vertente sistémica, numa vertente computacional, Crawford estabelece uma definição que assume como três critérios essenciais da interactividade — o ouvir, pensar e falar.

² *Affordance*, é um conceito da psicologia perceptiva e cognitiva e foi introduzido na área de HCI por Norman em 1988 no seu livro “*The psychology of everyday things*”. Refere-se ao modo como um objecto sugere ao sujeito a sua forma de interacção.

“A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks and speaks” (Crawford, 2005:29).

Crawford define os três critérios num sentido metafórico, tendo em conta a natureza não orgânica de um dos intervenientes, o computador. O seu objectivo é definir a interactividade como um verdadeiro processo de interacção humana a saber, a conversação.

Pela complexidade que um processo desta natureza envolve, e pelo facto de este levantar questões da natureza da autoria ao nível da concepção de artefactos interactivos, a definição do papel do sujeito utilizador tem sido definido como de participação, definição partilhada por vários autores. Isto é, uma tentativa de fugir ao mito da co-autoria. Numa análise concreta e especializada, podemos definir a relação do sujeito receptor com o artefacto não num sentido elaborado de co-autoria mas “is perhaps better described as participation” (Aarseth, 1997:49). Glassner fala mesmo em “participatory narrative” (2001:60).

No campo das ciências humanas que procuram estudar o processo da interactividade em ambientes electrónicos, a definição mais utilizada é a de Cameron (1995),

“(…) interactivity means the ability to intervene in a meaningful way **within the representation itself**, not to **read** it differently.”
(negrito do autor)

Aqui o ler diferentemente está intimamente ligado à conceptualização da “obra aberta” de Eco (1962), que na definição de Cameron é liminarmente excluída da equação. Ou seja, a interactividade não busca a criação na obra de pistas para diferentes interpretações, mas procura antes gerar acessos à sua representação. Acessos significantes, no sentido da sua importância para o receptor, ou seja que não se limite ao mero “manipular” acima descrito, mas permita, em certa medida, participar no desvelar da essência do texto apresentado. A interactividade assenta na estimulação de acção do sujeito utilizador sobre o artefacto para que este se torne signficante. A acção do utilizador é assim o ponto de energia que faz girar a arte interactiva.

Finalmente, e entrando no campo do design de videojogos, Salen & Zimmerman no seu tratado *Rules of Play - Game Design Fundamentals* (2004) desenvolveram todo um pensamento sobre a questão da interactividade de modo a envolver todas as potenciais vertentes que esta possa assumir e de algum modo numa tentativa de enquadrar a teorização que se vai perpetuando sobre este conceito. Deste modo criaram um modelo,

o “Modelo Multi-valente da Interactividade” que assume quatro modos de interactividade:

“Modo 1 - Interactividade Cognitiva ou participação interpretativa; Modo 2 - Interactividade Funcional ou participação utilitária; Modo 3 - Interactividade Explícita ou participação com escolhas e processos desenhados; Modo 4 - Interactividade Para-além-do-objecto ou participação no seio da cultura do objecto” (Salen & Zimmerman, 2004:59).

No modo três da questão da interactividade explícita para Salen e Zimmerman a questão da escolha é um processo central na possibilidade interactiva. A escolha deve enquadrar-se numa situação com significado para o utilizador. Assim, se a escolha é a,

“representação de acção, na qual o jogador pode participar (..), se considerarmos (ainda) que toda a escolha tem um resultado, então, a unidade ‘acção > resultado’ é o veículo através do qual o significado emerge” (Salen & Zimmerman, 2004:62).

A questão final e que liga a interactividade à imersão e por sua vez transparência é que a interactividade confere “a visitors sense of presence in the technical sense of accepting the mediated content as in some sense real.” (Fencott, 2001).

4. Transparência pela imersão

“Whereas the public, that representation of daily life, forgets the confines of the auditorium, and lives and breathes now only in the artwork which seems to it as Life itself, and on the stage which seems the wide expanse of the whole World.” (Wagner, 1849)

A criação de imagens por parte do ser humano é um dos maiores mistérios da humanidade. Compreender como foi possível à nossa espécie começar por desenhar imagens bidimensionais de animais tridimensionais que podemos ver nas cavernas de Altamira ou Lascaux com cerca de 30 000 anos é algo bastante complexo tendo em conta, que os estudos (Spivey, 2005) demonstram que pessoas sem literacia em descodificação de imagem (ou seja, que nunca tenham visto qualquer imagem em toda a sua vida), não conseguem perceber uma fotografia ou um quadro de um simples animal ou objecto do seu quotidiano.

No sentido de quem *experiencia*, a Alegoria da Caverna de Platão, pode ser vista como uma *desconstrução* das realidades virtuais. A aniquilação dos sentidos, como base da alegoria, restando apenas a visão e a audição aos seres que se encontram acorrentados para poderem definir o seu universo. Para Platão, os nossos sentidos, funcionavam como filtros deturpadores de realidade e só a contemplação filosófica poderia levar-nos à verdade.

Nos tempos áureos do Império Romano, a vila de Pompeia viu florescer espaços artísticos criados a partir de pequenos quartos sem janelas e com apenas uma porta de acesso, nos seus muros ilustrações cobriam toda a superfície num ângulo de 360°.

“the room appears larger than its actual size and draws the visitor’s gaze into the painting, blurring distinctions between real space and image space (...) the overall effect is to break down barriers between the observer and what is happening in the images on the walls” (Grau, 2003:25).



Fig. 2. Villa dei Misteri, Pompeia, Itália, 60 d.C.

Na “Villa dei Misteri” (ver Fig. 4), não nos interessa apenas o lado imersivo da experiência, mas também a sua busca pela forma narrativa. As ilustrações apresentadas nos muros dão corpo a uma narrativa, por sua vez, dramatizada por intermédio das expressões corporais dos personagens aí desenhados.

“Drama is lent to the scene by a young maenad who, panicked and anxious, throws her clothes about her with a defensive movement of the hand in a gesture of pathos and ecstasy” (Grau, 2003:26)

Como podemos ver pelo exemplo anterior, a história está repleta de arte com pretensões ilusórias e de imersão (Grau, 2003). No entanto, julgamos poder traçar aqui uma ligação histórica bem mais contemporânea

e, desse modo, considerar um enquadramento teórico que medeia entre o artigo de Bazin, “Le Mythe du Cinéma Total” (1948) e o livro de Janet Murray “Hamlet on the Holodeck” (1997). Concepções que encarnam um mesmo sonho assente na mesma tecnologia audiovisual, uma materialização física de um espaço virtual ou alternativo capaz de nos transportar para um outro mundo completamente real, tão real como o real.

“le mythe directeur de l’invention du cinéma est donc l’accomplissement de celui qui domine confusément toutes les techniques de reproduction mécanique de la réalité (...) celui du réalisme intégral, d’une récréation du monde à son image, une image sur laquelle ne pèserait pas l’hypothèque de la liberté de interprétation de l’artiste ni l’irréversibilité du temps (...) le cinéma au berceau n’eût pas tous les attributs du cinéma total de demain (...) Le cinéma n’est pas encore inventé !” (Bazin, 1948:23).

Do lado do holodeck temos,

“(..) an illusory world that can be stopped, started, or turned off at will but that looks and behaves like the actual world and includes parlor fires, drinkable tea, and characters (...) that can be touched, conversed with (...) the Star Trek holodeck is a universal fantasy machine (...) is an appropriate entertainment medium for the fortunate citizens of such a world: a utopian technology applied to the age-old art of storytelling” (Murray, 1997:15).

Se para Bazin o cinema ainda não foi inventado, para Murray o mito foi ficcionado como holodeck mas continua a ser uma pura utopia. Os media interactivos podem ainda não ser o mito que Bazin sonhou, mas são algo que se posiciona para além de tudo o que tínhamos até agora.

Nestes media interactivos o conceito de tempo-real é uma estrutura fundamental, porque estes pressupõem uma relação acção/reacção ou causa/efeito contínua no tempo. Um tempo, que é a sua base, tal como em qualquer outro artefacto dinâmico (música ou cinema). Só que neste caso, o tempo não pode ser diferenciado. Ou seja, não podemos ter um tempo da ficção imbuída no próprio artefacto ou seja da sua narrativa e um tempo da sua representação, pois aqui eles serão ambos um mesmo tempo. Isto, porque o tempo tem de ser real, no sentido em que tem de estar sincronizado com as acções do utilizador sobre a própria representação.

“(...) it is clear that the events represented cannot be past or prior, since we as players can influence them. By pressing the CTRL key,

we fire the current weapon, which influences the game world. In this way, the game constructs the story time as synchronous with narrative time and reading/viewing time: the story time is now. Now, not just in the sense that the viewer witnesses events now, but in the sense that the events are happening now, and that what comes next is not yet determined.” (Juul, 2001).

Ou seja do ponto de vista da construção de artefactos interactivos, teremos como propriedade fundamental, o colapso entre o passado e o presente (Moser, 1996). “The simulator (...) operates in the present (...) this ontological change has important consequences” (Cameron, 1995). Uma sincronização do tempo entre o artefacto e o sujeito que potência um novo tipo de relação e desse modo uma emocionalidade própria.

Num registo completamente diferente, a série de televisão *24* (2001-2006) procurou à semelhança das estilísticas do cinema, importar conceitos dos novos *media* para o seu âmbito (Zagalo e Barker, 2006). Dessa forma a série é desenvolvida em 24 episódios que por sua vez representam cada um, uma hora real de um dia de 24 horas. Ou seja, o tempo projectado no ecrã de TV é sincronizado com o tempo do espectador, no sentido em que 10 minutos de série representam 10 minutos reais para o espectador. Sobre os seus efeitos, dissemos anteriormente, em outros escritos, que,

“(...) synchronization is stronger, and therefore so is engagement and interest. It delivers the impression of a reality simulation occurring in front of viewers’ eyes. *24* has taken audience engagement to another level. The viewer knows the events are not true, are fiction, but time is passing for real in his or her life during viewing. In some way they are suffering the same time effects as the characters and so reality seems to supplant fiction for these moments.” (Zagalo e Barker, 2006:178)

O tempo-real é ainda o fundamento ou propriedade principal que distingue um ambiente interactivo de um qualquer outro artefacto CGI (imagem ou filme). Isto, porque o ambiente interactivo pode ser experienciado quer de forma activa (interactividade) quer de forma semi-passiva (navegabilidade). No entanto, para o experienciar, em qualquer uma destas formas é necessário que o ambiente se crie num tempo presente. É o agora que faz dele um ambiente permeável à interacção, assim como à navegação.

Muitas vezes enquadrada no âmbito da interactividade, ou até mesmo da imersividade, a navegabilidade como propriedade interactiva é uma característica bastante ignorada, no que toca à sua importância no esta-

belecimento emocional de um ambiente. Talvez porque a complexidade dada às interdependências torne difícil defini-la.

“The ability to move through virtual landscapes can be pleasurable in itself, independent of the content of the spaces”, (para alguns, nos videogames) “the combat is an unwelcome distraction from the pleasure of moving around the unfolding spaces of the maze” (Murray, 1997:129)

Assim, a navegabilidade define a forma como o utilizador se move no ambiente, cognitivamente, o que tem de saber e fazer, para se deslocar uma vez aí dentro e comportamentalmente, como se configuram os movimentos, como se expressam e, assim, chegam ao utilizador. Segundo Sherman e Craig, a navegação pode ser dividida em duas componentes distintas: “wayfinding” e “travel” (2003:332).

O “wayfinding” é condicionado pelo conhecimento que o sujeito tem do ambiente, ou melhor, pelos elementos que o ambiente lhe proporciona para que ele possa procurar o caminho para prosseguir na execução das tarefas, jogo ou história. O sujeito, segundo as teorias da percepção (Gibson, 1979), desenvolve mapas mentais da geografia em seu redor, de forma a poder descortinar o sistema em que está inserido e, dessa forma, poder avançar na sua busca.

Num ambiente interactivo virtual, o espaço pode formar uma imensa vastidão e, desse modo, são necessárias formas ou objectos no mundo interactivo que possam servir de guias ou delimitadores do espaço, por a forma a orientar o sujeito aí. Assim, a procura começa por ser definida pelo grau de liberdade que é concedida ao experienciador do ambiente.

No design de um videogame de ambientes virtuais, apesar de os ambientes poderem ser infinitos, é necessário proceder a uma circunscrição do espaço de jogo para que o jogador não se perca no ambiente e perceba as motivações do jogo, ou seja, que realize o “wayfinding”. E o nome que é dado a essas delimitações é, “edge metaphor”. Isto é, uma razão lógica e perceptiva que explica ao jogador, porque é que este não pode sair de determinado espaço do mundo ficcional.

Ora, estas “edge metaphors” podem ser de variados tipos: campos de forças, que impedem a passagem (*Half-life 2*, 2004); mar (*Grand Theft Auto III*, 2001; *Myst*, 1993); muros de pedra e cercas de madeira (*Fable*, 2004); paredes de um castelo gigantesco (*ICO*, 2001).

Ainda ao nível da geografia, podemos ter os objectos do ambiente a servirem de referência perceptual como guia ao sujeito e que podem ser

³ GPS – é acrónimo para *Global Positioning System*. No caso de um videogame serve para indicar ao utilizador em que parte do mundo se encontra assim como indica para onde se deve deslocar para atingir o objectivo.

categorizados como “metáforas de direcção”. Metáforas que podem aparecer na forma de mapas (ver Fig. 3 (1)); livros (ver Fig. 3 (2)) ou GPS³ (ver Fig. 3 (3) e (4)). Ou então, aparecerem mesmo em forma de menu ou setas sobrepostas ao ambiente, contendo informação relativa ao posicionamento geográfico e a direcção a tomar (ex. Rayman 2, 2001).

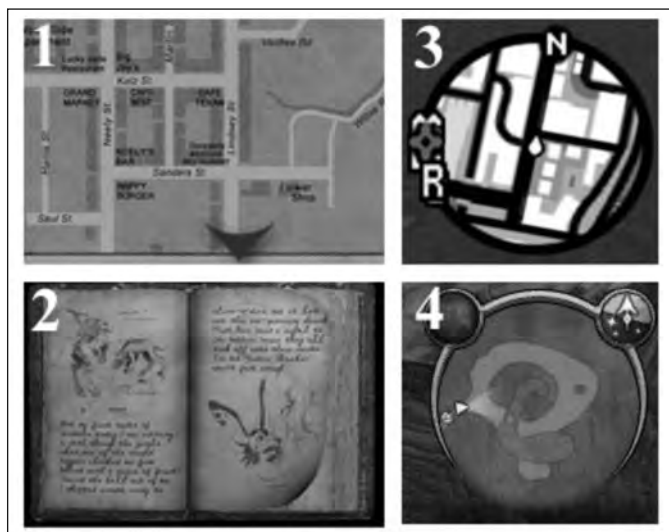


Fig. 3. (1) Mapa em *Silent Hill 2* (2001); (2) Livros de *Myst* (1993); (3) GPS em *GTA III* (2001); (4) GPS em *Fable* (2004)

Quanto melhor for a metáfora, mais credível será o cenário (ambiente interactivo) e, como consequência, maior será o envolvimento com o artefacto. Daqui se percebe também que maior será a transparência da interface e do ecrã, uma vez que o jogador deixa de sentir a sua presença.

Relativamente à componente de “travel” ou viajar, resume claramente o aspecto como o ambiente se comporta face à vontade do utilizador em se movimentar, ou seja, face às escolhas e controlo que o utilizador exerce sobre o ambiente. Diz respeito ao que é apresentado no ecrã em cada momento, seguindo a abordagem de uma hipotética montagem interactiva de enquadramentos que criam uma “perspectiva personalizada” sobre o mundo virtual.

Assim, a “perspectiva personalizada” engloba três critérios distintos: o enquadramento, a montagem e a posição. A posição que, por sua vez, engloba os outros dois planos uma vez que são dependentes da posição adoptada pelo participante no ambiente virtual, pode ser de dois tipos: primeira-pessoa ou terceira-pessoa.

No caso de adoptarmos uma posição de primeira-pessoa, tanto o enquadramento como a montagem deixam de fazer sentido uma vez que

não podem ser aplicadas. A primeira-pessoa permite apenas um enquadramento único, o POV⁴ podendo, nesse plano, executar apenas aproximações ou distanciamentos em profundidade. Desta forma, o utilizador que aparentemente parecia ter um grande controlo em primeira-pessoa tem afinal menos opções. O relacionamento do utilizador com o ambiente, na primeira-pessoa, acontece de uma forma linear em direcção ao mundo que pretende controlar, o utilizador só pode ver o que personagem vê.

“In a first-person POV game, your character’s movement is very limited. In fact, your character doesn’t move at all; instead, the world swirls around it.” (Clarke-Willson, 1997).

Na terceira-pessoa, o utilizador vê o mundo através da perspectiva do personagem para além da possibilidade de poder analisar o mundo directamente. O utilizador vê, assim o, que o personagem vê e pode ver como ele vê, o que faz deste ponto-de-vista uma perspectiva mais complexa ou seja mais rica em padrões e em hipóteses de emoção (ver Fig. 4). Segundo Tan, no cinema “*not only do we see what they (os personagens) see, we see how they see it (a realidade), which makes possible emotional identification*” (1996:32).



Fig. 4. Acesso ao mundo virtual (diagrama adaptado dos diagramas de Clarke-Willson, 1997)

Quando neste modo, a câmara pode assumir qualquer posicionamento no espaço, podendo inclusive ocorrer mudança de plano durante a navegação (ex. *Broken Sword III*, 2003). Neste contexto, é possível realizar enquadramentos do personagem, realizar planos e contra-planos de uma interacção com vários personagens, planos de pormenor de determinados objectos, planos gerais do local onde o personagem está. Todos estes enquadramentos podem seguidamente ser alvo de diferentes formas de monta-

⁴ POV – *Point-of-view*, designação utilizada para definir um enquadramento em câmara subjectiva, ou seja câmara colocada ao nível dos olhos do protagonista

gem que, por sua vez, possuem capacidade para desenvolver ritmos através de variações de tempo⁵ (*Max Payne*, 2001) e espaço⁶ (*Project Zero III*, 2005) inclusive *flashbacks* (*Tomb Raider Legend*, 2006). Podemos ver as diferenças entre a imagem de um ambiente visto da primeira-pessoa (Fig. 5) e a de um ambiente visto na terceira-pessoa (Fig. 6). No caso da primeira-pessoa, só vejo a “minha” mão e o ambiente; no caso da terceira-pessoa, vejo o “meu” personagem em toda a sua plenitude expressiva.



(*Half-life 2*, 2004)



(*Persia: The Sands of Time*, 2003)

Ao nível da câmara, toda a variabilidade que ela possa sofrer ao nível de mudanças de enquadramento, ângulo ou movimento pode ser pré-controlada pelo autor do ambiente virtual, ou então, pode ser programada através de algoritmos de carácter “inteligente” que permitem à câmara uma maior facilidade de adaptação ao comportamento pessoal de cada utilizador do ambiente. Assim, temos a câmara como o elemento técnico que dá “vida” à navegação, e por sua vez, à representação.

Neste caso específico, não é de montagem fílmica que falamos, mas de navegação em terceira-pessoa e a sua oposição face à primeira-pessoa. Primeira-pessoa essa que permite o acesso ao fio contínuo da realidade. No entanto, tal como vimos na análise acima exposta, as possibilidades expressivas da terceira-pessoa são em si mesmas bastante mais alargadas que as da primeira pessoa.

Os exemplos de Murch nem são os mais evidentes ou mais facilmente identificáveis com a primeira-pessoa da realidade virtual, uma vez que *Rope* (1948) apesar de ser realizado num único⁷ plano-sequência, sem montagem, este é feito de uma perspectiva teatral, ou seja, a partir de um hipotético observador que não intervém. O caso fílmico em que podemos ver o fio condutor da realidade filmado através dos olhos de um protago-

⁵ Concentração e Dilatação (Ex. “efeito Matrix” em voga em videogames como *Max Payne* (2001))

⁶ As mudanças de plano dão noções diferentes de espaço, podendo dessa forma dar diferentes perspectivas de “tamanho” e ao mesmo tempo de “movimento”.

nista (dos muito poucos que existem em toda a histórica cinematográfica), é em *Lady in the Lake* (1947). Sobre *Lady in the Lake*, e mais especificamente sobre o uso da câmara subjectiva, Mascelli diz que,

“(...) since the camera replaces the player, it must behave like the player, and see what he sees through his eyes at all times. This necessitate continuous filming with mobile camera, which locks as the player moves, sits, stands or looks at another player. Normal editing techniques may not be used, because filming cannot be interrupted.” (1965:17).

Um fracasso de popularidade e, provavelmente por isso, dos poucos filmes feitos, integralmente, dessa forma. Podemos numa breve análise tentar dizer que a razão deste fracasso se prende talvez com a impossibilidade do espectador ver o protagonista, a sua cara, o seu corpo e desse modo tentar estabelecer contacto emocional com este via contágio emocional ou a empatia. Existe uma ausência da sua linguagem corpórea e consequente expressividade que possa comunicar a emocionalidade que percorre o protagonista ao longo de todo o filme. Exceptuam-se as cenas em que o protagonista se vê ao espelho (ver Fig. 7).



Fig. 7. *Lady in the Lake* (1947)

5. Conclusões

A transparência como uma necessidade geradora de envolvimento, potencia a imersão, cria emoção e efectua a ilusão. As técnicas visuais começaram com as estruturas panorâmicas, passaram pela definição da

⁷ O filme não é integralmente realizado num único plano contínuo, porque as bobines de película não eram suficientemente grandes para filmar os 80 minutos de filme. Desse modo existem 10 cortes que Hitchcock realizou aproveitando zonas escuras para realizar as mudanças de bobine.

perspectiva renascentista, aparecimento da fotografia e chegaram ao foto-realismo gráfico 3d. Do lado interactivo, a metáfora foi a base, mas não só, a necessidade de “remediar” (Bolter e Grusin, 1999) os novos media interactivos a partir do cinema em busca da emoção e ilusão estilísticas levou a que a perspectiva de primeira-pessoa a supostamente mais natural se visse substituída pela terceira-pessoa, mais artificial, mas mais próxima do cinema. A metaforização do espaço e a virtualização do tempo da acção dependente do jogador levaram a que várias unidades de interactividade fossem desenvolvidas nomeadamente a da escolha. Na escolha recai grande importância do processo de acesso aos conteúdos interactivos que por sua vez necessitam de reflectir a vontade do jogador por forma a gerarem a ilusão de autêntica participação e assim libertarem a transparência e criarem a ilusão de pertença ao mundo representado.

Por outro lado esta vontade de fazer desaparecer a interface e o modelo de interacção, para que o acesso seja sentido como totalmente natural pelo utilizador colide com a necessidade que o jogo tem de alterar as regras e torná-las de difícil compreensão no primeiro impacto por forma a gerar o necessário desafio. Sem desafio, não pode haver jogo, desse modo será que poderemos continuar a pedir a criação de uma interface completamente transparente?

Com tudo isto poderemos, no entanto, responder a Bolter e Gromala (2003), no sentido da sua declaração quanto ao mito da transparência. A transparência nunca foi um mito, ela é antes de mais uma necessidade do envolvimento com o artefacto com objectivos de transmissão de mensagem (contar uma história). De qualquer modo percebe-se que nem sempre é necessária, ou melhor até, bem-vinda. A desenvoltura artística perde com esta uniformização, esta formatação do olhar e por isso mesmo se espera que o artista veja para além da transparência que procure no fundo da sua matriz, novas formas de desenvolver as suas temáticas, potenciando mesmo, se assim o desejar, o inverso da transparência. E aqui bastaria recordar tão simplesmente casos como *À bout de Soufle* de Godard (1960).

Referências bibliográficas

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Bazin, A., (1946) “Le Mythe du Cinéma Total”, in *Qu'est-ce que le cinema?*, 1958, Art, Les Editions du Cerf, Paris, 2002 (pp.19-24).
- Bolter, J., Grusin, R. (1999) *Remediation : understanding new media*. Cambridge, Mas; London, MIT Press.

- Bolter, J, Gromala, D. (2003) *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, 2003, MIT Press.
- Bordwell, D., (1985), *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London.
- Bordwell, D. (1989) Historical Poetics of Cinema. in R. B. Palmer (Ed.), *The Cinematic Text: Methods and Approaches*. New York, AMS Press: 369-398.
- Bordwell, D. (2001) *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill, 6th edition, USA.
- Cameron, A. (1995) *Dissimulations - illusions of interactivity*, Millennium Film Journal, No. 28, Spring.
- Clarke-Willson, S. (1997) "Applying Game Design to Virtual Environments", in *Digital Illusion : Entertaining the Future with High Technology*, Addison-Wesley Pub Co
- Crawford, C. (2005) *Chris Crawford on interactive storytelling*, Indianapolis, Ind., New Riders.
- Currie, G. (1995) *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Damásio, A. (1999) *O Sentimento de Si: O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência*. Trad. parcial M.F.M., Publicações Europa-América, Lisboa, 2000
- Eisenstein, S. (1949) "A dialectical Approach to Film", in *The Film Form*, trans. J. Leyda , NY, Harvest/HBJ, 1977
- Fencott C. (2001) *Understanding VR: an Interactive Notebook*, online <http://www.fencott.com/Clive/UnderstandingVR/Default.htm>
- Gibson, J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin
- Grau, O., (2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass., MIT Press.
- Hartley, J. (2002) *Comunicação, Estudos Culturais e Media conceitos chave*, trad. Fernanda Oliveira, Quimera, Lisboa.
- Juul, J. (2001) *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*. in Game Studies, Volume 1, issue 1.
- Kubasiewicz, J. (2008) *Motion Literacy, in Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*, Focal Press, Elsevier, Oxford, UK.
- Laurel, B. (1993) *Computer as Theatre*, Addison-Wesley Pub Co, 1999, New ed.
- LeDoux, J. (2005) em entrevista, in *Under the Skin*, by Michael Gillis, in The Grudge (2004) DVD, LNK Video Lda.
- Lister, M., et al. (2003) *New Media: A Critical Introduction*, Routledge, London.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. MIT Press: Cambridge, Massachusetts / London, England.
- Mascelli, J. (1965) *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*, 1st Silman edition (June 1998), Silman-James Press; ISBN: 187950541X.
- Mellmann, K. (2002) *E-Motion: Being Moved by Fiction and Media*, in PsyArt, http://www.clas.ufl.edu/ipsa/journal/2002_mellmann01.shtml
- Moser, M. (1996) *Immersed in Technology Art and Virtual*, Banff Centre for the Arts, Leonardo Books, Canada.
- Murch, W. (1995). *In the Blink of an Eye: a Perspective on Film Editing*. Los Angeles, Silman-James Press.
- Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- Prince, S. (1996) *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*, Film Quarterly, v49, n3 (Spring, 1996): 27-38.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design fundamentals*. Cambridge, Mass., London, MIT.

- Schama, S., (2006) *The Power of Art*, TV Series, BBC.
- Sherman, W., Craig, A., (2003). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application and Design*. San Francisco, California, Morgan Kaufmann.
- Spivey, N. (2005) "The Day Pictures Were Born", in *How Art Made the World*, BBC Television.
- Stenberg, Z., (2004) em entrevista, in *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, by W. Apple, Starz! Encore Entertainment, 55 m.
- Tan, E., (1996) *Emotions and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996.
- Wagner, R., (1849) "Outlines of the Artwork of the Future", in, Packer, R., & Jordan, K. (2002) *Multimedia : from Wagner to virtual reality* (Expanded ed.). New York: Norton.
- Wardrip-Fruin, N., Montfort, N. (2003) *The New Media Reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Watzlawick, P. Beavin, J., Jackson, D. (1967) *Pragmática da Comunicação Humana*, 1967, Trans. Álvaro Cabral, Editora Cultrix, São Paulo, 1999.
- Zagalo, N., Barker, A. (2006) "Television Drama Series" Incorporation of Film Narrative Innovation: 24, In Anthony Barker (ed.), *Television, Aesthetics and Reality*, Cambridge Scholars Press, ISBN 1-84718-008-6
- Zagalo, Nelson, (2009), "Media criativos e interactivos", Maria Zara Simões Pinto Coelho (org.), *Não Poupes no Semear: Trinta anos de comunicação*, Aníbal Alves, Pé de Página, Braga, Portugal, (pp.215 - 218), ISBN: 978-989-614-124-0
- Nelson Zagalo, (2009), *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*, Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Gracioso Editor, Coimbra, ISBN: 978-989-96375-1-1

Referências de artefactos

- Lady in the Lake**, Robert Montgomery, 1947, 105 min, EUA
- Rope**, Alfred Hitchcock, 1948, 80 min, EUA
- Broken Sword III**, Charles Cecil, 2003, Revolution Software
- Fable**, Peter Molyneux, 2004, Lionhead Studios
- Grand Theft Auto III**, 2001, Rockstar
- Half-Life 2**, Gabe Newell, 2004, Valve Corporation
- ICO**, Fumito Ueda, 2001, Sony Computer Entertainment
- Max Payne**, 2001, Remedy Entertainment
- Myst**, Randy and Robin Miller, 1993, Cyan
- Prince of Persia: The Sands of Time**, Jordan Mechner, 2003, Ubisoft Montreal
- Project Zero III**, Keisuke Kikuchi, 2005, Tecmo
- Rayman 2**, Michel Ancel, 2001, Ubisoft
- Silent Hill 2**, Masashi Tsuboyama, 2001, Konami
- Tomb Raider: Legend**, 2006, Crystal Dynamics

A PAISAGEM (URBANA) NO CINEMA. UM ÚLTIMO PLANO DE LEITURA

Helena Pires*

1. O «grau zero» da paisagem...

«Voir la nature des choses montrées dans leur liaison, soit: un paysage» (Cauquelin: 2000).

«O jardim familiar (primeira fase do abandono): montões informes de silvedo, buxo descabelado, urtigas, flores selvagens. As palmeiras de pouco porte incharam tanto que fazem pensar em anões velhos, doentes, com as suas cabeleiras, as suas folhas emaranhadas, caindo em arco até ao chão». Assim se abre o convite de Carlos de Oliveira¹ a uma deambulação por entre o interior-exterior de uma paisagem que a todo o instante se inventa. Sobre as memórias, os lugares, erguem-se dunas, vozes, intensidades de luz e passos que negrejam. São infinitos os modos de descrever uma paisagem... mas o que é, antes de mais, *a paisagem*?

Admite-se que os seres humanos, confrontados com a natureza, tenham desde logo encetado uma íntima relação com o mundo do visível. Porém, uma tal «visão», motivada pelo reconhecimento do carácter vital da natureza, não implica necessariamente uma «experiência estética», resultante dos efeitos do universo exterior sobre o olhar². Na verdade, impõe-se uma certa *distância* como condição de possibilidade e de transformação subjectiva do território em paisagem. Nascida da percepção individual, a construção da «paisagem» funda-se num impulso fusional com um lugar que se torna estrangeiro e, desse modo, objecto de reflexão. Precisamente, a «estética», formadora de uma dada consciência paisagística, agiliza os instrumentos (traduzidos no filtro histórico das ideias, dos valores ou das normas) capazes de nos dar a ver a intersticialidade significativa das formas «naturais».

É um lugar comum afirmar-se que a emancipação da paisagem, em termos de representação artística visual, e no contexto da cultura ocidental,

* hpires@ics.uminho.pt

¹ Carlos de Oliveira, *Finisterra, paisagem e povoamento*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2003.

² Diz Norbert Wolf (s/d: 7): “En 1947, l'historien d'art Max J. Friedländer a ainsi défini le paysage: «Le pays est la surface de la terre ou une partie de la surface de la terre, le paysage en revanche est le visage du pays, l'effet que celui-ci exerce sur nous.»”.

nasce com a invenção da perspectiva³. De uma função decorativa, servindo o propósito de emprestar determinadas coordenadas espaciais à narrativa, a paisagem, no domínio pictórico, passa então a constituir um possível objecto central da representação. Diversos autores consideram que só a partir de fins do século XVII é que a paisagem deixa de se cingir a um simples cenário ou ornamento (*parergon*), um acessório espacial periférico à cena (*ergon*) ou ao argumento pictórico principal, para tomar o lugar de objecto primeiro do olhar⁴. Podemos assim dizer, parafraseando Norbert Wolf (s/d: 6), que a pintura paisagista é uma invenção da época moderna.

À representação pictural da paisagem não foi alheia uma profunda transformação filosófica, estética e epistemológica, formulada numa dada «visão do mundo» (*Weltanschauung*), usando a expressão de Panofsky (1999). A instauração de um ponto de vista absoluto, que a representação pressupõe, no seguimento de uma visão assumidamente humanista sobre o mundo, exige o estabelecimento de uma articulação matemática, uma abstracção necessária relativamente ao empirismo, capaz de definir os critérios de uma visão «legítima». Nas «formas simbólicas» e nas categorias *a priori* apoia Panofsky o valor da universalidade a que a perspectiva linear aspira. A fidelidade à verdade da percepção é preterida em favor de “um equilíbrio perfeito entre as exigências do sujeito e as do objecto” (Panofsky, 1999: 24). O que implica uma distinção, concertada, entre a aparência dos objectos e aquilo que eles (*de facto*) são⁵. Adoptando a noção de «vontade artística» de Riegl, Panofsky centra-se na busca do «sentido imanente» de uma determinada época, que a produção artística, enquanto expressão de uma força impessoal, simboliza.

³ “Des bons auteurs situent sa naissance aux environs de 1415. Le paysage (mot et notion) nous viendrait de Hollande, transiterait par l'Italie, s'installerait définitivement dans nos esprits avec la longue élaboration des lois de la perspective, et triompherait de tout obstacle quand, existant pour lui-même, il échappe à son rôle décoratif et occupe le devant de la scène” (Cauquelin, 2000: 27).

⁴ Tal como anota Norbert Wolf (s/d: 6), “Le peintre anglais Edward Norgate a écrit vers 1650 dans son ouvrage «Miniatura» que c'est la peinture de la Renaissance qui a commencé à libérer le paysage de son rôle d'arrière-plan, de fond de scènes religieuses ou mythologiques”. Teremos no entanto, e em rigor, que admitir — apesar de não existirem indícios de «paisagem» estética na pintura e na arte antes de início do século XVI (enquanto visão de conjunto, a sua significação técnica e estética terá sido incorporada pelo vocabulário artístico por essa altura) — que a experiência da «paisagem» possa ter precedido o respectivo conceito e que a pintura paisagista possa ter surgido antes do aparecimento de uma palavra para a designar (cf. *Ibidem*: 7). Seja como for, e tal como refere o autor, a questão de saber, face a uma determinada pintura «paisagista», se estamos perante uma «paisagem» decorada com personagens ou perante a representação de personagens que se inscrevem numa dada ambiência paisagística, conheceu, ao longo dos tempos, ampla discussão.

⁵ Importa esclarecer que o *objecto de representação* não é a coisa em si, mas a *imagem mental* que dele temos. Introduzindo *A perspectiva como forma simbólica*, de Panofsky (1999: 9), e parafraseando o autor, diz Christopher S. Wood: “As produções artísticas «não são afirmações feitas pelos sujeitos, mas sim formulações da matéria, não são acontecimentos,

Entre outras formas de representação visual, a produção pictural da paisagem fixou, imperativamente, os «esquemas mentais» necessários à percepção da «natureza» enquanto unidade. Isto é, a fundação de um olhar edificante de um conjunto coerente, na sua diversidade, deve a sua operatividade às leis implícitas que, ao longo da história, e simbolicamente materializadas, foram determinando os modos de ver⁶. Contudo, as condições de possibilidade da visão da natureza como paisagem não respondem, por si, ao problema que a apreensão sensível de uma espécie de manifestação ontológica de identificação imediata entre a estética e a vida implica. Questionar a noção de paisagem (no seu desdobramento em *paisagem-natureza* ou *natureza-paisagem*) obriga ao reconhecimento dos dois aspectos antagónicos que a compõem: o seu carácter construído, por um lado, e o princípio de eternidade, a substancialidade pré-humana, de que esta parece participar, por outro.

A relação da natureza com a sua figuração, sob a forma de paisagem, tal como oportunamente refere Anne Cauquelin (2000: 58-59), não deixa, por sua vez, de se abrir a uma interrogação sobre o estatuto da própria imagem: “*Le principe divin peut-il être représenté dans une forme sensible (visible)?*” (*Ibidem*: 58). Neste sentido, a paisagem poderá ser entendida como *eidolon*, na sua relação mimética ou de semelhança com o modelo original (em última análise, a essência do divino que pretensamente copia), ou como *eikon*, isto é, como produção retórica que dispensa a identificação do signo com a coisa, correspondendo a primeira posição à perspectiva dos iconoclastas e a segunda à perspectiva dos iconófilos⁷.

Importa aqui, sobretudo, continuar a perseguir a interrogação que começámos por enunciar: Podemos falar de um grau zero da paisagem? De um

são resultados», escreveu Panofsky em 1920. Qualquer abordagem histórica teria de levar em consideração a autonomia de um objecto com tais características e a impossibilidade de se deduzir esse objecto das suas circunstâncias fenomenais. Era este o primeiro estágio por que teria de passar qualquer história não materialista da cultura”.

⁶ Diz Cauquelin (2000: 18) “... ce que nous regardions passionnément comme la manifestation absolue de la présence du monde autour de nous, la nature, vers laquelle nous jetions des regards admiratifs et quasi religieux, n’était en somme que le concours en un point des projets qui avaient traversé l’histoire, oeuvres qui se soutenaient les unes les autres jusqu’à former cet ensemble cohérent dans sa diversité et prêtaient au spectacle l’évidence d’une nature”. E ainda, “Piégés innocemment, nous contemplions non pas une extériorité, comme nous le croyons, mais nos propres fabriques intellectuels. Croyant sortir de nous-mêmes par une extase providentielle, nous entrons tout bonnement dans l’admiration pour nos propres façons de voir” (*Ibidem*: 18).

⁷ A este propósito, veja-se a seguinte passagem, de Anne Cauquelin (2000: 62): “Le trait qui circonscrit l’image la sépare de son modèle mais en même temps instaure par cette disjonction un appel à la réunification. Le trait cerne un vide, non un plein. La prétension de l’image iconique n’est pas de donner positivement un substitut essentiel mais de creuser une différence. Différence que viendront éclairer de leur éclat les couleurs brillantes de la grâce, et la figure, toujours absente, du Christ”.

grau zero da imagem? Podemos, de facto, ver aquilo que ainda não foi visto, descrito, desenhado, pintado, ficcionado, como uma unidade coerente de sentido? Na Antiguidade, a noção de *paisagem*, a existir verdadeiramente, confunde-se com a noção de *topos*, cingindo-se ao lugar que serve de envelope à narração⁸. Descrevendo nos seus escritos «paisagens» estrangeiras, Heródoto mais não faz do que referenciar, num território imaginário, as etapas sucessivas de um périplo fantasista. O propósito da narrativa é, antes de mais, discursivo, visando convencer mais do que expressar qualquer tipo de emoção estética.

Se parece certa a importância da arte na fabricação da «paisagem», tendo a literatura (sob a forma de poesia, narrativas de viagem...) precedido, nesse sentido, outras formas de produção artística, é de destacar em particular o papel da pintura na invenção de uma certa *realidade* emprestada à paisagem. O que não quer dizer que a questão do *ver* se imponha propriamente à pintura. A questão da pintura começou por ser a questão da sua ligação aos textos mitológicos e narrativos, a questão da razão. A sua preocupação fundamental centrou-se, desde logo, na instituição de um determinado valor de legitimidade. Transformando os objectos do mundo natural em ícones, assim se constroem os instrumentos necessários à visão do mundo, deste modo resgatado da sua aparente opacidade pré-humana: informe, caótico e recolhido no inapreensível.

É próprio da «natureza» da paisagem o abrir-se a um sem número de enigmas. O *olhar através da janela*, o sentimento, mesmo que ilusório, de sair de si, conduz-nos à projecção sobre o infinito. A percepção da paisagem convoca necessariamente a crença na sua ilimitada continuidade, na sua desmedida. E o horizonte que a recorta sugere ao mesmo tempo uma distensão sobre o que se imagina para lá do visível. Se, por um lado, é condição necessária e constitutiva da paisagem (para que esta possa ser percebida como tal) o seu enquadramento, por outro, o «fora de campo» impõe-se como condição igualmente necessária. Metáfora da visão, a *janela* evoca os diversos dispositivos que fixando e interrompendo a pressuposta continuidade da paisagem fundam a sua própria possibilidade. Perceber a paisagem significa entregar-se à distância, à lonjura. Mas também ater-se ao recuo, ao fechamento, aos limites a que a própria visão do mundo obriga.

Persistindo na incontornável duplicação da paisagem em «paisagem-natureza», somos assim levados ao confronto com o seu carácter miste-

⁸ Reafirmando que o objecto paisagem não pré-existe à paisagem, diz Cauquelin (*op. cit.*: 39-40): “L’image n’est pas dirigée vers des manifestations territoriales singulières, mais vers l’événement qui en sollicite la présence. Et de même que le lieu (*topos*) est, suivant la définition aristotélicienne, l’enveloppe des corps qu’il limite, de même le prétendu «paysage» (petit lieu: *topion*) ne serait rien sans les corps en action qui l’occupent. La narration est première et sa localisation est un effet de lecture”.

rioso. De um lado, esta participa do «natural», do infinito, do que se estende para lá do visível, em última instância do divino. Do outro, a paisagem significa o retorno a si, aos modelos implícitos e imanentes que tornam a sua percepção possível, mas também às memórias íntimas e às experiências que lhe emprestam a sua dimensão poética.

Ao nível da representação, a paisagem, transformada em imagem, manifesta a «resistência do infigurável», para usar a expressão de Stéphanie Katz (2004). Admitindo que a questão da paisagem é necessariamente a questão da *imagem* (servindo esta última de instrumento esquemático impreterivelmente requerido pela própria percepção da *paisagem*), somos levados a reconhecer uma certa cumplicidade entre a figuração icónica e aquilo que podemos designar como a invisibilidade divina. Isto porque o entendimento da imagem, e em particular da imagem icónica, concebida como um «ecrã bifásico» (na sua articulação de fronteira entre o que é acessível e o que lhe escapa) não dispensa à partida a vectorização do olhar sobre o fora de campo, o infinito. Como refere Katz (2004), o ícone é vazio. Define-se pela falta, a distância, a ausência. E uma imagem é sempre uma imagem que nos olha, uma mecânica do desejo (*Ibidem*: 30-31)⁹.

Na Renascença, a invenção da perspectiva na pintura procura resgatar o infinito para dentro do quadro. A par do mundo sensível, edifica-se um mundo imaginado. Sendo o homem a medida de todas as coisas, também a dimensão cósmica não escapa à representação estética, à vontade de conhecimento absoluto, ao domínio da razão universal. A figuração de amplas visões panorâmicas, ou mesmo de perspectivas aéreas, obedece frequentemente a um tal projecto. Além do mais, a «paisagem», neste sentido, não desempenha mais do que um papel secundário face à História.

A concepção da «paisagem» enquanto fenómeno estético, materializada na *Tempestade* de Giogione, nas pradarias de Constable ou, mais tarde, nas obras impressionistas, parece desde cedo induzir, a par de propósitos mais ou menos realistas, muito mais ao sonho, ao entusiasmo emocional face às formas naturais (mesmo que imaginadas), do que ao intelecto. Partindo de um enunciado de Franz Kafka («Le paysage me gêne pour penser. Il est beau et veut donc être contemplé.»), interroga Norbert Wolf (s/d: 6): “Ces deux phrases de Franz Kafka stipulent-elles que la figuration artistique de la nature n’est que simple sensualité, le «tout autre» qui fait face à la raison, à la pensée?”. Ao que Wolf procura responder: “La peinture paysagère répond sans aucun doute à un développement historique des sens

⁹ Diz a autora: “De ce va-et-vien entre infigurable et regard naît une mécanique du désir qui cherche toujours ce qu’il ne peut atteindre. C’est en ce sens que l’image imparfaite nous observe depuis ses manquements, et qu’à ce titre elle nous appelle. Si l’image nous regarde, c’est parce qu’elle nous concerne. Depuis ses écarts que nous investissons, elle nous parle de nous, de ce que nous avons bien voulu incruster dans ses béances accueillantes” (Katz, 2004: 30).

et de la sensibilité et donc à une histoire de la vue. Mais pas seulement. Le paysage en tant que sujet artistique ne trouble en aucun cas la réflexion, il la provoquerait plutôt, même contre la «resistance» de ses charmes apparents” (*Ibidem*: 6). Importará continuar a interrogar: O que é que a paisagem nos diz sobre nós mesmos? Sobre o nosso papel de observadores?

Antes de mais, é impensável um entendimento da paisagem dispensado da experiência e do sentimento da *imensidão*. O que quer dizer que a percepção do mundo visível, ou mesmo do mundo natural figurado, enquanto modo fluido de produção de uma consciência imaginante, exige de nós a postura do ser que admira, do ser que contempla. Cativos do sentimento de uma quietude primordial, ao mesmo tempo que investidos num devaneio solitário e tranquilo, distendemo-nos sobre um mundo sem limites, numa relação dialéctica que faz corresponder à profundidade do nosso próprio interior a imensidão do universo exterior. É nestes termos que Bachelard (2000), exercitando aquilo que ele designa como uma *fenomenologia poética*, releva o papel de uma espécie de imaginação das profundezas, ou mesmo de uma psicologia das profundezas, na realização de um pensamento que, impondo-se como tal, no diálogo de uma solidão, ou na mais íntima convivência do pequeno com o grande, se espacializa¹⁰.

Em última instância, o sentimento e a consciência do nosso ser imaginante, do nosso ser em expansão, por meio de um movimento de deambulação imóvel, no quadro de uma relação sensível com o mundo, é aquilo que faz a paisagem. O sair de si, não tendo a certeza de assim encontrar-se mais do que mantendo-se perdido e encerrado no âmago do seu interior, é um exercício simultaneamente poético e epistemológico. O conhecimento do mundo através de uma tal experiência íntima, assim como o conhecimento de si através de uma silenciosa abertura ao mundo, constituem a motivação que a invenção da paisagem inaugura.

2. O imaginário e a paisagem urbana

A experiência da vida moderna, de que Baudelaire, no seu célebre ensaio *O Pintor da Vida Moderna*, emblematicamente nos dá conta, transformou radicalmente a nossa relação sensível com o mundo. Importa, antes de mais, uma reflexão sobre o papel ao qual o indivíduo é votado, no

¹⁰ Atente-se nas seguintes passagens de Bachelard (2000: 190): “A imensidão está em nós. Está ligada a uma espécie de expansão do ser que a vida refreia, que a prudência detém, mas que retorna na solidão. Quando estamos imóveis, estamos algures; sonhamos num mundo imenso. A imensidão é o movimento do homem imóvel. A imensidão é uma das características dinâmicas do devaneio tranquilo”. E ainda (*Ibidem*: 207): “... é por sua ‘imensidão’ que os dois espaços — o espaço da intimidade e o espaço do mundo — tornam-se consoantes. Quando a grande solidão do homem se aprofunda, as duas imensidões se tocam, se confundem”.

quadro de uma nova topografia urbana. Produzida como um espectáculo que se exhibe perante o olhar, a paisagem urbana, e em particular a «arquitectura superficial» (Goller, s/d) das grandes metrópoles, impôs-se, desde logo na transição do século XIX para o século XX, como forma de expressão da importância do visível, bem como do fenómeno geral da mediação esteticizante, no seio da sociedade de consumo emergente.

Procurando definir a natureza do homem moderno, entendido sobretudo na sua íntima implicação com a permanente *mobilidade* que caracteriza o quotidiano da vida nas grandes cidades, isto é, procurando designar o carácter efémero, instável e fugidio do ser passante, Baudelaire (2006) avança com a invenção da figura do *flâneur*. Diz o poeta:

“Para o perfeito flâneur, para o observador apaixonado, escolher domicílio no número, no ondulante, no movimento, no fugidio e no infinito, é um imenso prazer. Estar fora da sua casa mas sentir-se em casa em toda a parte; ver o mundo, estar no centro do mundo e permanecer escondido do mundo, tais são alguns dos mínimos prazeres desses espíritos independentes, apaixonados, imparciais, que só desajeitadamente a língua pode definir. O observador é um príncipe que em toda a parte desfruta do seu incógnito. O amador da vida faz do mundo a sua família, tal como o amador do belo sexo compõe a sua família com todas as belezas que encontrou, com as que se podem encontrar e com as que não se podem encontrar; do mesmo modo que o amador de quadros vive numa sociedade encantada de sonhos pintados em telas. Assim, o amante da vida universal entra na multidão como quem entra num imenso reservatório de electricidade. Podemos também compará-lo a um espelho tão imenso como essa multidão; a um caleidoscópio dotado de consciência, que, a cada um dos seus movimentos, representa a vida múltipla e a graça mutável de todos os elementos da vida. É um eu insaciável do não-eu, que a cada instante o traduz e exprime em imagens mais vivas que a própria vida, sempre instável e fugidia” (Baudelaire, 2006: 287).

Simultaneamente filósofo, artista, criança inebriada que «vê tudo como uma *novidade*», viajante e cosmopolita, observador incógnito, basbaque, detective e coleccionador, *dandy*, jogador ou simplesmente «homem da multidão», o *flâneur* é tudo isso, mas também aquele que incessantemente escapa a qualquer tentativa de classificação¹¹.

¹¹ Note-se que já em *The Man of the Crowd*, o conhecido conto de Edgar Allan Poe, o observador que protagoniza a narrativa, ocupando-se com a descrição tipológica dos passantes, à luz das fisiologias então conhecidas, acaba por se deixar conduzir pelo inesperado interesse que uma dada figura incógnita progressivamente nele suscita, sendo que esta última parece esquivar-se a uma classificação segura.

Também Walter Benjamin, no seu projecto *Les Passages*, e inspirado em Charles Baudelaire, retoma a figura do *flâneur* para denominar essa espécie de «botânico do asfalto», aquele que encontra na deambulação pelas ruas, nomeadamente pelas passagens, cobertas, de Paris, em finais do século XIX, um «remédio infalível contra o tédio», um «mundo em miniatura», em suma, a sua «casa». Incarnando a experiência do «habitante da grande cidade», diz Benjamin (2002: [M1, 4] 435):

“Uma paisagem... é bem aquilo em que Paris se torna para o flâneur. Mais exactamente, este último vê a cidade cindir-se em dois pólos dialécticos. Ela abre-se-lhe como paisagem e ela encerra-o como quarto”.

Transformada em qualquer coisa de vivido, numa experiência errante, a cidade transforma-se em *paisagem*. Para o «ocioso que sonha», a cidade oferece-se como um *décor*, um espectáculo que convida ao consumo ávido do olhar, embriagando de sentidos aquele que assim procura abrigo na «multidão». Como refere Walter Benjamin, a propósito de Baudelaire, a *flânerie* implica uma consciência da fragilidade da existência. Distanciando-se porém deste último, uma vez que a Baudelaire o mundo exterior interessava pouco, Benjamin releva a «experiência da multidão» enquanto uma experiência que conduz à transfiguração do indivíduo em «mercadoria»¹². Em Benjamin, o *flâneur* parece oscilar entre o observador atento, consciente e «em posse da sua individualidade», e o simples curioso (*badau*) anónimo, esquecido de si¹³. O limiar que separa o indivíduo da multidão, não conhecendo contornos seguros, afigura-se assim na sua proximidade com a ameaça da conformidade, entendida, nos termos de Simmel, como forma de uma «doce resistência». Errar por entre os escaparates que se estendem à passagem do sonhador solitário, por entre o labirinto de mercadorias, com as quais este tece efémeras complicações, por entre a profusão de imagens, simulacros e de cartazes, impõe-se,

¹² “A multidão não é apenas o novo asilo do proscrito: é também a última droga do abandonado. O *flâneur* é um homem abandonado no meio da multidão. Isso coloca-o na mesma situação da mercadoria. Apesar de não ter consciência dessa particularidade, ela nem por isso deixa de actuar sobre ele. Penetra-o como um narcótico que o compensa de muitas humilhações. O transe a que se entrega o *flâneur* é o da mercadoria exposta e vibrando no meio da torrente dos compradores” (Benjamin, 2006: 56-57).

¹³ Remetendo para Victor Fournel (*Ce qu'on voit dans les rues de Paris*. Paris, 1858, p. 263), em nota de rodapé, diz Benjamin (2006: 71): “Não se deve confundir o *flâneur* com o basbaque; existe aí um pormenor a considerar... O *flâneur* propriamente dito está sempre em plena posse da sua individualidade, enquanto a do basbaque desaparece. É absorvida pelo mundo exterior..., que o inebria até ao esquecimento de si. Sob a influência do espectáculo que se lhe oferece, o basbaque torna-se um ser impessoal: deixa de ser um ser humano, torna-se público, multidão”.

na verdade, como uma experiência última, o derradeiro passeio do *flâneur*. A propósito da Paris de Baudelaire, atente-se no seguinte excerto:

“Ainda se apreciavam as passagens, onde o flâneur não tinha de se preocupar com os veículos, que não admitem os peões como concorrentes. Havia o transeunte que fura pelo meio da multidão, mas também havia o flâneur, que precisa de espaço e não quer perder a sua privacidade. Ocioso, deambula como uma personalidade, protestando contra a divisão do trabalho que transforma as pessoas em especialistas. E protesta também contra o seu dinamismo excessivo” (Benjamin, 2006: 55)

Aquilo que então se poderia dizer sobre Paris, em fins do século XIX, bem como nas primeiras décadas do século XX, traduzia um fenómeno de crescente urbanização que se estendia a grande parte das cidades da Europa. Berlim, Nápoles e Moscovo protagonizavam um eixo sobre o qual Walter Benjamin exercitou o seu olhar microscópico, procurando decifrar ou extrair significados a partir dos mais diversos e ínfimos fragmentos do mundo sensível. Se o autor nos parece fundamental para compreendermos a génese das grandes transformações, ao nível da percepção, que viriam a pautar a experiência do habitar, no quadro da vida moderna ocidental (a par de inúmeros pensadores, poetas ou ensaístas, dos quais Charles Baudelaire, Edgard Alan Poe, Victor Hugo são apenas exemplos, mas também de sociólogos tais como Simmel, Lefévre e outros), uma reflexão sobre as consequências da massificação generalizada da cultura e da sociedade, sobretudo no pós-guerra, os quais se fazem reflectir na *paisagem urbana*, merece que convoquemos outros contributos igualmente elucidativos.

Avancemos, antes de mais, apoiando-nos na teoria de Richard Sennett sobre a relação que o indivíduo estabelece, na modernidade, com o espaço público. Na sua conhecida obra *As Tiránias da Intimidade*, o autor reflecte sobre um novo tipo de sociabilidade, assente numa tentativa de reduzir todas as experiências, com o mundo e com os outros, a experiências que o indivíduo estreia consigo mesmo. Esvaziado do seu sentido primordial, enquanto espaço comum dedicado ao exercício da razão, o espaço público serve, na era moderna, o propósito exclusivo de confirmação da existência privada, por meio de uma cumplicidade silenciosa, um modo de estar com os outros dispensado de qualquer tipo de interacção imediata. Reportando-se à experiência da vida urbana nos EUA, ainda na primeira metade do século XX, embora distendendo o seu pensamento à contemporaneidade, Richard Sennett dedica-se, sobretudo, a uma reflexão sobre as consequências últimas do individualismo no mundo ocidental contemporâneo.

Ivo Kranzfelder (2006), apoiando-se na teoria de Sennett, sugere mesmo que tomemos a obra de Edward Hopper na sua implicação, ao nível do imaginário e a título ilustrativo, com uma tal experiência. Nos quadros do artista, é frequente a representação de figuras humanas solitárias, entregues a si mesmas, ainda que comungando de uma ambiência inadvertidamente partilhada com outros indivíduos, anónimos e inexpressivos. O célebre quadro *Aves da Noite* (1942) poderá, de certo modo, ser disso exemplo. Outro dos temas recorrentes na obra de Hopper, elucidativo de uma crítica implícita a um dos paradigmas da modernidade, que de modo figurativo simbolicamente se materializa, é a questão da *transparência sem transição*. Evocando o «paradoxo da transparência» de que nos fala ainda Richard Sennett, *Janelas na Noite* (1928) ou *Escritório em Nova Iorque* (1962) figuram edifícios parcialmente construídos em vidro, sugerindo-se que apesar de transparente este representa uma barreira. Por fim, adoptando ainda a referida obra pictórica como dispositivo útil a uma reflexão sobre o imaginário urbano contemporâneo, não podemos deixar de relevar a «natureza» dos espaços públicos que aí surgem representados. Somos levados a recorrer, nomeadamente, à expressão de «não-lugar», de Marc Augé (1989), para designar os lugares de passagem, isto é, os lugares impeditivos da possibilidade dos indivíduos aí estabelecerem uma *relação*, uma *identidade* ou uma *história* (o que definiria o lugar no seu sentido antropológico). Precisamente, Hopper dá conta desses «não-lugares», inscrevendo as personagens figuradas em ambiências liminares, interiores-exteriores, impessoais ou semi-despovoadas: cinemas, escritórios, cafés, transportes públicos... *Compartimento C, Carruagem 193* (1938) é disso exemplo.

Já Michel de Certeau, em *A Invenção do Quotidiano*, havia avançado com a noção de *não-lugar*, referindo-se a um novo tipo de relação, desvinculada de compromissos perenes e normativos, encetada com os espaços urbanos percorridos. Para o autor, a prática do espaço é indissociável do lugar sonhado. Diz Certeau (2000: 183):

“Caminhar é ter falta de lugar. É o processo indefinido de estar ausente e à procura de um próprio. A errância, multiplicada e reunida pela cidade, faz dela uma imensa experiência social da privação de lugar — uma experiência, é verdade, esfarelada em deportações inumeráveis e ínfimas (deslocamentos e caminhadas), compensada pelas relações e os cruzamentos desses êxodos que se entrelaçam, criando um tecido urbano, e posta sob o signo do que deveria ser, enfim, o lugar, mas é apenas um nome, a Cidade”.

A deslocação do conceito de cidade às práticas urbanas, do *voyeur*, do olho totalizador, ao caminhante, cujo corpo, parafraseando o autor, obe-

dece aos *cheios* e *vazios* de um “texto urbano” que teima em escapar a uma previsível legibilidade, é aquilo que nos convém aqui sublinhar. Para Certeau, a visão panorâmica da cidade, o “prazer de ‘ver o conjunto’, de superar, de totalizar o mais desmesurado dos textos humanos” (*Ibidem*: 170), opõe-se radicalmente às opacas «enunciações pedestres», às “práticas estranhas ao espaço ‘geométrico’ ou ‘geográfico’ das construções visuais, panópticas ou teóricas” (*Ibidem*: 172). Em suma, à cidade *transumante* ou metafórica, opõe-se a cidade planeada e visível¹⁴.

Inspirando-nos em Michel de Certeau, podemos entender a *paisagem* como uma produção irreversível, uma prática descontínua (que a cada passo se inaugura e se perde) do olhar. Nessa medida, impõe-se que consideremos a constituição da paisagem na sua estreita implicação com os *percursos sensíveis* que necessariamente remetem para a «ausência daquilo que passou». Fundando uma espécie de «fala dos passos perdidos», tais percursos compõem-se de desvios em relação aos traços e aos sistemas que, por sua vez, procuram fixar a legibilidade do tecido urbano. Podemos assim dizer que a paisagem, percebida como um *não-lugar* ou um lugar sonhado, nasce de uma tensão entre a «geografia do sentido literal» e uma «geografia segunda», isto é, nasce do desejo de *passar ao outro*, de uma entrega às possibilidades várias de passagem a outras paisagens. Sob a aparente estabilidade dos significantes topográficos, desdobram-se imprevisíveis encontros imaginários, modos de reapropriação individual dos lugares, entretecidos de memórias, de resíduos do não-tempo, de vestígios da infância e de sonhos. Poderá ser um nome, uma imagem... o convite capta-nos a cada ausência sentida¹⁵.

Não é possível pensar a *paisagem urbana* sem pensar o fenómeno de desterritorialização por meio da *imagem*. O que quer dizer que das condições de possibilidade da paisagem urbana, entendida como uma prática criativa singular, faz parte uma espécie de «nomadismo metafórico», um deslocamento de sentido. Estendidas sobre os percursos da nossa itinerância topográfica quotidiana, impõem-se imagens (cartazes, projecções digitais...) e outros simulacros (letreiros, dispositivos sinaléticos...) que a cada passo nos convidam a uma íntima concomitância com o ficcional, ou seja, com as significações difusas do visível. Sendo certo que tais imagens

¹⁴ Diz o autor: “Tudo se passa como se uma espécie de cegueira caracterizasse as práticas organizadoras da cidade habitada. As redes dessas escrituras avançando e entrecruzando-se compõem uma história múltipla, sem autor nem espectador, formada em fragmentos de trajetórias e em alterações de espaços: com relação às representações, ela permanece cotidianamente, indefinidamente, outrav (2000: 171).

¹⁵ Veja-se ainda o seguinte excerto: “O memorável é aquilo que se pode sonhar a respeito do lugar. Já nesse lugar palimpsesto, a subjectividade se articula sobre a ausência que a estrutura como existência e a faz ‘ser-aí’ (*Dasein*). Mas como já se viu, este ser-aí só se exerce em práticas do espaço, ou seja, em *maneiras de passar ao outro*” (Certeau, 2000: 190).

se oferecem, antes de mais, como dispositivos de legitimação de uma cultura, uma cultura cinestésica, cingida à infinita reprodução de um mesmo, as mesmas não se fecham em absoluto a determinadas práticas elípticas ou metafóricas, às possibilidades do desvio e da resistência¹⁶.

Reflectir sobre a paisagem urbana contemporânea obriga-nos, sobretudo, a dar conta do fenómeno da «pulverização dos limites físicos e mentais da cidade» (Mons, 2006: 27). Do ponto de vista do território, discute-se hoje o desaparecimento da *cidade* propriamente dita, entendida na sua clara determinação geométrica e formal. A estrutura dialéctica e tradicional da cidade, obedecendo a uma lógica do tipo centro-periferia, rural-urbano, dentro-fora..., atravessada pelas sucessivas intervenções urbanísticas que, na Europa, e inspiradas na haussmannização de Paris em fins do século XIX (largas e desimpedidas avenidas...), foram progressivamente configurando o espaço urbano, há muito que deixou de traduzir a realidade contemporânea. O espaço urbano hoje compõe-se antes de um tecido de natureza imprevisível e liquefeita, uma rede multifuncional, uma dinâmica rizomática, a todo o momento passível de ser redireccionada, à revelia de qualquer planeamento ou ordem pré-estabelecidos.

Propondo a visão da cidade como uma «natureza», isto é, tomando-a por analogia com o conceito de «organismo», García Vásquez (2004) debruça-se sobre a questão da complexidade que caracteriza a lógica formal e funcional da cidade contemporânea. Por oposição ao referente renascentista, segundo o qual se defendia uma edificação urbanística inspirada no ideal divino, e como tal pautada pela harmonia, pela beleza e pelo equilíbrio, o que iria servir (com as devidas diferenças) de modelo ao projecto da modernidade, impõe-se hoje convocar as metáforas do caos e da multiplicidade para descrever a lógica «tardocapitalista» inerente à aparente anarquia formal que (de)compõe o espaço urbano. Tendo por base o pressuposto fundamental das teorias fractais de que existe uma ordem, uma possibilidade de organização outra por trás do caos, García Vásquez (*op. cit.*) propõe que convoquemos o pensamento pós-estruturalista para melhor entendermos a actual problemática da (des)organização espacial urbana. Assim, a percepção das gran-

¹⁶ A este propósito, veja-se a seguinte passagem: “Para remodelar territórios virtuais, identidades de ‘geometria variável’, entrelaçados inéditos entre colectividades e individualidades circulam Fluxos de sentido. O movimento que consiste no *transporte de sentido* parece, pois, ser favorecido pelo contexto geral. A metáfora é essa figura de retórica que consiste em fazer com que se reúnam ideias, imagens que são próximas. Ela produz, portanto, *efeitos de similitude*, que residem num deslocamento de sentido, e numa substituição analógica. Como o precisam os linguistas G. Lakoff e M. Johnson: «A essência de uma metáfora está no facto de ela permitir compreender alguma coisa (e de fazer a experiência disso) em termos de alguma coisa diferente; por consequência, ela consiste principalmente numa *transfiguração* do sentido. E os autores americanos notam que a metáfora tanto diz respeito à linguagem como à actividade quotidiana dos homens” (Alain Mons, s/d: 12).

des metrópoles na sua entropia quase total poderá ser entendida, nomeadamente, à luz do pensamento de Deleuze e Guattari, isto se considerarmos a noção de «*corpo sem órgãos*», central para os mesmos, enquanto uma metáfora útil à inteligibilidade da cidade informe, o que é o mesmo que dizer, do território urbano amorfo e hipertrofiado dos nossos dias.

Mas é acima de tudo a *forma-imagem* do espaço urbano contemporâneo aquilo que queremos aqui destacar, numa tentativa de assim contribuímos para a problematização da noção de *paisagem*, assumida como fundamental para uma reflexão sobre a experiência quotidiana no quadro da *cidade vivida*. Perceber a paisagem urbana implica, neste sentido, perceber o desencadear de um novo regime visual. A desvinculação do corpo próprio da sua inscrição no espaço geográfico percorrido, em consequência das novas tecnologias de deslocação, física e virtual, fenómeno sobre o qual o pensamento e a obra de Virilio constitui, entre outras, uma referência incontornável, acaba por transformar a experiência individual numa prática derradeira de «mobilidade paralisada», por entre a paisagem. E se “o olhar constitui o lugar experimental e teórico de uma ‘pulsão escópica’ (perda do sujeito no desejo de ver e subjectivação do real) ligada às imagens”, nos termos de Alain Mons (2006: 28), esse mesmo olhar não deixa igualmente de se constituir como uma experiência-limite sob a ameaça da impossibilidade de uma efectiva ligação sensível com a cada vez mais fugaz e difusa superfície (de projecção imagética e mediática) que impregna a base material da cidade.

Respondendo aos imperativos de espectacularização da tecitura edificada do espaço urbano, as imagens articulam-se com as formas duráveis. Antes de mais, a sua produção e inserção estratégica visa concorrer para a eficácia da desejável «imaginabilidade» (Lynch, 2004) da cidade¹⁷. É neste sentido que Lynch (*op. cit.*) analisa o aspecto visual da cidade, centrando-se nos seus efeitos de legibilidade em termos de identificação (o papel das imagens na definição da individualidade e da unicidade topográficas), de relação espacial com o observador e de significado (prático e emotivo). A par desta visão — interessada na defesa da qualidade da relação individual com a cidade, embora não deixando de se pautar por princípios de ordem normativa (o dever ser ou a crença numa «boa imagem») —, é o efeito

¹⁷ Investido na procura das «qualidades físicas» de um objecto que se relacionam com os «atributos da identidade e estrutura na imagem mental», Lynch (2004: 19) define a *imaginabilidade* como “esa cualidad de un objecto físico que le da una gran probabilidad de suscitar una imagen vigorosa en cualquier observador de que se trate. Se trata de esa forma, de ese color o de esa distribución que facilita la elaboración de imágenes mentales del medio ambiente que son vívidamente identificadas, poderosamente estructuradas y de suma utilidad. A esto se le podría dar, asimismo, el nombre de *legibilidad*, o quizás el de *visibilidad* en un sentido realizado, cuando no sólo es posible ver los objetos sino que se los presenta aguda e intensamente a los sentidos”.

de *desmaterialização* que as imagens operam sobre o espaço arquitectónico e geográfico aquilo que orienta a presente reflexão. O princípio da fluidez e a cultura digital generalizada contaminam a topografia urbana, criando fissuras de indeterminação entre a matéria e a ficção, a espacialidade e o imaginário. Dito de outro modo, a incessante mistura entre imagens e lugares acaba por subverter a percepção da paisagem urbana. Se por um lado, as imagens compõem uma espécie de «arquitectura superficial» (Goller) do movimento, no sentido *deleuziano* de um permanente devir (o qual parece contrariar o relativo estatismo atribuído à espessura monumental e edificada do espaço urbano), por outro, essas mesmas imagens abrem-se, pontualmente, ao acidental, ao passeio imaginário e inesperado do olhar. Os lugares outros de que as imagens se compõem convidam os passantes a itinerários imprevisíveis, atravessados pelas memórias que desse modo se actualizam e impregnam de tempos distópicos a experiência do quotidiano.

Mas mais do que isso, a problemática em discussão não poderá deixar de se centrar na questão fundamental de que o fenómeno da paisagem urbana hoje dá conta, isto é, na questão da *estética do desaparecimento*. Em primeiro lugar, referimo-nos ao desaparecimento do território ou do espaço geográfico propriamente ditos, em consequência dos efeitos das tecnologias da velocidade (no sentido, nomeadamente, apontado por Virilio). Ao mesmo tempo que é negado ao corpo próprio a experiência do espaço percorrido, a permanente virtualização do espaço urbano, que as «formas difusas da contemporaneidade (Mons, 2006) aí operam, sobre a base material da «cidade», concorre para a extinção das fronteiras entre a realidade e a sua ficcionalização. Além do mais, o princípio da transparência, fazendo a apologia da absoluta visibilidade, depara-se ainda com uma saturação visual sem precedentes, com o inevitável «*trop plein*» que faz da «paisagem» o espectáculo fracassado de todos os dias, numa luta infrutífera contra a crescente desafeção por parte do transeunte em relação ao meio exterior. Ao vazio e ao desinvestimento social no espaço, de que nos fala Sennett, entre outros, soma-se, assim, a ameaça do desaparecimento da experiência sensível com o mundo.

3. Ressonâncias do cinema na paisagem e da paisagem no cinema

3.1 Uma nova experiência estética

A ambiência da cidade moderna caracteriza-se pela justaposição de determinados regimes espaciais materiais e imateriais. Por um lado, a iluminação eléctrica traduz-se na produção de superfícies arquitectónicas cujo efeito estético sugere, de algum modo, a superfície de um ecrã

(cf. McQuire, 2005: 134). Por outro, também as construções em vidro, paradigmáticas da sensação de uma designada «transparência sem transição», deixam marcas de liminaridade na paisagem. A existência material quotidiana, no quadro das grandes cidades, em fins do século XIX e inícios do século XX, é desde logo marcada pela percepção de uma permanente transformação que contamina de virtualidade as estruturas urbanas edificadas. Apesar de conotados com os princípios da planificação, do controlo, da vigilância e, em última análise, com os imperativos da razão universal, de que a «Cidade Radiante» de Le Corbusier serve bem de ilustração, tais dispositivos materiais não deixam de imprimir imprevisíveis descontinuidades ao nível da experiência do espaço relacional.

Ao nível dos transportes, as progressivas conquistas tecnológicas foram imprimindo, por sua vez, importantes transformações no modo como os indivíduos passaram a experienciar a paisagem. A invenção do comboio a vapor, antes de mais, implicou de imediato a minimização da interacção corporal com o universo sensível, o qual passou a ser visionado em movimento e através das janelas das carruagens. O conhecido e curto filme dos irmãos Lumière *A Chegada de Um Comboio à Estação de Ciotat* é, neste sentido, fortemente emblemático. Isto é, este preconiza e indicia já uma nova experiência, resultante da abolição do espaço e tempo que até então pareciam oferecer coordenadas estáveis, e garantir centralidade, a um sujeito vidente. A percepção de uma paisagem composta por um permanente fluxo de imagens acaba, nomeadamente, por converter a experiência de relação com a cidade moderna numa experiência cinematográfica. Imposta ao olhar como um espectáculo, ou seja, como uma superfície visual aparentemente desprovida de substância, ao mesmo tempo que produzida na interacção com a luz e o movimento, a paisagem urbana confunde-se, pois, com os efeitos da montagem cinematográfica. Exigindo-se novos modelos capazes de conduzir à compreensão da dimensão espacio-temporal do mundo moderno, o cinema torna-se, através das técnicas do re-encaamento dos fragmentos e momentos dispersos do quotidiano, um dispositivo intensamente sugestivo e favorável à tomada de consciência de uma tal nova experiência estética. Assim se ilustra, através de alguns dos primeiros filmes do século XX, a «estética do deslumbramento» (Gunning citado por McQuire, 2005: 135) que caracteriza o prazer de imersão no espectáculo visual do urbano. Uma espécie de psicogeografia do ver e do ser visto é aquilo que a paisagem urbana cinematográfica começa por enunciar, oferecendo-se ao desejo *voyeurista* de um espectador cuja posição central enquanto sujeito se encontra progressivamente abalada.

Entendida a percepção do cinema como uma experiência de mobilidade imaginária, uma experiência de deambulação do olhar, impôs-se

desde logo no quadro da modernidade uma analogia entre essa mesma experiência e a prática da *flânerie*, inaugurada na transição do século XIX para o século XX e traduzida na designada relação *voyeurista* com o espaço urbano. *O Homem da Câmara de Filmar*, de Dziga Vertov (1929), e mesmo *Berlín, Sinfonia de Uma Grande Capital*, de Walther Ruttmann (1927), revelam-se como importantes ensaios, de carácter ainda experimental, a partir dos quais se poderá reflectir sobre uma experiência estética que iria transformar, definitivamente, a ligação sensível do indivíduo com o meio envolvente¹⁸.

A íntima relação corporal com o universo das mercadorias, mas também com o universo dos artefactos técnicos, em exposição nas inúmeras vitrines que compõem o espectáculo a ver nas grandes cidades da Europa de inícios do século XX, e de que os referidos filmes dão conta, é já expressão daquilo que, a propósito da experiência estética na contemporaneidade, Mario Perniola (1993, 1994) designaria por uma nova sensibilidade (o autor propõe a noção de «já sentido»). Reportando-se à indeterminação que caracteriza a nossa relação empática com o inorgânico, Perniola sugere que é a justaposição de contrários, e não a sua articulação dialéctica, aquilo que define uma nova modalidade do sentir. Em certa medida, podemos dizer que a experiência de imersão na cultura de massas, o *banho de multidão* que tanto Vertov como Ruttmann de algum modo retratam, implicando a despersonalização, se aproxima já do *tornar-se coisa*, mercadoria entre as mercadorias, termo reversível de um universo caracterizado, já nos termos de Deleuze e Guattari, pelo permanente *devenir-outro*. Com o advento do cinema, a percepção das imagens em movimento devolve ao espectador, precisamente, a consciência da incessante transformação que constitui o fluxo vital das formas sociais, históricas, arquitecturais, culturais e corporais, as quais no espaço urbano se revestem de uma dimensão física e sensorial.

Representando as formas e o movimento das grandes cidades, os primeiros filmes experimentais, na Europa, serviam ao mesmo tempo de reflexão sobre o modo como os indivíduos procuravam responder às mais recentes transformações técnicas, bem como às suas implicações na estética da paisagem urbana. A analogia entre a visão humana e a intensa volatilidade do espaço urbano, percebida na sua estreita ligação com a própria essência do cinema, cedo motivou, nomeadamente com Vertov, grande parte dos projectos fílmicos dos inícios do século XX. Diz Barber (2002: 17):

¹⁸ Diz Barber (2002: 44) “The exploration of the rapport between perception and the city took place at its maximum intensity in the pre-eminent city film of the late 1920s, Dziga Vertov’s *The Man with the Movie Camera*, shot in a number of cities of the Soviet Union in 1928, during the same period as the riot surrounding Dulac’s *The Seashell and the Clergyman* in Paris”.

“Cinema is the medium that taught the sensory values of speed and intensity to human vision: even the enormous distance extending from the everyday images of life on the city streets in Louis Le Prince’s 1888 film to the catastrophic zero-point of Europe’s 1945 emptied cities, their utter desolation minutely rendered on film, can be scanned in one rapid eye movement”.

Estimulando no espectador a consciência da irreparável fugacidade da existência humana, por meio da exposição visual do carácter prosaico e contingencial da vida urbana, no contexto do quotidiano, o cinema reclama inevitavelmente um confronto com a figuração fantasmática da perda e da morte. Em *O Homem da Câmara de Filmar*, assim como no filme de Ruttmann, *Berlim, Sinfonia de Uma Grande Capital*, o recorrente contraste entre os espaços cheios (a profusão de mercadorias, a concentração das multidões...) e vazios (a cidade «adormecida», as ruas despovoadas...), a velocidade de deslocação e a *stasis*, evocam a nostalgia pelas aparições momentâneas, ao mesmo tempo que a iminência do desaparecimento dos corpos e das formas, fatalmente ameaçados pelos conflitos, pelas revoluções, mas também pelas transformações tecnológicas.

A sensação de presença simultaneamente acompanhada de perda impõe-se ao olhar do espectador de cinema do mesmo modo como ao olhar do transeunte, deparado com um espectáculo que não deixa de se aproximar da experiência tecnológica de desmaterialização e de virtualização do espaço urbano. Vejamos ainda, continuando com Barber (2002: 27) a seguinte passagem:

“By the opening of the twentieth century, the film city had amassed into a vast accumulation of bodies and gestures, of urban surfaces and movements. Across every European country, film-makers caught images of human processions: figures heading into and out of their factories, or following the funeral parades of monarchs and politicians, or entering the alluring pleasure zones of the city. The film image began to play a dominant part in the resolution and placing of human bodies within urban space, their identity defined as that of the inhabitants of a particular city, incorporated within the arena of its buildings and their disparate resonances of poverty or wealth. The great rushes of individual human figures traversed an architectural screen that constantly hovers and flickers in the city’s first film images, as though those bodies had become engulfed within the heat of a desert mirage”.

A textura alucinatória que caracteriza as primeiras filmagens da paisagem urbana na Europa revela, sobretudo, a erosão da possibilidade de

se constituir uma determinada identidade. A sequência vertiginosa de imagens, a velocidade que os transportes imprimem à vida na cidade e, enfim, a sua imprevisível e generalizada volatilidade, atravessam-se ao olhar no contexto dos itinerários quotidianos, ameaçando a relação individual, e em particular a relação corporal, com o espaço percorrido, fundamental à fundação identitária, no seu sentido antropológico, do *lugar* (Augé, 1989). O olhar parece assim mesmo suplantar o corpo enquanto dispositivo oferecido à experiência de deriva, por entre os territórios visuais e imaginários que o espectáculo da paisagem agencia.

Já nos EUA, a acentuada massificação do automóvel, a configuração do território em resultado de determinados princípios subjacentes ao planeamento urbano (favoráveis à primazia da permanente e célere deslocação no espaço) e a impregnação da paisagem por parte dos impressionantes efeitos visuais da cultura de consumo, propiciariam uma aproximação particular, em termos estéticos, entre a experiência de mobilidade no espaço geográfico e a experiência de percepção cinematográfica. Sobre uma tal analogia reflecte Anne Friedberg (2002), reportando-se à «*framed visibility*» que em ambos os registos se impõe como condição comum ao olhar. Encapsulados no interior dos seus automóveis, em lugar de imersos nos itinerários pedestres, os indivíduos são convidados a derivar por entre a paisagem exibida lá fora e em movimento, através da janela, ao mesmo tempo que abrigados de um confronto directo com o espaço público. A paisagem percebida transforma-se assim num «espaço *ecrã*nizado»¹⁹, de modo que, como diria Paul Virilio (citado por Anne Friedberg, 2002: 185) “What goes on in the windshield is cinema in the strict sense”.

À semelhança da postura de imobilidade corporal que a percepção do cinema exige, também a circulação por via automóvel se traduz na já apontada experiência de «mobilidade paralisada» que caracteriza, nos termos de Virilio, a desvinculação do corpo próprio do espaço físico e geográfico percorrido²⁰. A justaposição entre os efeitos de virtualização ou de desmaterialização imaginária que ambas as experiências por analogia produzem e a realidade material do espaço edificado não deixa de por vezes implicar uma certa tensão. Anne Friedberg (2002) refere-se a um

¹⁹ Anne Friedberg (2002: 183 [abstract]) propõe a seguinte definição de ecrã: “... I consider screens — the film screen, the TV screen, the computer screen — as component pieces of architecture, ‘virtual windows’ which render the wall permeable to light and ‘ventilation’ in new ways, and which dramatically change the materialities (and — perhaps more radically — the temporalities) of built space”.

²⁰ Convocando o autor, diz Anne Friedberg (2002: 186): “Paul Virilio (1989) has elsewhere described this paradoxical relation in vehicular terms. Thinking of the spectator as a ‘sedentary’ driver, he describes the ‘audiovisual vehicle’, an evolutionary mutation of the (dynamic) automotive vehicle”.

duplo paradoxo: entre a materialidade e a imaterialidade, por um lado, e entre a mobilidade e a *stasis*, por outro. Também Jean Baudrillard, na sua obra *America*, inspirada na sua própria viagem *on the road* pelos EUA, desenvolve uma reflexão através da qual visa encetar uma relação entre o ecrã de cinema e a realidade percebida. Vejamos o que diz o autor:

“Sans doute la ville a précédé le système autoroutier, mais désormais c’est comme si la métropole s’était construite autour de ce réseau artériel. De même la réalité américaine a précédé l’écran, mais, telle qu’elle est aujourd’hui, tout laisse à penser qu’elle est construite en fonction de l’écran, qu’elle est la réfraction d’un écran gigantesque, non pas comme un jeu d’ombres platoniciennes, mais dans le sens où tout est comme porté et aurolé par la lumière de l’écran. Avec le flux et la mobilité, l’écran et sa réfraction sont une détermination fondamentale de l’événement de tous les jours. Le cinétique et le cinématique confondus donnent une configuration mentale, une perception globale différente de la nôtre. Car cette précession de la mobilité, de l’écran sur la réalité, vous ne l’avez jamais au même titre en Europe, où les choses gardent le plus souvent la forme statique du territoire et la forme palpable des substances” (Baudrillard, 1986: 109-110).

E ainda referindo-se à América:

“... tout le pays est cinématographique. Vous parcourez le désert comme un western, les métropoles comme un écran de signes et de formules. C’est la même sensation que de sortir d’un musée italien ou hollandais pour entrer dans une ville qui semble le reflet même de cette peinture, comme si elle en était issue, et non l’inverse. La ville américaine semble elle aussi vivante du cinéma”. (*Ibidem*: 111).

A realidade é assim transformada em ficção e a ficção em realidade, acentuando-se com uma tal indeterminação a sensação de que a paisagem é contaminada por uma permanente «estética do inacabado» (Mons, 2006 [2002]), constituindo-se como um imparável *travelling* sem finalidade. Parafraseando Alain Mons (*Idem*: cf. 172), podemos ainda dizer que, escapando à transparência e à previsibilidade do urbanismo, as paisagens captadas através das imagens constituem superfícies de espaçamentos turvos. Impõem-se como fissuras, fragmentos, irrupções de espessura, perspectivas de sombra e de luz. Diz Mons (*Idem*: 172): “Plus l’environnement est saturé d’objets, plus la nudité apparaît crûment par contraste. Alors les images jouent avec le vide”. O autor refere-se a uma «infra-esté-

tica do claro-escuro», a uma opacidade (social, visual, corporal) que figura a espectralidade do espaço. A paisagem percebida, repleta de todo o tipo de imagens e de signos visuais, na sua cintilação ofuscante, deixa assim antever a nudez e o vazio que se adivinha fazerem contraponto com esse mesmo cheio, desmesurado e proliferante. Além do mais, a paisagem impõe-se no limiar da sua possibilidade. As transformações ao nível da cultura tecnológica, com implicações em termos de virtualização do espaço real, associadas aos imperativos da velocidade (que impedem a efectiva relação corporal com o meio geográfico), produzem uma espécie de quase-fechamento a uma ligação sensível com o exterior.

3.2 A paisagem-ecrã: realidade ou ficção?

“...Blade Runner is not a mirror but a screen. Cinema does not represent, re-produce, re-play, or re-flect. Hence, as Deleuze (1986, 1989) demonstrates, conceptualisation should work ‘alongside’ rather than ‘on’ the cinema: resonance rather than reflection; encounter rather than capture; invention rather than re-presentation. In other words, whilst the mirror is always already given over to and territorialized by something other — which invariably turns out to be a repetition of the Same — the screen is always already immanent to itself” (Clarke, 2002: 141).

A partir da ficção científica, sobretudo encenada pela literatura, mas também pelo cinema, podemos interrogar os modos como, ao nível do imaginário, as diversas configurações de sócio-espacialidade futura preconizam já as condições pós-modernas e a complexidade da vida urbana contemporânea²¹. Em *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, as construções em altura, por um lado, e os fluxos de trânsito em alta velocidade pelo espaço aéreo, por outro, parecem já sugerir as formas difusas, simultaneamente materiais e desmaterializadas, que caracterizam as actuais grandes metrópoles.

Convidando-nos a lançar o olhar, mais ou menos atento, sobre a paisagem urbana que serve de cenário ao desenrolar da acção da narrativa, o cinema devolve-nos ainda a possibilidade de nos confrontarmos, num registo ficcionado (ou, literalmente, de ficção), com as condições do nosso

²¹ Embora referindo-se em particular à produção literária resultante do movimento *Cyberpunk*, note-se que Kitchin e Kneale (2001) propõem-se reflectir, precisamente, sobre «a cognitive space which is already providing an imaginal sphere in which present-day individual and institutional thought and practice are partially shaped».

transitar. Em *Minority Report* (2002)²², de Steven Spielberg, a figuração pontual da paisagem urbana evidencia o quase total fechamento ao horizonte. Uma tal relação de fechamento ao exterior é sugerida a partir do protagonista, John Hampton, que numa determinada cena se deixa deslocar encerrado no interior de um veículo ultra-futurista de alta velocidade. De um modo similar, ao espectador, supostamente concentrado na perseguição do fio da narrativa, escapa a observação atenta do espectáculo visual que compõe a fugaz exibição da paisagem a ver. Revestidas de ecrãs, algumas das superfícies edificadas sugerem mesmo, como diria Paul Virilio, a «arquitectura na idade do seu desaparecimento virtual», reforçando-se assim o efeito de «transparência» generalizada que resultava já das construções em vidro promovidas pela modernidade. Como aponta Virilio (1993, entrevista), «*the screen became the last wall*». A virtualização da base material do espaço urbano parece, além do mais, assemelhar-se à desmaterialização do corpo próprio, produzida na sequência da interacção pessoal com as novas tecnologias²³.

Com as novas condições de mobilidade, física e virtual, podemos talvez dizer que nos projectamos no «não-lugar», ou mesmo no reverso da *flânerie* de que falava Baudelaire, a propósito da Paris de então. Já nessa altura, aliás, a figura de *flâneur* era apresentada sob ameaça de extinção e, como tal, revestida de um profundo carácter nostálgico.

A circulação por via automóvel, bem como a velocidade inerente a essa mesma modalidade do transitar, tal como ilustrada na cena fílmica descrita a propósito do *Minority Report*, parece assim impor-se como impeditiva da deambulação de que nos falava Baudelaire. Radicalizando a proposta de Anne Friedberg (2002), segundo a qual a deslocação no espaço urbano se presta ainda à experiência «cinemática» de percepção da paisagem que desfila perante o olhar (enquadrada pelo pára-brisas do automóvel), podemos avançar com a hipótese de que hoje nos deixamos sobretudo transportar no fechamento ao mundo exterior e, nomeadamente, no fechamento às imagens, laterais ao nosso passar. Contudo, a uma tal quase absoluta desreali-

²² Embora se trate de um filme de ficção científica, o mesmo poderá ser considerado como ilustrativo, ao nível do imaginário e por antecipação, das condições tecnológicas que produzem a vida urbana actual.

²³ Em *Minority Report* (2002), de Steven Spielberg, circulando a alta velocidade, John Hampton vai conversando à distância com o chefe da organização para a qual trabalha, a partir de um computador instalado no interior do seu veículo. Ambos se inter-visionam através de um ecrã digital. Numa primeira fase do trajecto, ao longo de uma passagem semi-interior, vêem-se, inseridos numa superfície lateral lá fora, painéis publicitários com a inscrição de nomes de marca. Na fase seguinte, no espaço exterior à referida passagem, avistam-se edifícios em altura na superfície dos quais se exibem fachadas digitais expondo imagens publicitárias. Investido na conversação com o seu chefe, John mostra-se fechado ao mundo exterior.

zação interpõem-se fissuras, agilizadas pelas imagens que habilmente procuram lançar o seu piscar de olhos à passagem dos transeuntes.

Em *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982; 'The Director's Cut', 1992), é paradigmática a relação sugerida entre a paisagem exterior e o universo interior, o devir-emocional das personagens. Antes de mais, importa relevar o carácter pós-industrial de que a paisagem se reveste, à maneira de um *pastiche* urbano, carácter sugerido por determinadas formas distópicas que compõem essa mesma paisagem e que se traduzem na justaposição de elementos contrários entre si, isto é, elementos indiciadores de temporalidades distintas (o *novo* e o *arcaico* coabitam num mesmo espaço cénico). Além disso, a meia-luz que impregna a generalidade das cenas, bem como o cair incessante de uma chuva ténue mas persistente, entre outros signos visuais que acompanham a narrativa, emprestam-lhe um tom particularmente melancólico. Inspirado no designado *film noir* dos anos 40, *Blade Runner* remete-nos ainda para um lugar hostil e ameaçador. Por fim, há que acrescentar a toda esta ambiência o efeito de desrealização que as diversas imagens, inscritas nas fachadas edificadas, e outros simulacros (imagens publicitárias, logótipos de marcas como a Coca-Cola, manequins nas vitrines, *néons* e letreiros de diferentes tipos...) agilizam.

3.3. A paisagem interior no espaço-limite da experiência

Lost in Translation (2003), de Sofia Coppola, serve-nos de ilustração paradigmática acerca das condições contemporâneas da experiência do *passar*. Trata-se, mais precisamente, da experiência do passar-entre, da experiência do espaço-limite ou ainda, dito de outro modo, da experiência do devir interior-exterior. Inspirando-nos em Giuliana Bruno (2007), propomo-nos dar conta, a partir de uma breve análise psicogeográfica de duas cenas do referido filme, das condições de liminaridade que caracterizam hoje a nossa relação com a paisagem urbana.

3.3.1 Breve análise psicogeográfica da passagem de Bob

Sofia Coppola, *Lost in Translation*

Sinopse — cena da chegada de Bob Harris a Tóquio, percurso de táxi entre o aeroporto e o hotel:

Numa primeira fase do percurso, Bob Harris (uma estrela americana de cinema que acaba de chegar a Tóquio para gravar um anúncio a um whisky) encontra-se no interior de um táxi, deixando-se

transportar, à noite, através da cidade, meio-ensonado, recolhido sobre si e fechado ao que se pode ver, *lá fora*.

Numa segunda etapa, Bob vai dirigindo progressivamente a atenção, através da janela lateral do táxi, para as fachadas dos edifícios — revestidos de letreiros, *néons* e imagens publicitárias — que desfilam perante o seu olhar. O passageiro entrega-se assim à visão parcial de um fulgurante espectáculo luminoso, percebido em movimento, de dentro para fora.

Num terceiro momento, Bob Harris é subitamente surpreendido vendo-se a si mesmo retratado num *outdoor*. Trata-se de um anúncio publicitário em que se vê representado o actor de perfil e no acto de elevar à boca um copo de whisky. Do lado esquerdo do anúncio²⁴, inscrevem-se caracteres japoneses. Em *choque*, Bob procura certificar-se de que não está a dormir esfregando, para tal, os olhos.

Seguidamente, o actor mergulha na *invisibilidade* (deixamos de o ver na cena). Uma tal transformação é cinematograficamente assinalada com a imagem de uma forma visual abstracta circular e intermitente, em grande plano, a partir da qual se sugere uma sensação de *vertigem*.

Por fim, o táxi chega à entrada do hotel.

Lost in Translation inicia-se com a chegada de um dos seus protagonistas — Bob Harris (uma supostamente conhecida estrela de cinema) — a Tóquio, tendo este o intuito de aí gravar um anúncio a um whisky. A cena que nos interessa invocar desenrola-se durante o percurso de táxi, entre o aeroporto e o hotel. Após um primeiro momento de sonolência e de literal fechamento ao mundo exterior, durante o qual Bob Harris, o ocupante do táxi, se deixa transportar não tendo aparentemente consciência do movimento mecânico em que o seu *passar* se inscreve, segue-se uma particular *experiência de passagem* espacio-temporal.

Levemente entediado, Bob acaba por se deixar absorver pela visão das fachadas profusamente decoradas (revestidas de imagens, *néons*, letreiros luminosos...) que desfilam do *lado de fora* da *janela*. Um tal espectáculo capta toda a sua atenção; de súbito, petrifica-o o *choque*. Bob vê-se a si mesmo num anúncio a um whisky. A visão de uma tal imagem devolve-lhe, violentamente, a consciência exteriorizante de si, o seu inesperado *despertar* (Bob chega mesmo a esfregar os olhos, como que para garantir que não está a sonhar). De um ser incógnito, refugiado em si mesmo, um

²⁴ O suporte no qual o anúncio se insere é de natureza temporária, isto é, oferece-se à exibição sequencial de um conjunto de imagens que se sucedem alternadamente umas às outras.

ser que faz corpo com a «multidão», Bob *passa* subitamente a identificar-se com um rosto. Um rosto que é imagem e que parece exibir uma força própria. Um rosto que se impõe com a estranheza, ou a auto-referencialidade, de um verdadeiro simulacro. Podemos assim dizer que em Bob se vê transformado o lugar do *esquecimento* de si, bem como o lugar da sua *invisibilidade*. Isto é, por um instante Bob *passa*, imaginariamente, a habitar o espaço do visível. É então que, à maneira de Baudelaire, a *rua* se transforma em *casa*. E à «sensação de que tudo é Novo, de que tudo se faz moderno» se junta a imagem de um «eterno retorno»²⁵. Tendo deixado, de facto, o seu lar, e com ele a sua esfera íntima, algures na América, Bob depara-se inesperadamente com a transformação de si em imagem, exibida no espaço público. A sensação de estranheza produzida pela visão da sua própria imagem apanha o subconsciente do actor desprevenido. E é na silenciosa cumplicidade com o universo do visível que a memória do sujeito, ou a suspensão do esquecimento, ameaça irromper.

Precisamente, é neste jogo entre a visibilidade e a invisibilidade, a memória e o esquecimento, que a relação individual com o universo do sensível se entretece. Antes de mais, o corpo próprio faz corpo com o corpo silencioso e difuso da paisagem. Na vida quotidiana, o *esquecimento* equivale à imersão no «movimento perpétuo dos retornos idênticos» (Gauthier e Jeudy, 1989), à liquefacção do sentir-se outro, à ausência de dor pela perda de distinção, à entrega ao mesmo, à intemporalidade maquinal que nos aproxima de todas as coisas que passam, assim como retornam, no universo. Adoptando as palavras de Gauthier e Jeudy (*Idem*: 138-139):

“Não podemos esquecer aquilo que vive no esquecimento perpétuo, inapto para integrar o modo de contiguidade da linguagem, vivendo no mimetismo mais absoluto, efectuando a repetição dos gestos sem a menor distância temporal. É o único homem [ser?] no mundo a viver em «tempo real». A sua impotência para produzir um único efeito de «tempo diferido» liberta o seu cérebro das necessidades de toda a sua base de dados. Ele não retém nada, não acumula nada, ele é uma superfície transparente de inscrição sobretudo apagada. Eis o mais belo símbolo da interactividade: ele representa assim a origem do interface na grande conquista tecnológica dos homens!”

Na rua, o indivíduo é um ser que se encontra investido numa experiência *sem presente*: a experiência do passar. Isto é, o instante serve ape-

²⁵ Com as expressões referenciadas — a «sensação de que tudo se faz Novo, de que tudo se faz moderno» e o «eterno retorno» -, traduzindo ambas «a forma de sonhar o acontecimento», refere-se Benjamin aos conteúdos da consciência e às formas de representação do capitalismo triunfante, nos seus inícios.

nas a *passagem* entre um antes e um depois, a deslocação, no espaço, do corpo. Em si mesmo o instante é, neste caso, vazio de sentido próprio. Além do mais, tal experiência do presente é ainda uma experiência *sem presença*. O que aqui quer dizer uma experiência desterritorializada, uma experiência fechada ao lugar específico e ao mundo exterior. Com a expressão «*uma singularidade sem identidade e perfeitamente comum*», de Agamben (1993), poderíamos designar o *ser desconhecido que passa assim-como* (mas não o ser que passa indiferentemente, no sentido de qualquer um). Da expressão de um pensamento colectivo, de uma ideologia e de um conjunto de crenças supostamente partilhadas dão conta as imagens veiculadas sobre a pele da cidade, à maneira de literais «imagens públicas» (Mons, s/d), isto é, imagens que se oferecem ao exercício da esfera política, simulando cumprir a função da antiga *polis*. Os apelos ao reconhecimento e à participação de uma *identidade* comum, que a partir das imagens se fazem incessantemente ecoar, encontram no «ser-qualquer» um aparente obstáculo à sua eficácia. No ser *qual-quer*²⁶ que passa, ao lado dessas mesmas imagens, vemos, antes, a figura da singularidade. E a singularidade qualquer, como diz Agamben (1993: 53), não tem identidade. Ela não é determinada relativamente a um conceito, embora pertença a um todo. Na verdade, “a pertença, o ser-tal, é aqui apenas relação com uma totalidade vazia e indeterminada” (*Ibidem*: 53). Confinado à sua própria singularidade, o ser-qualquer que passa, aparentemente indiferente ao mundo *lá fora*, não se define como um ser abrigado num interior delimitado do exterior. Entre ele e o exterior há, antes, um *limiar*, um ponto de contacto com um espaço exterior. E este limiar é o *qualquer* que se acrescenta à singularidade: um vazio, a experiência do próprio limite, o acontecimento de um exterior, o ser-*dentro* de um exterior (Agamben, 1993: 53-54). As imagens que do *exterior* procuram falar ao *interior* do ser encontram nele apenas a *in-diferença*, ou a não diferença, a indeterminação de um ser que pertence a uma totalidade ela mesma indeterminada.

3.3.2 Breve análise psicogeográfica da passagem de Charlotte

Sofia Coppola, *Lost in Translation*

Sinopse – Charlotte e a cena da passagem para peões:

Num primeiro momento da «cena da passagem para peões», com Charlotte, expõe-se uma imagem em movimento projectada sobre uma fachada distendida em altura e de superfície vidrada. Essa mesma imagem exhibe a figura de um animal pré-histórico — do tipo

²⁶ O ser *qual-quer* não deixa de estabelecer uma relação com o desejo (contém, desde logo, algo que remete para a vontade) (Agamben, 1993 [1990]: 11).

dinossauro — a caminhar da esquerda para a direita (segundo a direcção da curva normal de leitura, numa perspectiva ocidental). A par disso, Charlotte prepara-se para atravessar a passadeira, juntamente com a «multidão». Enquanto estão parados, à espera de atravessar a rua, alguns transeuntes, juntamente com Charlotte, olham esporadicamente para cima (para a imagem em movimento sobre a fachada-ecrã). O dia mostra-se chuvoso, pelo que os transeuntes circulam na sua maioria abrigados sob guarda-chuvas. O guarda-chuva de Charlotte é transparente.

Num segundo momento, exhibe-se, sobre a mesma fachada (cuja forma é similar à de um interface ou ecrã digital), a imagem em movimento de uma figura feminina (na diagonal e de frente relativamente ao nosso campo de visão) a caminhar na direcção de uma figura masculina (na diagonal e dando as costas relativamente ao nosso campo de visão). A acção desenrola-se tendo por cenário, na imagem, um espaço arquitectónico descaracterizado e composto por colunas de grande diâmetro. Sobre o «ecrã» discorrem caracteres japoneses, da direita para a esquerda (curva normal de leitura, numa perspectiva oriental).

A par da exposição da imagem descrita, Charlotte atravessa a passagem para peões, semi-confundida com a «multidão».

Finalmente, num terceiro momento, e ainda sobre a mesma fachada-ecrã, exhibe-se a imagem em movimento de um conjunto de elefantes que desfilam da direita para a esquerda. Sobre a assim descrita imagem-ecrã inscrevem-se caracteres japoneses.

Charlotte (agora em grande plano) permanece absorta em si mesma. Antes do fim da cena, Charlotte, enquanto caminha, desvia ligeiramente o olhar para o lado e para cima (podemos supor que em direcção às imagens projectadas no ecrã digital).

Retomando *Lost in Translation*, convoquemos, a título ilustrativo, a figuração dos vestígios últimos da comunhão sensível com os outros no espaço público. O que significa, no espaço público, *passar* com os outros? Quererá isto apenas dizer que aí nos une a silenciosa partilha de um *mesmo* mundo sensível? A solidária *passagem* ao ser-outro? Diz Merleau-Ponty (2000: 23): “É segundo o sentido e a estrutura intrínsecos que o mundo sensível é ‘mais antigo’ que o universo do pensamento, porque o primeiro é visível e relativamente contínuo e o segundo, invisível e lacunar”. Uma vez dispensada da sua função verdadeiramente pública, enquanto instância da discussão e do exercício de reflexão crítica, a praça pública oferece-se, antes, à intertextualidade e à imersão no sensível.

No excerto fílmico que importa aqui relevar, protagonizado por Char-

lotte, são as imagens exibidas ao olhar comum — inseridas nas fachadas dos edifícios, aí se exibem enquanto suportes publicitários, e mesmo enquanto ecrãs digitais — que procuram captar para si mesmas toda a possibilidade do *ver*. É na passagem do território (ou da inscrição de cada um no lugar) ao espaço imaginário, que os transeuntes (enquanto esperam atravessar a passadeira) se aproximam, inadvertidamente, entre si. Os olhares anónimos, que fugazmente se deixam entreter com a observação distraída de um mesmo objecto-imagem, comungam de uma condição comum enquanto visionários de um imponente espectáculo a *ser visto*. Aparentemente indiferentes à presença do outro, rendidos à incomunicabilidade da palavra e do pensamento, os transeuntes fazem a vez do «basbaque» (*badau*) de que fala Benjamin, solidários no seu modo silencioso de ser-com-os-outros.

Na rua, o nosso passar é feito de passagens que não nos levam a parte alguma. Isto é, na rua, não chegamos a ser verdadeiramente *indiferentes em relação a uma propriedade comum* (Agamben), tão pouco absolutamente solitários. Deambulamos entre o esquecimento de nós mesmos e a abrupta irrupção do sentir-com-os-outros (ou do «já sentido», segundo Perinola). Também não chegamos a ser *espécie*, nem fazemos *espécie*. Embora diluídos na «multidão», o nosso corpo não desaparece com o corpo da «multidão». Até porque a «multidão» é ela mesma um devir, um devir-outro: um ser atravessado pelo ser-espécie-animado, uma *posição possível* do ser-espécie-humano. Na rua, nem indivíduo, nem espécie, o ser que passa é um ser *excepcional*. O que quer dizer, um ser que não se esgota na regra, na norma, um ser *a-normal*²⁷ (Deleuze e Guattari, 1980: 299). Na rua, o ser que passa é um ser errante, um ser que deriva, um ser que se desvia. E as imagens, que se lhe interpõem como um espectáculo a ver, são antes um outro lateral, um transbordamento de si, um ser-outro, uma passagem do mesmo ao mesmo.

Sumariando...

“It rests on the spectator to assure the movement from setting to landscape and, when possible, to make the space autonomous by interrupting for a moment its connection to the narrative“ (Lefebvre, 2006: 48).

Falar hoje de paisagem, e em particular de paisagem urbana, impõe-nos uma reflexão sobre a experiência da *ruína*. O que implica dar conta das

²⁷ Diz Deleuze e Guattari (1980: 298): “o anormal não pode definir-se a não ser em função de caracteres, específicos ou genéricos; mas o anormal é uma posição em relação a uma

condições existenciais de circularidade por entre o espaço, material e imaginário. Por sua vez, essas condições, sociais, económicas, e sobretudo tecnológicas, transformam os modos de passar numa experiência-limite. Isto é, numa experiência contaminada pela permanente instabilidade das formas arquitectónicas e culturais, pela interpenetração de temporalidades heterotópicas, pela imprevisível reconfiguração das fronteiras entre o interior e o exterior. A noção de *porosidade* não é aliás nova. A partir do seu célebre ensaio intitulado ‘Nápoles’²⁸, nos anos 20, Walter Benjamin referia-se já à ausência de fronteiras claras entre os fenómenos e à permeabilidade entre contrários, o arcaico e o moderno, o público e o privado, o sagrado e o profano. Parecendo preconizar desde cedo aquilo que na contemporaneidade Mario Perniola viria a designar como uma *nova estética*, através do conceito de «já sentido», ou seja, uma estética caracterizada, precisamente, pela justaposição de fenómenos antagónicos, Benjamin debruça-se sobre os efeitos que a percepção da paisagem de então produz ao nível da perda de referências espacio-temporais. Transformada em paisagem, uma vez transformada em lugar de passeio para o olhar, a cidade oferece-se, segundo Benjamin, como instância de contínua transitoriedade, confundindo-se assim o novo com o retorno do mesmo e o processo de construção com a emergência de ruínas instantâneas (cf. Gilloch, 1996: 26). Referindo-se ao autor, diz aliás Gilloch (*Idem*: 26): “These notions of the interpenetration of the archaic and the modern, the relationship between the enduring and the fleeting, and the city as a space of desintegration and ruination are recurrent in Benjamin’s cityscapes”.

É na entre-abertura ao universo exterior, convertido em experiência fragmentária, que a paisagem se edifica. Especialmente favorável ao labiríntico e imprevisível curso da memória, a paisagem é ao mesmo tempo lugar de esquecimento e de passagem ao outro. O que significa que a paisagem se traduz, em última análise, numa certa consciência melancólica e num dado modo de sentir. A propósito do poder da ruína na pintura clássica, e sobretudo durante o período Romântico, frequentemente figurada a partir do mundo mineral, diz Clair (2005: 445): “a consciência melancólica é aquela que se desvia do vivente, do mundo dos humanos para não fazer mais que abismar-se no inerte, no mundo das coisas. No limite, é uma consciência que, na sua obsessão da morte, acaba por tornar-se coisa em si mesma, por encarar-se como objecto petrificado, a realidade inerte transformando-se no único refúgio, a única consolação e o único encantamento face à ameaça da sua desaparecimento”²⁹.

²⁸ Walter Benjamin e Asja Lacis, ‘Nápoles’ (ensaio publicado no *Frankfurter Zeitung*, de 19 Agosto 1925).

²⁹ Tradução própria.

Tomando a paisagem como uma experiência de deambulação do olhar, encetada a partir da posição imóvel daquele que a contempla, podemos dizer que essa mesma paisagem encontra hoje no cinema o seu lugar último. Em particular, a paisagem urbana, em resultado dos efeitos tecnológicos de desmaterialização operados sobre a arquitectura, parece transformar-se, sobretudo nas grandes cidades, numa superfície de projecção de imagens³⁰, convidando os passantes à imersão num universo cada vez menos distinto do virtual. As ressonâncias do cinema na paisagem traduzem-se, antes de mais, no modo como, dadas as condições similares de percepção, em ambos os casos se constitui a experiência. Instaurada nos limites da sua própria possibilidade, a paisagem urbana exige, pois, uma profunda interrogação sobre o fenómeno da sua desintegração.

A representação da paisagem urbana no cinema, por meio de um registo mais ou menos ficcionado, permite-nos reflectir sobre o modo como, ao nível do imaginário, se reconfiguram os limites da experiência sensível. No seguimento da proposta de Giuliana Bruno³¹, importa repensar a relação e-mocional e sensível com o espaço urbano a partir de um novo paradigma. Para tal, o cinema — constituído na transitoriedade e como tal, em última análise, na ruína de si próprio — é um modo privilegiado para questionar a estética da paisagem contemporânea.

Referências bibliográficas

- Agamben, G. (1993) [1990] *A Comunidade que Vem*, Lisboa: Editorial Presença.
- Augé, M. (1989) *Los «No Lugares». Espacios del Anonimato — Una Antropología de la Sobremodernidad*, Barcelona: Gedisa Editorial.
- Bachelard, G. (2000) *A Poética do Espaço*, São Paulo: Martins Fontes.
- Barber, S. (2002) *Projected Cities. Cinema and Urban Space*, London: Reaktion Books.
- Baudelaire, C. (2006) *A Invenção da Modernidade (Sobre Arte, Literatura e Música)*, Lisboa. Relógio D'Água.
- Baudrillard, J. (1986) *Amérique*, Paris: Éditions Grasset.
- Benjamin, W. (2002) *Paris, Capitale du XIXe Siècle. Le Livre des Passages*, Paris: Cerf.
- Benjamin, W. (2006) *A Modernidade (obras escolhidas de Walter Benjamin)*, Lisboa: Assírio & Alvim.
- Bruno, G. (1993) *Streetwalking on a Ruined Map: Cultural Theory and the City Films of Elvira Notari*, Princeton: Princeton University Press.

³⁰ Lipovetsky e Serroy (2007), tomando o cinema como o protótipo e a forma original do ecrã, falam-nos do fenómeno dos novos contornos da «ecrãnosfera» na contemporaneidade.

³¹ Cf. Giuliana Bruno, *Streetwalking on a Ruined Map: Cultural Theory and the City of Elvira Notari*, Princeton NJ: Princeton University Press, 1993.

- Bruno, G. (2007) [2002] *Atlas of Emotion — Journeys in Arts, Architecture, and Film*, New York: Verso.
- Cauquelin, A. (2000) *L'Invention du Paysage*, Paris: Presses Universitaires de France.
- Certeau, M. (2000) [1990] *A Invenção do Quotidiano — Artes de Fazer*, Petrópolis: Editora Vozes.
- Clair, J. (Dir.) (2005) *Mélancolie, Génie et Folie en Occident*, Paris: Gallimard.
- Clarke, David B. (2002) *The Cinematic City*, London: Routledge.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980) *Mille Plateaux — Capitalisme et Schizophrénie 2*, Paris: Éditions de Minuit.
- Friedberg, A. (2002) 'Urban Mobility and Cinematic Visuality: The Screens of Los Angeles — Endless Cinema or Private Telematics', *Journal of Visual Culture*, Vol 1 (2), London: Sage Publications, pp. 183-204.
- Gauthier, A. & Jeudy, H.-P. (1989) 'Trou de Mémoire, Image Virale', *Communications*, 49, Paris: Seuil.
- Gilloch, G. (1996) *Myth and Metropolis. Walter Benjamin and The City*, Cambridge: Polity Press.
- Goller, B. (2005) 'La Fuerza de La Imagen: Arquitectura Superficial', in Sola-Morales, I. de e Costa, X. (Eds.) *Metrópolis. Ciudades, Redes, Paisajes*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, pp. 199-204.
- Katz, S. (2004) *L'Écran, d eL'icône au Virtuel. La Résistance de L'Infigurable*, Paris. L'Harmattan.
- Kitchin, R. & Kneale, J. (2001) 'Science Fiction or Future Fact? Exploring Imaginative Geographies of The New Millennium', *Progress in Human Geography* 25, 1, London: Sage, pp. 19-35.
- Kranzfelder, I. (2006) *Hopper*, London: Taschen.
- Lefebvre, M. (2006) *Landscape and Film*, NY: Routledge.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2007) *L'Écran Global*, Paris: Seuil.
- Lynch, K. (2004) [1960] *La Imagen de La Ciudad*, Barcelona: Gustavo Gili.
- McQuire, S. (2008) *The Media City. Media, Architecture and Urban Space*, London: Sage Publications.
- Merleau-Ponty, M. (2000) [1964] *O Visível e o Invisível*, São Paulo: Editora Perspectiva.
- Mons, A. (s/d) *A Metáfora Social. Imagem, Território, Comunicação*, Lisboa: Rés-Editora.
- Mons, A. (2006) [2002] *Paysage d'Images. Essai sur Les Formes Diffuses du Contemporain*, Paris. L'Harmattan.
- Perniola, M. (1993) *Do Sentir*, Lisboa: Editorial Presença.
- Perniola, M. (1994) *Enigmas. O Momento Egípcio na Sociedade e na Arte*, Lisboa: Bertrand Editora.
- Panofsky, E. (1999) *A Perspectiva como Forma Simbólica*, Lisboa: Edições 70.
- Sennett, R. (1979) *Les Tyrannies de L'Intimité*, Paris: Éditions du Seuil.
- Wolf, N. (2008) *Peinture de Paysage*, London: Taschen.
- Vásquez, C. G. (2004) *Ciudad Hojaldre. Visiones Urbanas del Siglo XXI*, Barcelona: Gustavo Gili.

O ECRÃ NOS FILMES: BUSTER KEATON DUAS VEZES

Edmundo Cordeiro*

O que é que tu tens dentro dessa cabeça?

Gil: — Tenho ideias.

E o que é que são ideias?

Gil: — São experiências.



Buster Keaton
«Sherlock Jr.» (B. Keaton, 1924)



Buster Keaton
«Film» (S. Beckett, 1965)

1.

O ecrã e a imagem cinematográfica implicam o funcionamento real do cérebro ou do espírito, e não tanto o sonho ou o imaginário. *Esta dificuldade em ser, esta impotência no cerne do pensamento...* Dizia Gilles Deleuze do «verdadeiro objecto-sujeito do cinema» (Deleuze, 1985: 216). Materialmente, o ecrã é isto: no ecrã, as imagens passam, não ficam. Potência (passar) e impotência (passar) da imagem: o verdadeiro objecto-sujeito do cinema. Impossível, no cinema, a imagem sem o ecrã. O ecrã é a condição da imagem cinematográfica – portanto, o ecrã é a condição da percepção cinematográfica.

«Sherlock Jr.» (Buster Keaton) e «Film» (Samuel Beckett) são duas grandes versões do corpo-espírito que é criado pelo cinema, o autómato espiritual. Buster Keaton é um dos mais extraordinários corpos-ecrã do cinema, o homem da impassibilidade velocíssima, o homem do corpo enquanto um campo liso onde deflagram os acontecimentos do mundo à volta. Buster Keaton constitui um excelente emblema do autómato espiritual: o cineasta-actor, de «Sherlock Jr.» a «Film», sempre à beira de romper o hímen do ecrã que ele próprio é.

* <http://actoscinema.blogs.iol.pt>

Em «Sherlock Jr.», Buster Keaton é um projeccionista que lê histórias e manuais de detectives, aproveitando todos os acasos da sua vida e do seu trabalho para pôr à prova os conhecimentos que adquire com as leituras. E, na sua vida, o projeccionista tem uma paixão por uma linda e simples rapariga. Mas o projeccionista tem um rival, interessado na sua amada. Este rival é um homem sem escrúpulos, que constrói um artil, fazendo com que o projeccionista seja acusado de um roubo que não praticou. E o projeccionista regressa ao seu trabalho. E, cansado, o projeccionista adormece na sala de projecção, depois de ter colocado o filme. O ecrã, na sala de cinema, nesta fase inicial de «Sherlock Jr.», ocupa o espaço do palco tradicional, com o fosso dos músicos, em baixo, bem visível, e os espectadores na plateia. O autómato não existe ainda, e o ecrã é um palco.

Mas à imagem do projeccionista a dormir sobrepõe-se outra imagem, a do mesmo projeccionista a levantar-se, como se uma pele saísse do projeccionista adormecido. Há, neste momento, dois projeccionistas: um projeccionista-corpo, que dorme; e um projeccionista-espírito, o projeccionista-autómato que, «acordado», olha para o filme que está a passar no ecrã da sala de cinema. E, agora, o ecrã ocupa quase toda a superfície da imagem, e prende a atenção do projeccionista-autómato.

O projeccionista-autómato vê, no filme que passa no ecrã, uma mulher e um homem – e estes, rapidamente se fundem (encadeado) na linda rapariga por quem o projeccionista que dorme está apaixonado e no seu rival sem escrúpulos, sublimados agora a uma mais elevada situação de classe. Há uma oscilação, com sobreposição de imagens: o projeccionista-autómato tenta acordar, se resultado, o projeccionista que dorme – afinal, no filme, o homem sem escrúpulos tenta beijar a rapariga. E, então, o projeccionista-autómato resolve intervir. Atravessa a sala, vai-se aproximando do ecrã, como o gato pronto a saltar sobre o passarinho. Finalmente, o projeccionista-autómato salta sem problemas «para dentro do ecrã», pedindo explicações à personagem masculina. Mas é logo «expulso do ecrã», empurrado, e cai cá em baixo – aliás, o projeccionista-corpo, sente o abalo, porque, evidentemente, o projeccionista-autómato não se concretizou inteiramente, tendo enfraquecido por um momento. E logo tenta «entrar no ecrã» uma segunda vez. E consegue-o. Mas o autómato torna-se perplexo, porque, pelo artifício da montagem, a imagem muda, muda constantemente, não se regula pelo mesmo regime de mudança do autómato – quer dizer, o autómato ainda não é verdadeiramente autómato. Há qualquer coisa que, mesmo que a entrada no ecrã esteja facilitada, está fora do alcance de quem entra – lá está, a imagem e o espectador não efectuam a mesma montagem.

Em sequência à segunda entrada do projeccionista-autómato no ecrã, temos em «Sherlock Jr.» a famosa série dos vários desencontros entre a

imagem e quem entra na imagem: ora sobe a escadaria e logo tropeça, noutra lugar, num banco de jardim; ora procura sentar-se nesse banco e logo cai, noutra lugar, no meio de uma rua movimentada; ora começa a caminhar e logo fica, noutra lugar, à beira de um precipício, etc. Evidentemente, a imagem-ecrã não é um lugar, ela só pode ser um lugar para um puro espírito, para esse puro espírito que o cinema cria. É interessante que, em «Sherlock Jr.», neste momento do filme, quando nos é mostrado o autómato enquanto ainda não é verdadeiramente autómato, se saia efectivamente da(s) história(s) do filme, se saia das, pelo menos, três histórias anteriores: a história do projeccionista aprendiz de detective que está apaixonado; a história do filme que passa na sala de cinema onde trabalha o projeccionista; e a história do projeccionista-autómato, que quer intervir no filme que passa na sala de cinema. É o momento simultaneamente teorematizado e ultra-sensorial: teorematizado, porque demonstrativo da impossibilidade das duas montagens e da violência que gera a percepção cinematográfica; ultra-sensorial, porque efectivamente o autómato (não só o autómato, dado que, nesta fase, o autómato traz sempre consigo, não só o corpo do projeccionista que dorme, mas também a sua indumentária) sofre uma série de choques violentos.

Convém, portanto, assinalar que o autómato verdadeiramente autómato não existe sem violência. Gilles Deleuze di-lo com todas as letras, acentuando-as em itálico: «Quando o movimento se torna automático, aí a essência artista da imagem efectua-se: *produzir um choque no pensamento, comunicar vibrações ao córtex, tocar directamente o sistema nervoso e cerebral*» (Deleuze, 1985: 203). O ecrã funciona como uma membrana cerebral, «uma membrana polarizada», onde tudo se conecta imediatamente (Deleuze, 1985: 164 e 269).

Como se pode verosimilmente supor, é em sequência a estes choques que as imagens do filme que passa no ecrã da sala de cinema se tornam inteiramente nas imagens do meta-filme intitulado «Sherlock Jr.» — um *travelling* à frente faz finalmente fundir tudo no meta-filme. Está feita a fusão abissal propiciada pelo ecrã, por essa membrana cerebral; e, finalmente também, a personagem representada por Buster Keaton (interessa qual?) «entra» pacificamente na imagem. Está criado o autómato espiritual: é no próprio filme que se faz agora apelo ao temível Sherlock Jr., «o maior detective do mundo»!

Aí, os «maus» tentam livrar-se dele a todo custo, mas o autómato, autómato que agora verdadeiramente é, está imune. E salva a rapariga. E, finalmente, prestes a afogar-se no filme, o autómato ganha de novo corpo, deixa de ser puro espírito — e o projeccionista acorda (na imagem seguinte), caindo do banco onde dorme sentado, com o mesmo movimento

que o autómato esboçara (na imagem anterior). O projeccionista espreita pela janela da sala de projecção e vê que o filme projectado na sala de cinema decorre sem problemas: afinal, nem ele nem a sua namorada está lá, no filme. E isso é triste, claro – o que ele fizera enquanto autómato (tinha resgatado a rapariga amada) é agora somente um sonho: a realidade impõe-se, com os seus fracos sonhos...

É verdade que a rapariga amada surge ali de repente, na sala de projecção, apresentando as desculpas do pai pelo terrível erro que todos tinham cometido, ao tomarem-no por um ladrão... O projeccionista fica sem jeito: a realidade corrige-se... E, no ecrã da sala de cinema, no filme que aí passa, o projeccionista encontra uma saída fraca, mas ainda assim necessária, conveniente: trata-se simplesmente de fazer à rapariga por ele amada o mesmo que o protagonista do filme faz à sua conquista feminina: pega-lhe na mão, beija-lhe a mão, põe-lhe um anel, segura-lhe o rosto, beija-a nos lábios... Estamos aqui no reino da imitação, o reino do conveniente e do desastroso ao mesmo tempo, fraco e piedoso, completamente separados da poderosa vida espiritual do autómato, da sua *fria decisão*, da sua *absoluta obstinação*, da sua *escolha de existência*, do «movimento do espírito» (Deleuze, 1986)...

2.

O ecrã faz ver para e por dentro. Podemos dizer que isso é nítido quando o próprio ecrã surge explicitamente nos filmes, como é o caso de «Sherlock Jr.». Produz de imediato uma complicação, ou uma dobra, na visão e no cérebro. Quando explicitamente surge nos filmes, o ecrã mostra-nos que estamos a ver, obriga-nos a ver. Mas mostra que estamos a ver de uma maneira particular: mostra que não estamos a ver para fora, como por uma janela, mas sim a *ver para e por dentro*. É o funcionamento do autómato espiritual que está em causa.

O que é que isto quer dizer? Que dentro é este? Samuel Beckett, o escritor, o dramaturgo, escreveu um argumento e realizou um filme, em 1965, que é sobre isto: sobre o ver enquanto ver para e por dentro. Esse seu filme chama-se «Film». É um filme que se chama *filme*. E filme, etimologicamente, sendo proveniente do inglês *film*, significa pele, a camada que separa e permite a relação entre o interior e o exterior.

Em «Film», Beckett procurou fazer um filme que correspondesse ao célebre adágio de Berkeley (1710): *esse est percipi*. Esta é a mais célebre fórmula da percepção. Ela pode ser traduzida da seguinte maneira: *o ser é o ser percebido*. Ou, numa outra formulação: *o que é, é o que é visto*... Para Berkeley, a realidade não é qualquer coisa de exterior; a rea-

lidade é a realidade do espírito. *Esse est percipi* quer dizer que o percebido (*percipi*) é interno ao que percebe (*percipiens*). Ora, Beckett verte *percipi* para *perçu de soi* (percepção de si) – e, de acordo com o sentido de Berkeley, fá-lo muito bem: se o percebido é interno ao que percebe, toda a percepção é percepção de si. O filme de Samuel Beckett apresenta alguém que quer eliminar a percepção, alguém que quer tornar-se imperceptível, e que pensa fazê-lo não se dando a ver. Será que, se não formos vistos, e apenas com isso, poderemos ficar imperceptíveis?

Recentemente, numa «apresentação» do Country Manager da Google.Pt, dizia-se que «os jovens não estão preocupados com a privacidade» e que «a privacidade não vai ser a preocupação das novas gerações». Isto contribuiria para «um mundo mais transparente». Aparentemente, e como nenhuma destas conclusões foi, nesse momento, argumentada e justificada, podemos concluir que não só o problema da imperceptibilidade não se porá, como igualmente não temos de dizer porquê e, ainda menos, de pensar nisso. Haverá algo de bergsoniano naquilo que estas palavras pretendem sentenciar? Uma realidade de total exposição, onde o corpo (e o espírito) não é mais do que «uma imagem que actua como as outras imagens, recebendo e devolvendo movimento» (Bergson, 1896:14)? *É infinito o que não chega a aparecer, é infinito o que pode aparecer – e nada se esconde: o ecrã é que reflecte mais, ou reflecte menos...* Bem, façamos a festa enquanto o paraíso não chega...

Partamos de uma situação que, mesmo que não nos suceda todos os dias, é mesmo assim uma situação banal. Trata-se de uma situação onde, podemos dizer, a *percepção* é um problema. Estamos cansados. Precisamos de descansar um pouco no quarto. (Pode ser que o Google tenha neste momento algo «em desenvolvimento» sobre o caso em apreço.) Quer dizer, precisamos de apagar a luz. *Precisamos de deixar de ver e ser vistos*, mesmo sem razão negativa aparente. Precisamos de deixar de perceber e de ser percebidos. Isso sucede, efectivamente, porque pode haver qualquer coisa de insuportável nisso, no perceber e no ser percebido. Talvez seja preciso, numa palavra, eliminar a percepção. Ou, então, talvez seja preciso *desnaturalizar* a percepção, modificá-la artificialmente para que se possa alcançar um estado diferente.

Reencontramos de novo o grande Buster Keaton, já muito velho, interpretando a personagem de «Film». Trata-se de uma personagem que procura furtar-se aos olhares (na verdade, procura sobretudo furtar-se ao «olhar da câmara»). Portanto, procura furtar-se a um olhar genérico, um olhar de *ninguém*, digamos, o olhar do ser ou da consciência. Furtar-se ao olhar que corresponde ao facto de *ser*, de *existir*, de *estar exposto* — por conseguinte, corresponde ao facto de estarmos entregues, ou condenados,

à *percepção*. Somos, existimos, estamos expostos. Não há remédio: percebemos, somos percebidos. Ora, o filme mostra que há uma percepção que não é perigosa para a personagem: trata-se daquela percepção que é inconsciente. Quer dizer, quando a personagem não se dá conta que é percebida, não há problema nenhum. A partir de determinado ângulo, ultrapassado determinado ângulo, há consciência de se ser percebido — e, então aí, a personagem manifesta uma dor profunda.

A) Num primeiro momento, na medida em que a personagem está a agir, a percepção é percepção de acção — por conseguinte, a única maneira de parar esta percepção é parar a acção. E a personagem, com esforço, lá vai parando. B) Num segundo momento, a personagem entra no quarto e percebe o quarto: a percepção torna-se dupla, na medida em que a câmara percebe a personagem a perceber. O ecrã dá-nos uma percepção de percepção. Aí, no quarto, a personagem percebe, e o que percebe são percepções que, por sua vez, a percebem. E, neste sentido, toda a percepção como tal é percepção de percepção. Percepção = perceciono-me a perceber. C) Num terceiro momento, a personagem procura extinguir isso tapando todas as percepções, eliminando tudo o que lhe pode devolver um olhar. Consegue, finalmente, ficar descansada. Mergulha um pouco no sono — mas acorda em sobressalto, apanhada de frente pela câmara, ou consciência-câmara: esta revela-lhe, isto é, mete-lhe pelos olhos dentro — sufoco supremo, ataque de pânico — que não consegue escapar à percepção... Porquê? Porque a percepção é ela, a personagem (quanto a estes três momentos, cf. Deleuze, 1993).

A personagem de «Film» procurou suprimir tudo aquilo que a percebe, tudo o que lhe devolve o olhar, conseguindo assim, aparentemente, eliminar a percepção da sua percepção. Mas choca finalmente com a percepção que resta, a percepção de si por si mesmo. Ora, o que pode ser insuportável no facto de perceber e ser percebido é a percepção de si por si mesmo — e isto na medida em que a percepção seja concebida, ou funcione, enquanto percepção de si. É difícil fugir a esta percepção. Pode pensar-se que só a apagamos com a morte. E, neste sentido, o suicídio não é mais do que uma percepção de si por si insuportável.

Dado que o filme «Film» parece fechar-se, a resposta de Samuel Beckett parece ser, por isso, negativa: nós não conseguimos deixar de perceber e ser percebidos. Mas Gilles Deleuze, num belo texto de teoria e descrição de um filme, acha que não, vendo a saída para a dolorosa questão na cadeira de baloiço onde Buster Keaton se senta — a personagem baloiça, ela não mexe mais, «mas está num elemento que mexe» (Deleuze, 1993). Por conseguinte, escapa-se à percepção na medida em que possamos ficar em suspensão, ficar em suspensão no devir, tal como o ritmo do ir e vir da

cadeira. E na medida em que, com isso, alcancemos um ritmo que não é individual, saindo de nós. Donde, escapamos à percepção se tivermos a capacidade, a possibilidade de, de certa maneira, sair de nós.

Sair de nós, mas por dentro de nós. Indo ao cinema, por exemplo, na medida em que o cinema nos permita *amar aquilo que somos e amar aquilo que não somos*. Na medida em que nos permita, com o ecrã, claro está, alcançar uma espécie de visão autónoma, a do autómato espiritual. Não para *estar fora de si*, como se costuma dizer de certos estados, mas para *estar em si mesmo fora de si*, ou *fora de si em si mesmo*. Eis a imperceptibilidade; que não é fácil, nunca é fácil aguentar-se, e que também não está garantida pelo simples facto de se «ir ao cinema» (há filmes, há pessoas, há estados, há circunstâncias), mas que é intrínseca ao próprio cinema e materialmente desencadeada pelo ecrã. Mais uma vez: é no ecrã que são projectadas as imagens cinematográficas; é no ecrã que as imagens passam – e não ficam.

A nossa ideia é que a percepção cinematográfica implica um alargamento da percepção, caminho para a percepção sem centro do autómato espiritual. A percepção cinematográfica não é a das personagens, nem a da câmara, nem a dos espectadores. É uma correlação disto tudo, um ricochete e um desdobramento constante destas coisas todas umas nas outras, concretizando aquilo a que podemos chamar uma visão autónoma.

A propósito desta ideia de uma visão autónoma, tem interesse determos num conhecido texto de Pasolini: «Observações sobre o plano-sequência» (Pasolini, 1972). Porque ele mostra como é que uma visão autónoma, aquilo a que Pasolini chama um plano multi-subjectivo total ou plano sequência infinito compreende a montagem, e, por conseguinte, numa medida fundamental, depende da montagem — é nesta medida que se pode dizer que, se o plano é o nível fundamental da imagem cinematográfica, a montagem é «o acto principal do cinema» (Deleuze, 1985:51). Para Pasolini, a realidade seria um plano-sequência total, infinito. Escreve ele, em maiúsculas: «a realidade não fala com outras coisas senão consigo própria». Esse plano-sequência total e infinito é uma espécie de condição *de direito* do cinema. O cinema está para a realidade (percepção total), tal como os filmes estão para nós próprios (percepção parcial, interna à percepção total). O que, *de facto*, temos, são planos-sequência parciais.

Mas não há aqui oposição, em Pasolini. Há uma remissão constante: remissão constante do cinema para o filme e do filme para o cinema. Há remissão do cinema para o filme por intermédio da vista parcial da câmara. E há remissão do filme para o cinema por intermédio... de quê? Por intermédio da montagem. Por conseguinte, será pela montagem que se apresenta o plano-sequência total infinito. Porquê? Por que é que é

pela montagem que se apresenta o plano-sequência infinito? Antes de responder, perguntemos primeiro o que é que se faz quando se monta. Vemos que é o corte que é inerente à montagem. Quando se monta, corta-se — isto é, dá-se fim a qualquer coisa. Corta-se qualquer coisa que poderia continuar, corta-se uma sucessão de presentes. E qual é o resultado? De repente, esses presentes passam a ser passado. De repente, esses presentes *passaram em bloco*, sendo entregues, por inteiro, por causa do corte, a uma relação. Ora, esta relação é aberta: dado que não há nenhuma lei que possa dizer que a seguir a determinada imagem só pode suceder uma determinada imagem.

Além disso, os presentes que vão suceder a seguir a esses que *passaram em bloco*, passam, também eles, a ser passado, dado que, nascendo do corte, ficam marcados pelo corte, isto é, têm a *justificação* do próprio corte: significa isto que estão à procura de uma relação, de um todo — são, por isso, passado de um todo. Tal como «a morte realiza uma montagem fulminante da nossa vida», fazendo do «presente infinto, instável e incerto (...) um passado claro, estável e certo» (Pasolini, 1972:196), assim os vários cortes dos planos-sequências parciais, concluindo-os, dão-lhes sentido, transformando o filme num *passado claro*. O cinema, pela montagem, dá sentido... à vida. Este sentido não é uma evidência jurídica ou lógica, mas um ritmo vital e temporal.

A ideia, finalmente, é que um artista (tal como o autómato espiritual) considerará mais seu o que é exterior do que o que é interior — exterior *para e por dentro*. Como está formulado nestas deslumbrantes palavras de Jean-Luc Godard:

«Uma ideia, para mim... Tenho ideias de mais, e também acho que os outros não as têm menos, só que não as mostram o bastante. Por isso tenho poucas relações, e com poucas pessoas. Uma ideia é uma parte do corpo, tão real quanto ele. Quando mexo a mão, quando um operário o faz para apertar um parafuso num Ford, para acariciar o ombro de sua namorada ou para assinar um cheque, tudo isso é movimento. Muitas vezes tento antes pensar em meu corpo como se fosse exterior a mim; como se o meu corpo fosse tudo o que há de exterior e o mundo fosse antes um embrulho [envoltório]. Um embrulho é uma fronteira, e em seu interior o corpo pode estar dentro ou fora, ou ambos as coisas. Ora, puseram na nossa cabeça que o que se chama nosso corpo é o que está dentro, e que o que está fora não faz parte dele. Tanto faz parte que a gente só se move em relação a tudo o que está fora; e consideramos o nosso interior mais nosso que o nosso exterior, se quiserem...» (Godard, 1980: 42)

3. ANEXO: os deveres do realizador.

Relativamente ao trabalho de realização, o ecrã é, materialmente, o fundamental, implicando toda a composição. É forçoso, dado que é nesse espaço e nesse tempo, nesse aparecer e desaparecer, nessa oscilação entre visível e invisível, que a imagem se concretiza. Composição: compor no visível para que o invisível possa ser visto ou pressentido. E é para isso que remetem os «deveres do realizador» assim apresentados por Jean-Luc Godard:

«Parece-me a mim que o realizador tem vários deveres – e digo dever no sentido profissional e também moral do termo. Um desses deveres consiste em explorar, em **estar em permanente estado de investigação e inquérito**. Outro dever consiste em **deixar-se espantar uma vez por outra**. Estou sempre à espera de ver um filme que me toque e abale profundamente, relativamente ao qual eu não posso ficar ciumento, porque é belo e eu gosto de filmes belos. Um filme que me toque desse modo força-me a reencetar o meu próprio trabalho, dado que o que ele diz é o seguinte: “Isto é melhor do que aquilo que fazes, portanto, tenta aperfeiçoar-te.”

Quando eu fazia parte da Nouvelle Vague, discutíamos muito os filmes de outros. Lembro-me que quando vimos *Hiroshima Mon Amour*, de Alain Resnais, ficámos absolutamente espantados. Nós pensávamos que tínhamos descoberto tudo sobre o cinema, pensávamos que sabíamos tudo, e de repente éramos confrontados com algo que tinha sido feito sem nós, sem o nosso conhecimento, e isso estimulava-nos profundamente. Era como se os soviéticos, em 1917, tivessem descoberto que outro país tivera uma revolução comunista e que esta tinha resultado tão bem como a deles – ou mesmo melhor! Imagine como é que eles se teriam sentido...

Quanto ao terceiro dever do realizador, acho que consiste, muito simplesmente, em **reflectir sobre a razão de se fazer o filme que se quer fazer ou que se está a fazer**. Por que é que faço este filme? Não ficar satisfeito com a primeira resposta. Comecei a fazer filmes porque era algo vital; não havia mais nada que eu pudesse fazer. Mas quando vejo muitos dos filmes de hoje, sinto que os seus realizadores poderiam perfeitamente ter outra profissão. Penso que eles acreditam que fazem aquilo que dizem que estão a fazer, mas não estão, na verdade, a fazê-lo. Pensam que fizeram um filme sobre

algo, mas não o fizeram.

Há dois níveis de conteúdo num filme: o visível e o invisível. Aquilo que puser em frente da câmara é o visível. E, se não existir mais nada, então está a fazer um filme para a TV. Mas os verdadeiros filmes, para mim, são aqueles onde há algo invisível, que pode ser visto – ou pressentido – através da parte visível, e unicamente porque a parte visível foi composta de um modo tal que o permite. Em certo sentido, o visível é como um filtro que, disposto segundo determinado ângulo, permite que alguns raios de luz o atravessem e permite que o invisível possa ser visto. Há demasiados realizadores hoje em dia que não vão além do nível visível. Devem colocar-se a si mesmos mais questões. Ou então os críticos devem colocar-lhes essas questões. Mas não depois de os filmes terem sido feitos, como se faz hoje em dia. Não, assim é demasiado tarde. Têm de se colocar as questões antes de o filme ter sido feito, e têm de ser interrogados da mesma maneira que se interroga um suspeito num interrogatório policial – algo menos que isto não serve de nada.» (Tirard, 2002: 208-210)

Referências bibliográficas

- Bergson, H. (1896) *Matière et Mémoire*, Paris : PUF - 7ª edição, 1939.
- Deleuze, G. (1985) *L'image-temps*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1986) 'Le cerveau, c'est l'écran' (*Cahiers du Cinéma*, nº380, Fevereiro de 1986), in *Deux Régimes de Fous*. Textes et entretiens 1975-1995. Édition préparé par David Lapoujade, Paris : Les Éditions de Minuit, pp.263-271.
- Deleuze, G. (1993) *Critique et Clinique*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Godard, J.-L. (1980) *Introdução a uma verdadeira história do cinema*, São Paulo : Martins Fontes, 1989.
- Pasolini, P. P. (1972) «Observações sobre o plano sequência», in *Empirismo Hereje*, Lisboa : Assírio & Alvim, s/d.
- Tirard, L. (2002) *Moviemakers's Master Class*, Nova Iorque: Faber and Faber.

A EXPERIÊNCIA PERCEPTIVA NOS ECRÃS: NOVAS PERSPECTIVAS INTERDISCIPLINARES

José Pinheiro Neves*

Introdução

O corpo humano, embora seja um elemento central no domínio dos estudos culturalistas, tende a ser paradoxalmente esquecido quando fazemos a recensão dos trabalhos na área dos “Estudos da comunicação”. Talvez devido às suas ligações históricas com a semiótica e a linguística, o modelo linguístico tende a dominar os trabalhos de investigação. Apesar das tentativas de vários autores, os estudos das percepções, nomeadamente as que reflectem a actividade perceptiva associada às novas tecnologias de informação e comunicação como os ecrãs dos computadores, estão centrados nas questões de leitura, como é o caso dos estudos da produção e da recepção ou através da análise do discurso. Por outro lado, a tradição sociológica nos estudos da comunicação preocupa-se, quase exclusivamente, com as componentes sociais como é o caso dos *cyberstudies*.

Contudo, uma outra perspectiva está emergindo. Brian Massumi é muito claro nesta sua denúncia do que falha nos modelos semióticos:

Although the body has been the focus of much contemporary cultural theory, the models that are typically applied neglect the most salient characteristics of embodied existence — movement, affect, and sensation — in favour of concepts derived from linguistic theory. [...] The body and media such as television, film, and the Internet, [are] cultural formations that operate on multiple registers of sensation beyond the reach of the reading techniques founded on the standard rhetorical and semiotic models (Massumi, 2002: 2).

Massumi inscreve-se numa longa descendência. De facto, pensamos que uma nova linha se abre com os *New Media Studies* (ver o texto de Zara Pinto-Coelho neste livro). Por outro lado, a área da sociologia e da filosofia da técnica mostra uma abertura a esta nova abordagem a partir de autores como Mario Perniola, Paul Virilio, José Gil e Gilbert Simondon, como veremos em seguida.

* jpneves@ics.uminho.pt

Iremos, nesse sentido, desenvolver apenas três contribuições que nos parecem decisivas para este debate: em primeiro lugar a de Mario Perniola sobre o papel cada vez mais relevante do inorgânico na percepção humana, a de José Gil sobre a distinção entre “ver” e “olhar”, inspirado em Merleau-Ponty, e, finalmente, a de Gilbert Simondon acerca das novas abordagens interdisciplinares da percepção¹.

Perniola e a mescla de orgânico com inorgânico

Perniola parte de uma observação de Walter Benjamin. Segundo este autor, a moda é, de uma forma crua, considerada o “sex appeal do inorgânico”². A moda, ou seja, as mulheres com os seus vestidos, que ele observa nas ruas de Paris, representam o triunfo da forma sendo o corpo, aparentemente, um resto: estamos assim no começo da mescla entre coisas inorgânicas e orgânicas. Por isso, há um *sex appeal* que vem de algo que já não é apenas o corpo mas esta conjunção, este *cyborg* emergente.

Com a expansão destas mesclas por todo o lado com as novas tecnologias da informação e da comunicação, a intuição de Benjamin ganha uma outra acutilância. Não existindo um centro definido de subjectividade, um centro do sentir, abre-se esta possibilidade: será que nós, seres humanos, começamos pouco a pouco a ser também uma parte de inorgânico? Um quase inorgânico?

O *cyborg* filosófico-sexual apresenta uma sociabilidade intrínseca, que todavia não depende da intersubjectividade, mas de uma relação de interfaces, que interage não entre dois sujeitos mas entre duas quase coisas» (Perniola, 2004: 37).

Um *cyborg* que assume a ideia de que os nossos interfaces quotidianos, nas nossas carnes, também são eles interfaces de misturas de orgânico/inorgânico. Ou melhor, a fronteira em que assentamos a nossa certeza cartesiana está ela própria baseada em pés de barro como mostram igualmente os trabalhos recentes do neurologista António Damásio.

De facto, a nossa experiência de “cyborg” não é estranha ao ser humano. Já antes, como vimos atrás, Walter Benjamin tinha sublinhado que a experiência da modernidade apontava para essa cada vez maior reificação: estamos imersos em mesclas de *cyborg*. Estamos todos cada vez mais mergulhados numa

¹ Este texto baseia-se num artigo meu publicado na revista Logos (NEVES, 2008).

² Benjamin, Walter, 1982, *Das Passagen-Werk*, Frankfurt a. M., Suhrkamp; trad. it., 1986, *Parigi, capitale del XIX secolo. I passages di Parigi*, Torino, Einaudi. 1982, p. 124 citado por Perniola (2004).

“mescla entre a dimensão humana e a dimensão «coisal», através da qual, por um lado, a sensibilidade humana se reifica e, por outro, as coisas parecem dotadas de uma sensibilidade própria. [...] Com efeito, o inorgânico não é unicamente o mineral, mas também o cada-vérico, o mumificado, o tecnológico, o químico, o mercantil, e o fetiche: também este se materializa, se transforma em algo de abstracto e de incorpóreo, sem por isso se transformar em qualquer coisa de imaginário ou irreal; assim, por detrás de todas estas configurações do inorgânico opera o paradigma daquilo que é maximamente real e efectivo, e que é o dinheiro [...] envolvendo, com laços inextricáveis, sexualidade, filosofia e economia” (Perniola, 1998: 175).

Por outro lado, o que nos diz Perniola assume um outro estatuto que não se confunde com os discursos eufóricos do pós-humano:

na medida em que o utente é transformado num cibernauta que navega na realidade virtual, ele aprende a perceber o próprio corpo real como uma coisa senciente, não essencialmente diversa das paisagens quase sencientes das arquitecturas electrónicas (Perniola, 2004: 83).

Não há dicotomia total e clara entre o homem (centro da subjectividade) e as arquitecturas electrónicas normalmente apresentadas como desumanas e ameaçadoras da “humanidade” ou, no seu oposto pós-humano, como motivo de uma euforia. O corpo real, sentido pelo cibernauta, é também já um senciente (*feeling*) que não é centrado na ideia da unidade do eu. Já é outra coisa: são *feelings* em que o senciente (*feeling*) de um e do outro lado não são essencialmente diferentes. Desta forma, até mesmo a noção de fronteira entre orgânico e inorgânico é abalada ou, pelo menos, repensada.

O mesmo afirma Paul Virilio (1988: 17-20) quando nos desmonta a noção de representação do real na fotografia. No fundo, o que denuncia em relação às imagens das próteses (fotografias, televisão, etc.) já existe potencialmente em todo o acto técnico tal como nos é revelado por Perniola. A descolagem retiniana provocada pela prótese da máquina fotográfica, na medida em que perde o referencial da relação na duração temporal e com a sua topografia, já existe em toda a técnica. Por isso, o carácter inorgânico da visão externa é internalizado. Como diz Perniola, alargando a intuição de Virilio, não é apenas o olhar mas o próprio sentir, o “*feeling*” inorgânico que molda o nosso olhar.

José Gil e as pequenas percepções

O conceito de percepção ligado ao corpo parece ser central nestas novas abordagens. Para isso, o pensamento de José Gil poderá dar-nos algumas achegas importantes.

Começando por reflectir a percepção estética com a ideia das pequenas percepções, sugere que se pode alargar o seu pensamento à experiência perceptiva quotidiana. Assim, em vez de falar da percepção como uma experiência perceptiva coerente, assente “numa consciência e sujeito uno, operador de sínteses cognitivas fundamentais”, passa-se a ter como ponto de partida uma experiência múltipla e contraditória baseada em pequenas percepções que se situam já no limite do consciente (Gil, 1996: 10). Abandona-se a noção de um sujeito cartesiano consciente e uno – individualizado na sua identidade — para se partir de uma lógica individuante e múltipla.

Na verdade, a noção de dependência em relação aos ecrãs pode ser repensada à luz do trabalho de José Gil e da sua noção de “pequenas percepções”. Já não se pretende estudar fenómenos estranhos e patológicos, mas antes criar conceitos que permitam entender a nossa percepção quotidiana com os diferentes ecrãs.

O conceito de osmose (cf. Duchamp) reflecte o carácter compulsivo e quase não consciente. “Caracterizamos este “não consciente” como próprio de fenómenos de limiar (*edge-phenomena*)” (Gil, 1996: 11). Assim, toda a nossa experiência quotidiana é atravessada por estes processos de osmose em que as imagens contêm uma carga inconsciente de sentido — a actividade verbal é quase nula³. São as imagens ainda despojadas de sentido, ainda não aprisionadas por signos linguísticos, as imagens nuas.

Qual a diferença de José Gil em relação à tese tradicional de Merleau-Ponty? O objectivo inicial de Merleau-Ponty era evidente. “Trata-se em o Visível e o Invisível (*Le Visible et l’Invisible de Merleau-Ponty*) de ‘superar’ a fenomenologia, em particular a da percepção. [...] A dificuldade vinha da ligação que a noção de experiência estabelece entre os sentidos e a consciência. (GIL, 1996: 24).

No entanto, a tentativa de Merleau-Ponty é incompleta. Falta dar um passo. “A visibilidade secreta, a visão de dentro que atapeta a visão de fora não possui [em Merleau-Ponty] um estatuto claro” (Gil, 1996: 33).

Talvez estas dificuldades de Merleau-Ponty se liguem ao facto de ele não distinguir o olhar da visão (Gil, 1996: 47). Para ver, é preciso olhar; mas pode-se olhar sem ver. Pode-se até ver mais, olhando; não só receber estímulos, descodificá-los (ver), mas fazer intervir o corpo na paisagem. Ou seja,

³ Ver Sigmund Freud e o ensaio sobre inconsciente referido por José Gil (1996: 14).

“entre o ‘ver passar barcos’ e ‘olhar os barcos que passam’, há a diferença entre a distância (entre o sujeito e os barcos) e uma subtil aproximação (de qualquer coisa que vem da passagem dos barcos para aquele que olha, e que determina a sua atitude).” (Gil, 1996: 48).

Mais à frente, o autor clarifica a noção de olhar.

“Olhar — não ver, unicamente — é dizer as coisas — não ainda nomeá-las — construindo um continuum articulado na visão maciça; é fazer irromper movimentos imperceptíveis entre as coisas, juntá-las em unidades quase discretas, amontoados, aglomerados, tufos, abrindo na paisagem brechas imediatamente colmatadas pelas pequenas percepções que compõem as articulações insensíveis” (Gil, 1996: 52).

O que Gil sublinha é essencialmente a noção de sensação pura. Uma percepção visual pura, anterior ao ver, um olhar apenas. Um olhar que esquece (coloca entre parêntesis) o que está significando, a intenção, o sentido. Fica-se pelo fluxo, pela folha cheia de letras sem qualquer significação linguística.

O ver, pelo contrário, já padece de uma espécie de vício mental. Dessa actividade fervilhante e muitas vezes entrópica. Focaliza, delimita, organiza, pré-condiciona o acto, a percepção visual.

Veremos, em seguida, como Simondon (2006), numa obra baseada nas suas aulas sobre a percepção, não se preocupa em definir objectivamente a percepção nem em encontrar os invariantes de uma aproximação fenomenológica. Na mesma linha de pensamento de José Gil, este autor não se deixa seduzir por uma visão objectiva que daria conta do papel da percepção no conhecimento e que este teria um papel essencial na nossa relação com a realidade.

A contribuição de Gilbert Simondon

Antes de apresentar a forma como Simondon aborda a questão da percepção, vejamos os principais eixos da sua obra inovadora. Duas linhas fortes organizam, sem dúvida, o pensamento de Simondon. Rejeita, por um lado, a noção antropocêntrica da existência de uma unidade humana colocando em causa a noção de indivíduo finalizado, utilizando o conceito individuação. Com este termo, Simondon não pretendia uma especialização ou aproximação entre disciplinas de fronteira — uma sociologia micro ou uma psicologia do social. Defendia que as formas herdadas da

filosofia, desde Platão e Aristóteles, atravessavam tanto a psicologia como a sociologia e, até, as próprias ciências da natureza. Em segundo lugar, pensava também que era necessário renovar esse pensamento a partir de novas ciências tais como a cibernética e a termodinâmica. Numa palavra, os dados deste problema necessitavam de ser repensados.

Assim, Simondon encara a individuação como um processo em que constantemente se *in-divide* e divide. Para entender a individuação do humano, este autor viu-se obrigado a demandar outros lugares tais como: na cibernética, na física, na biologia, etc. Implicou também o recurso a autores da filosofia e antropologia tais como: Espinosa, Henri Bergson (2001), Merleau-Ponty (1964) e André Leroi-Gourhan (1964), etc. Desta mistura extraiu os conceitos de ontogênese/individuação, transdução, informação/forma, meta estabilidade e campo de energias potenciais. Uma autêntica filosofia da natureza pré-newtoniana.

Considerou, por isso, necessário colocar em causa as noções clássicas do conhecimento usando a transdução, inspirada na área da Biologia. Com efeito,

“a transdução permite compreender as condições sistemáticas da individuação, a ressonância interna, a problemática física. Logicamente, ela pode ser usada como fundamento de uma nova espécie de paradigmatismo analógico, para passar da individuação física à individuação orgânica, da individuação orgânica à individuação física, e da individuação psíquica ao trans-individual subjectivo e objectivo, o que permite definir o plano desta pesquisa” (Simondon, 1989: 26).

Desta forma, com este novo instrumento de conhecimento, era possível retomar uma nova aliança entre o conhecimento dito filosófico de tipo holístico e um novo conhecimento físico do mundo da natureza.

Assim, Simondon valoriza a abordagem biológica (as condutas auto-cinéticas como relevando a importância da motricidade em relação à sensibilidade) como ponto prévio de qualquer estudo da percepção ao mesmo tempo que sublinha a importância das descobertas da psicologia, nomeadamente a noção de *gestalt* e a importância do contexto. Em seguida, defende que uma das grandes condicionantes da percepção é, sem dúvida, nos tempos modernos o contexto técnico. Por isso, torna-se necessário conhecer a significação da percepção e as suas consequências para a actividade técnica. Ver o que se passa numa situação de contexto técnico predominante em que a manipulação operatória predomina na percepção:

As investigações sobre a tecnologia humana (Faverge, Ombredane, Leplat) acentuaram a importância, na execução de uma tarefa, da informação retirada de fontes não previstos pelo construtor da

máquina, o organizador do posto de trabalho, ou simplesmente pela descrição tecnológica racional da operação; muitas vezes as **fontes reais de informação estão mais próximas da manipulação operatória, mais concretas, mais directamente ligadas à actividade que as fontes teóricas; nesse sentido, elas fornecem um feed-back mais contínuo pois não necessitam do recurso a um atitude de tomada de informação separada do objecto sobre o qual o operador trabalha** (Simondon, 2006: 577-578 [negrito da minha responsabilidade]).

A partir do momento que se abandona um contexto quase totalmente étnico (ou social), é necessário estudar os processos como a percepção se molda, como reage em termos de actividade neste novo contexto emergente (Simondon, 2006: 371-388).

Na história moderna da percepção, abandona-se a ideia de percepção como instrumento (Antiguidade) e de operação (época clássica) para se passar a valorizar a percepção como « actividade ». Assim, « as teorias modernas da percepção procuram descobrir o que ela é em si mesma, como actividade, e não como instrumento (como na Antiguidade) ou como operação (época clássica) » (Simondon, 2006: 73).

Para Simondon o lugar da percepção no pensamento ocidental só pode ser entendido no âmbito do debate grego. Ou seja, é apenas com o abandono da poesia, ritos e mitos como fonte do conhecimento que a percepção, numa lógica cognitiva, ganha um estatuto central. O contexto transcultural das cidades gregas talvez explique esta mudança.

Simondon descreve [...] a situação ‘transcultural’ destas cidades da Iónia onde se encontravam navegadores, negociantes e architectos estendendo a sua actividade em todo o mundo mediterrâneo e mostra como esta ‘universalidade operatória’ não podia satisfazer-se com as estruturas cognitivas de uma cidade particular, em que a poesia, os mitos ou os ritos não são, por definição, indefinidamente ‘dilatáveis e enriquecidos’ (Barbaras, 2006: xi).

Concluindo, Simondon coloca a questão de uma outra forma, desloca o problema para outro território: a percepção é uma acção que constitui a relação mais importante do homem com o seu meio. Insiste-se nesta ideia de acção que a remete para a vida e para o corpo biológico. Tal como afirma Barbaras, a percepção é definida « como a modalidade originária da relação de um ser vivo com o seu meio, a forma como o ser entra em contacta com o meio ». Assim, “a percepção é acima de tudo um modo de exploração”. (Barbaras, 2006: ix-x).

Conclusão

A sociedade da imagem em que vivemos, sendo, através dos ecrãs, um conjunto de ligações aditivas, devém numa sociedade de controlo modulatório. A experiência da imagem-ecrã caracteriza-se cada vez mais pelo empobrecimento da experiência perceptiva ou por uma alucinação colectiva semelhante ao que se passa nas experiências dos alucinogéneos. Uma sociedade do controlo que funciona cada vez mais por controlo contínuo e por comunicação instantânea, em fluxo, deixando de ser tão relevantes os tradicionais «encerramentos» das sociedades disciplinares, havendo uma passagem de uma dependência espacial a uma dependência temporal contínua. Em muito do que fazemos e do que é feito connosco, do que percebemos e do que pensamos, dificilmente conseguimos estar separados dos ecrãs e da sua experiência perceptiva. Aquilo que é referido por vários autores como a pressão para estarmos permanentemente em conexão, modo conectivo do capitalismo.

Por isso, defendemos, neste texto, que os modelos tradicionais de estudo inspirados no paradigma linguístico começam a entrar em crise. Há como que um “esquecimento do corpo” no campo perceptivo. Esta dificuldade insere-se numa crise da qual só se pode sair colocando em causa noções herdadas no surgimento do iluminismo e do racionalismo, através de um pensamento “inumano”, não antropocêntrico. Desta forma, foram sugeridas duas vias alternativas: por um lado, optar por uma história de longa duração que nos permita rever o tipo de codificação moderna das ligações; por outro, adoptar uma nova concepção do humano, assente numa nova relação entre ciência do físico e do social.

Os modelos tradicionais de estudo dos fenómenos do ecrã estão ainda muito dominados pelo paradigma linguístico ou pelo modelo dos *cybers-tudies* ligados ao social. Neste artigo, defendeu-se uma alternativa baseada na ligação entre percepção e corpo.

“A cada instante, nas relações entre seres humanos, são os milhares de imagens nuas que constituem a percepção do rosto e do corpo do outro que transportam significações mudas e informações muito mais ricas do que as mensagens verbais” (Gil, 1996: 15).

Como consequência, deve dar-se uma maior atenção aos fenómenos ligados ao corpo e respectivas mudanças perceptivas. O recurso a perspectivas interdisciplinares torna-se, sem dúvida, obrigatório de acordo com a via aberta por autores como Perniola, José Gil e Simondon.

Referências bibliográficas

- Barbaras, Renaud (2006) *Préface* in Simondon, Gilbert (1964-1965), *Cours sur la Perception*, Chatou: Les Éditions de La Transparence.
- Bergson, Henri (2001) *L'Évolution Créatrice*, Paris: Presses Universitaires de France.
- Gil, José (1996) *A Imagem-Nua e as Pequenas Percepções. Estética e Metafenomenologia*, Lisboa: Relógio d'Água.
- Leroi-Gourhan, André (1964) «*Le Geste et la Parole*», *Technique et Language*, Vol. 1, Paris: Éditions Albin Michel.
- Massumi, Brian (2002) *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation (Post-Contemporary Interventions)*, Durham and London: Duke University Press.
- Merleau-Ponty, Maurice (1964) *Le Visible et l'Invisible*. Paris: Gallimard.
- Neves, José Pinheiro (2008) «*A experiência perceptiva e os ecrãs: novas perspectivas de investigação*», *Revista Logos*, n.º 29, pp. 86-94.
- Perniola, Mario (1998) *A Estética do Século XX*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Perniola, Mário (2004) *O Sex Appeal do Inorgânico*. Coimbra: Ariadne Editora.
- Simondon, Gilbert (1989) *L'Individuation Psychique et Collective*. Paris: Aubier.
- Simondon, Gilbert (2006) *Cours sur la Perception (1964-1965)*. Chatou: Les Éditions de La Transparence.
- Virilio, Paul (1988) *La Machine de Vision*. Paris: Éditions Galilée.

Os textos reunidos em *Ecrã, Paisagem e Corpo* assinalam o movimento de translação da cultura ocidental, da palavra para o número, do *logos* para o *ícon*, da ideia para a emoção, do uno para o múltiplo, enfim, das estrelas para os ecrãs.

