

O tempo profundo do dispositivo do olhar no cinema¹

Ana Maria ACKER²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS
Universidade Luterana do Brasil – ULBRA

Resumo

O presente artigo aborda alguns aspectos do dispositivo do olhar no cinema para além das imagens sintéticas das produções digitais recentes. Nosso modo de ver foi moldado ao longo dos séculos e, de certa forma, possui rastros dos artefatos e de uma cultura visual pré-cinematográfica. O texto problematiza o conceito de dispositivo no audiovisual contemporâneo, relacionando os processos técnicos a uma rede cultural e social de usos e fruições com as máquinas visuais. Autores como Jean-Louis Baudry, Michel Foucault, Giorgio Agamben, Jonathan Crary, Laurent Mannoni, Philippe Dubois e Siegfried Zielinski fundamentam a discussão teórica proposta.

Palavras-chave: Dispositivo; Olhar; Cinema.

O fazer cinematográfico gera discussões desde o primeiro cinema e, embora sua estrutura tenha sido sistematizada no final do século XIX, a máquina cinema já funcionava em potência em outros artefatos há muito mais tempo (MANONNI, 2003; ZIELINSKI, 2006). Desde as lanternas mágicas do século XVII (e talvez até antes disso), objetos foram desenvolvidos para criar, transformar, representar e apresentar imagens. Logo, pensar o dispositivo do olhar no cinema apenas pelo viés técnico expandido a partir de 1895 é limitar suas dimensões culturais e sociais.

O presente artigo³ discute alguns aspectos do dispositivo do olhar no cinema para além das imagens sintéticas das produções digitais. Nosso modo de ver foi moldado ao longo dos séculos e, de certa forma, possui rastros dos artefatos e de uma cultura visual pré-cinematográfica.

É possível afirmar que a carga da palavra “dispositivo” nos estudos de cinema é significativa, com ênfase a partir das concepções de Jean-Louis Baudry, para quem o aparato do cinema dissimula a técnica e reafirma a ideologia burguesa que o gerou. Baudry

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e professora do curso de Jornalismo da Universidade Luterana do Brasil - ULBRA. E-mail: ana_acker@yahoo.com.br.

³ A discussão integra a tese *O Dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*, que está em fase de finalização no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação – UFRGS.

entende que a câmera ocupa papel central nesse processo, uma vez que consegue reproduzir os pressupostos da perspectiva do Renascimento (BAUDRY, 1983).

Esses mecanismos não alcançariam eficácia, no entanto, sem a identificação do espectador com as imagens na tela. O autor enfatiza que o dispositivo do cinema condiciona o sujeito a um tipo de imagem, calcada em uma visão de mundo idealista. Baudry foi muito contestado ao longo dos anos por diversas correntes teóricas, salienta Ismail Xavier (1983), especialmente nos pontos que a liga à Psicanálise e à passividade do espectador diante da tela.

As linhas traçadas por Baudry, de que o aparato não é neutro, estimulam reflexões sobre o impacto dos suportes, contudo estão centradas na experiência da sala de cinema, o que hoje é um dos múltiplos espaços de fruição fílmica. Um dos desdobramentos da teoria se deu por meio de Christian Metz, para quem “Dispositivo não é apenas o aparato técnico, mas toda a engrenagem que envolve o filme, o público e a crítica; enfim todo o processo de produção e circulação das imagens onde se atuam os códigos internalizados por todos os parceiros do jogo” (XAVIER, 2005, p. 176). Além disso, com o passar do tempo o foco da crítica no cinema clássico hollywoodiano foi relativizado:

Ao contrário do que se elabora a partir dos “críticos da cultura” e seus diagnósticos mais sombrios, uma parcela significativa da reflexão sobre cinema tem mostrado a tendência à flexibilização do juízo endereçado ao filme clássico e ao mundo do espetáculo. Tal tônica se manifesta nos dois campos, nos adversários da teoria do Dispositivo e nos que a assumem como matriz mas se afastam das suas formulações mais radicais (XAVIER, 2005, p. 182).

Baudry orienta sua análise por um cinema representativo, ligado ao real pela impressão em película. Todavia, hoje a ontologia visual é outra, a da imagem de síntese, que segundo Philippe Dubois (2004), em certo sentido, não existe, não passa de uma potencialidade do programa: “Não há mais olhar, não há mais ato constitutivo de um sujeito em relação ao mundo, não há mais magia ou milagre a se esperar do encontro e dos seus acasos. Não há mais grãos do real para arranhar a imagem envernizada da tecnologia” (DUBOIS, 2004, p. 49).

Diante dessas transformações do cinema, o modo como o olhar se constitui nos filmes precisa considerar essas particularidades técnicas e estéticas de produção visual. Mesmo assim, cabe enfatizar que o dispositivo não abrange apenas o aspecto tecnológico das obras. Outras referências são necessárias para uma contextualização de dispositivo que ultrapasse a dimensão maquínica, que leve em conta questões sociais, políticas e culturais

do fenômeno, que pense o dispositivo do olhar como uma rede de relações. Desta forma, Giorgio Agamben e Michel Foucault auxiliam no entendimento do termo.

Agamben (2009) observa que Foucault não formulou uma definição específica para dispositivo em seus escritos e o mais próximo de tal ação está em uma entrevista que o francês concedeu em 1977:

Aquilo que procuro individualizar com este nome é, antes de tudo, um conjunto absolutamente heterogêneo que implica discursos, instituições, estruturas arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo: tanto o dito como o não dito, eis os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se estabelece entre estes elementos [...] (FOUCAULT apud AGAMBEN, 2009, p. 28).

Foucault diz ainda que o dispositivo se trata de “uma certa manipulação de relações de força” [...], ele “está sempre inscrito num jogo de poder e, ao mesmo tempo, sempre ligado aos limites do saber, que derivam desse e, na mesma medida, condicionam-no” (FOUCAULT apud AGAMBEN, 2009, p. 28). Entretanto, pensar esse campo de relações de forças não deve pressupor uma tensão de poderes calcada na interdição, pois como observa Foucault, nossa sociedade “foi mais inventiva do que qualquer outra em mecanismos de poder sutis e delicados” (1988, p. 83). O poder só é tolerável, argumenta o filósofo, justamente porque mascara muito de seus processos e se desenvolve em ambientes diversos: “[...] o poder não é uma instituição e nem uma estrutura, não é uma certa potência de que alguns sejam dotados: é o nome dado a uma situação estratégica complexa numa sociedade determinada” (FOUCAULT, 1988, p. 89). Ou seja, se o dispositivo é uma estrutura, rede de discursos onde se estabelecem relações de força, é oportuno vasculhar as sutilezas dos jogos de poder que constituem os modos de ver diante das telas.

O teórico observa que o poder, ou melhor, o biopoder, se reordena nos corpos, nas preocupações com a saúde, naquilo que fundamenta um cuidado de si (FOUCAULT, 1988). É nesses meandros da vida humana que o embate de forças se disfarça e por conta disso se estende com mais intensidade.

[...] as correlações de força múltiplas que se formam e atuam nos aparelhos de produção, nas famílias, grupos restritos e instituições, servem de suporte a amplos efeitos de clivagem que atravessam o conjunto do corpo social. Estes formam, então, uma linha de força geral que atravessa os afrontamentos locais e os liga entre si; evidentemente, em troca, procedem a redistribuições, alinhamentos, homogeneizações, arranjos de série, convergências desses afrontamentos locais. As grandes dominações são efeitos hegemônicos continuamente sustentados pela intensidade de todos estes afrontamentos; (FOUCAULT, 1988, p. 90).

A abordagem do teórico, nesse caso, foge da concepção de poder como resultado da relação entre dominadores e dominados: a questão se dá em diversos atravessamentos, o que complexifica a identificação das características de tais estratégias de dominação.

Com base nas características do dispositivo em Foucault, pode-se afirmar que a formação do modo de ver cinematográfico está relacionada ao conceito de dispositivo foucaultiano, conectada a essa rede de forças, poderes. Entretanto, para ampliarmos a compreensão do termo cabe recorrer a Agamben, que tenta contextualizar o conceito de dispositivo ao termo grego *oikonomia*, que significa administração da casa. A expressão foi adotada pelos cristãos para designar o funcionamento da Trindade: Pai, Filho e Espírito Santo. Como se Deus designasse Cristo à economia da religião (AGAMBEN, 2009). A tradução da palavra nos textos latinos se torna: *dispositio*.

Agamben salienta que essas origens religiosas estão ligadas ao desenvolvimento do pensamento sobre o dispositivo em Foucault: “O termo dispositivo nomeia aquilo em que e por meio do qual se realiza uma pura atividade de governo sem nenhum fundamento no ser. Por isso os dispositivos devem sempre implicar um processo de subjetivação, isto é, devem produzir o seu sujeito” (AGAMBEN, 2009, p. 38). O autor faz uma divisão: de um lado as criaturas, as substâncias; de outro o dispositivo, e como consequência da relação de ambos, os sujeitos:

Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas, etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos [...] (AGAMBEN, 2009, p. 41).

Um mesmo indivíduo pode ser via de diversos processos de subjetivação, dada à proliferação de múltiplos dispositivos, pontua Agamben (2009). Não há como combatê-los, apenas desestabilizá-los, e para isso o teórico se vale de outro termo ligado à religião: profanação, o ato de restituir o aspecto comum a algo engendrado pelo dispositivo. Porém, isso não é tão simples, em especial no que tange ao universo tecnológico:

Aqui se mostra a futilidade daqueles discursos bem-intencionados sobre a tecnologia, que afirmam que o problema dos dispositivos se reduz àquele de seu uso correto. Esses discursos parecem ignorar que, se a todo dispositivo corresponde um determinado processo de subjetivação (ou, nesse caso, de dessubjetivação), é totalmente impossível que o sujeito do dispositivo o use “de modo correto”. Aqueles que têm discursos similares são, de resto, o resultado do dispositivo midiático no qual estão capturados (AGAMBEN, 2009, p. 48).

Não há uso correto ou incorreto dos dispositivos técnicos, pois estes sempre implicam processos de subjetivação, introjeção do fazer máquina ao cotidiano humano,

argumenta o autor. Tal situação tem como sintoma a decadência da política, que necessita de movimentos identitários definidos para acontecer (AGAMBEN, 2009). A relação entre Agamben e Baudry é possível em certos aspectos, uma vez que ambos apontam uma hegemonia que predomina nos artefatos – os sujeitos acreditam muitas vezes possuir o domínio dos instrumentos com os quais lidam, mas, segundo esses autores, isso é impossível.

O cinema é um meio do olhar, esse sentido complexo que sempre demandou diversas discussões filosóficas e científicas (ZIELINSKI, 2006). O que já se sabe é que “cerca de 60% de todas as informações que alcançam o cérebro sejam de origem visual, e que o cérebro utiliza uma proporção considerável da sua capacidade (cerca de 30%) para processar essas informações” (2006, p. 106). Portanto, as considerações de Baudry estão inseridas num contexto mais amplo de pensamento acerca da relação entre o ser e o mundo, e os filmes da contemporaneidade trazem um novo desdobramento desta relação.

Jonathan Crary (2012) salienta que as imagens sintetizadas por computadores, tais como as de simuladores, ressonâncias magnéticas, realidade virtual, entre outras, de alguma forma “estão deslocando a visão para um plano dissociado do observador humano” (CRARY, 2012, p. 11). A função do olho está sendo substituída por práticas em que essas visualidades não mantêm mais uma relação com um observador em um mundo “real”, destaca o autor (2012, p. 12) (DUBOIS, 2004). O visual é cada vez mais evidenciado por códigos virtuais:

Se é possível dizer que essas imagens se referem a algo, é, sobretudo, a milhões de bits de dados matemáticos eletrônicos. Cada vez mais a visualidade situar-se-á em um terreno cibernético e eletromagnético em que elementos abstratos, linguísticos e visuais coincidem, circulam, são consumidos e trocados em escala global (CRARY, 2012, p. 12).

As transformações são profundas, só que outras, tão significativas quanto, ocorreram em diversos períodos da história. Entre esses momentos, Crary (2012) discorre sobre as mudanças no estatuto do olhar ocorridas no século XIX, quando as máquinas de reprodução e extensão visual tensionaram aquilo que era fundamentado pelas artes plásticas. Apesar disso, o teórico não condiciona as alterações somente ao desenvolvimento técnico, pois para ele o observador do século de XIX, ou de outros períodos, “somente o é como *feito* de um sistema irredutivelmente heterogêneo de relações discursivas, sociais, tecnológicas e institucionais” (CRARY, 2012, p. 15). Nessa citação, identificamos relações entre o pensamento de Crary e o conceito de dispositivo em Foucault. A técnica por si não

modifica todo um regime de olhar, existem outras forças em curso e essas são fundamentais para o entendimento de como nos portamos diante de superfícies ao longo da história.

2. Artefatos pré-cinema e modos de ver

Alguns pontos a respeito das mudanças ocorridas na Modernidade nos ajudam a pensar o que transcorre na contemporaneidade. As transformações, que se intensificaram no século XIX, trouxeram desafios: as pessoas precisavam viver em cidades que cresciam rapidamente, se acostumar aos deslocamentos mais rápidos de trem, bem como aos fluxos de informação via telégrafo (CRARY, 2012). “A identidade discursiva do observador, como objeto de reflexão filosófica e de estudo empírico, passou por uma renovação igualmente drástica” (2012, p. 20). Walter Benjamin já havia escrito acerca dessas discontinuidades das imagens produzidas e reproduzidas pela técnica – diante delas, o frequentador de museus precisaria desenvolver outras habilidades de fruição (BENJAMIN, 1994).

Crary vai afirmar que “a modernidade coincide com o colapso dos modelos clássicos de visão e seu espaço estável de representações” (2012, p. 32). Essa ruptura ocorreu principalmente em função dos aparelhos de visão que se desenvolveram a partir do período, contudo o processo teve início muito antes.

As pesquisas científicas sobre o olho ajudaram a delinear a projeção de diversos artefatos, tais como o fenacístoscópio⁴, o estereoscópio⁵ e o zootrópio⁶ (CRARY, 2012). Houve um processo de sujeição do observador que rompe com o modelo clássico de visão e certa estabilidade nas representações. Tais impactos aconteceram antes da fotografia:

O que tem início nas décadas de 1820 e 1830 é um reposicionamento do observador, fora das relações fixas de interior/exterior que eram pressupostas pela câmara escura e que vai em direção a um território não demarcado, no qual a distinção entre sensação interna e sinais externos torna-se definitivamente opaca. Se alguma vez houve uma “liberação” da visão no século XIX, é nesse momento que ela ocorre pela primeira vez (CRARY, 2012, p. 32).

⁴ Instrumento que cria uma ilusão óptica de movimento, baseada na persistência da imagem na retina. Dicionário Priberam. Disponível em: <<http://ow.ly/Mpqdn>>. Acesso: jul. 2016.

⁵ Instrumento óptico por meio do qual as imagens planas se nos afiguram em relevo. Dicionário de português online Michaelis. Disponível em: <<http://ow.ly/MpqsM>>. Acesso: jul. 2016.

⁶ Aparelho composto por um cilindro com cortes verticais laterais, que, quando se gira, dá ao espectador a ilusão do movimento das imagens estáticas dispostas em tira em seu interior. Dicionário Priberam. Disponível em: <<http://ow.ly/Mpqwk>>. Acesso: jul. 2016.

A visão se torna emancipada, suas estruturas e objetos já não são tão rígidos, contudo Crary (2012) pondera que outros meios de recodificar e ordenar o olhar aparecem: “Trata-se de técnicas disciplinares que solicitaram uma concepção de experiência visual como algo instrumental, modificável e abstrato, e que jamais permitiram que um mundo real adquirisse solidez ou permanência” (p. 32). Houve um rompimento com o modelo visual da câmara escura, que por muito tempo (em especial os séculos XVII e XVIII, afirma Crary) fundamentou a relação perceptiva dos sujeitos com o mundo.

De objeto usado para diversão popular a artefato para investigações científicas, a câmara constituía um instrumento técnico, social e cultural da época. Ela apresentava a possibilidade “de separar o ato de ver e o corpo físico do observador, ou seja, descorporificar a visão. [...] a experiência física e sensorial do observador é suplantada pelas relações entre um aparato mecânico e um mundo previamente dado da verdade objetiva” (CRARY, 2012, p. 46). Nesse esquema de funcionamento, o corpo do sujeito acaba apartado da representação.

A separação entre sujeito e representação pode levar a uma interpretação equivocada da câmara escura, como se o aparelho e o observador fossem entidades distintas (CRARY, 2012, p. 37). Esse objeto tem um perfil múltiplo: “[...] a câmara escura não pode ser reduzida nem a um objeto tecnológico nem a um objeto discursivo: ela é um complexo amálgama social cuja existência textual é inseparável de seus usos mecânicos” (CRARY, 2012, p. 37). Crary observa que esse artefato isolou o sujeito no ato de fruição com as imagens (2012, p. 45) e isso faz dela algo “inseparável de uma metafísica da interioridade”. Além disso, não há como inserir o indivíduo no processo de representação da câmara escura, pois ele está sempre separado dela.

A crença nos objetos tecnológicos como vetores para ver melhor é algo peculiar da Modernidade. As transformações científicas em diversas áreas contrastam com a instabilidade visual do período, conforme afirma Marilena Chauí:

Os textos modernos sobre a visão são curiosos. Esquadrinham o olho, o sentido da vista, as coisas visíveis com o intuito de separar em cada um deles o subjetivo (ou ilusório) e o objetivo (ou verdadeiro), decompondo-os em qualidades e propriedades a serem reunidas pela síntese do pensamento. Porque referidos ao mundo como realidade em si – a Natureza como *ens realissimum* – e porque nosso corpo é uma coisa natural entre as demais coisas naturais, intriga-os que ele não tenha acesso a elas e, pior que isto, enganando-se sobre elas, introduza a desordem no real. A Natureza, objetivada nas representações da geometria, da álgebra e da mecânica, é forma, figura, massa, volume e movimento, propriedades reguladas pelo princípio da causalidade. Porém, sobre a superfície das coisas em si começam a depositar-se fantasmas e simulacros – cores, odores, sabores, texturas – e são justamente estes que nosso corpo percebe, tomando-os pela realidade (CHAUÍ, 1988, p. 56).

O ato de dar-se conta de que a cientificidade esbarrava nas nuances do visual, do perceptivo foi algo complexo. Embora esse entendimento tenha se intensificado na Modernidade, é antiga a tradição de manipulações e experimentos com o olhar. A câmara escura, por exemplo, tem uma origem longínqua. De acordo com Zielinski (2006), provavelmente foi Aristóteles, no contexto ocidental, quem primeiro apontou o caráter científico do fenômeno no século IV a.C.: “De modo elaborado, descreveu o fenômeno no caso de raios de luz passando através da folhagem, e empregou isso para estudar os eclipses solares” (2006, p. 108). Porém, há relatos de descrições semelhantes na China, no séc. V a.C em textos do filósofo natural Mo Ti (ZIELINSKI, 2006). Como entretenimento, contudo, o artefato se expandiu no século XVII, quando instigava por trazer aos olhos visualidades que nenhum pintor conseguiria realizar.

Seres, coisas se moviam e isso era inédito para as pessoas que acompanhavam esse tipo de espetáculo. Entretanto, não era apenas o realismo das imagens que atraía o público que começava a se formar para essas atrações – assim como a câmara escura, os espelhos também despertavam curiosidade, especialmente pelo aspecto misterioso (MANONNI, 2003). Ainda no século XVII, o jesuíta alemão Athanasius Kircher conseguiu “unir duas técnicas de projeção, a câmara escura e os espelhos. Criou sistemas ópticos muito elaborados para espetáculos de imagens luminosas, mas ainda totalmente dependentes da luz solar” (MANONNI, 2003, p. 45).

O século XVII foi fundamental para o desenvolvimento de aparelhos óticos cientificamente embasados que culminariam na invenção do cinema posteriormente, pois como argumenta Manonni, foi ao longo dos 1600 “que se inventaram aparelhos de importância fundamental para a materialização futura do cinema, quando mecanismos científicos vieram substituir os velhos métodos naturais, forçosamente limitados” (2003, p. 51).

Entre esses instrumentos, um ainda mais antigo já encantava com imagens que giravam e seduziam: as lanternas vivas da Idade Média. Não formavam uma projeção propriamente dita, mas davam vida em cores a figuras interessantes e, muitas vezes, assustadoras:

Uma tira de papel translúcido pintado com figuras grotescas ou diabólicas era colocada dentro de um cilindro de papel ou de chapa de ferro decorativamente perfurada. Na parte de cima do cilindro, colocava-se uma espécie de hélice de estanho, que girava em torno de um eixo, uma haste de ferro, onde se fixava o desenho translúcido. Uma vela ardia no centro da lanterna, e o calor por ela produzido fazia girar a hélice, movendo a tira de papel pintado. As figuras de

cores vivas giravam assim em torno de seu coração luminoso e projetavam em torno de si vagos reflexos matizados. Se o cilindro fosse de metal vazado, as imagens pintadas dançavam nas paredes em volta. O efeito era limitado, mas tinha um certo encanto (MANONNI, 2003, p. 53).

Já a lanterna mágica⁷ surgiu posteriormente, sendo denominada assim por volta de 1668 (MANONNI, 2003). O objeto foi um dos mais duradouros na realização de espetáculos nesse período pré-cinema: “Ao longo do seu reinado, que se estende por três séculos, ela exibiu imagens artificiais, fixas e animadas a um público sempre maravilhado e exigente. Correu o mundo, a uma velocidade prodigiosa” (MANONNI, 2003, p. 57). A lanterna mudou pouco ao longo dos anos (do século XVII ao XIX), mantendo-se basicamente como uma caixa de madeira com uma parte cilíndrica que projeta sobre alguma superfície: “diabruras, cenas grotescas, eróticas, escatológicas, religiosas, históricas, científicas, políticas, satíricas: todos os assuntos foram abordados” (MANONNI, 2003, p. 58). A divulgação dos espetáculos e projeções destacava, sobretudo, o que eles traziam – imagens das cidades, de terras distantes, animais estranhos, figuras diabólicas e assustadoras, etc... – e uma espécie de cientificidade como modo de atestar a importância da novidade (MANONNI, 2003). Ao mesmo tempo em que haviam os objetos direcionados ao entretenimento de várias pessoas ao mesmo tempo; outros destinavam-se à fruição individual, como as caixas de perspectivas, armários que a cada abertura de porta apresentavam figuras diferentes (MANONNI, 2003).

Entre a variedade imagética das projeções, algumas predominavam: “O demonismo foi durante muito tempo um dos temas prediletos da iconografia lanternista, mas curiosamente as placas abordando tal assunto proibido são hoje raríssimas, talvez porque fossem sistematicamente destruídas” (p. 126). A lanterna também foi instrumento de êxito nos espetáculos de fantasmagoria no final do século XVIII, projeções de imagens estranhas e diabólicas que de algum modo traziam aspectos que mais tarde seriam naturalizados ao cinema:

Os espectadores jamais deviam ver o equipamento de projeção, que ficava escondido atrás da tela. Quando a luz da sala se apagava, um fantasma apareceria na tela, bem pequeno a princípio: aumentaria de tamanho rapidamente, e assim pareceria se mover em direção à plateia. Isso também podia ser feito no sentido inverso, com o fantasma distanciando-se e parecendo diminuir de tamanho. A retroprojeção tinha de ser sempre nítida: isso era possível graças ao tubo óptico aperfeiçoado da lanterna mágica, agora equipada com um diafragma, permitindo o ajuste da posição das lentes, e com uma cremalheira, que possibilitava o deslocamento da lanterna ao longo de trilhos ou sobre rodas (MANONNI, 2003, p. 151).

⁷ Exemplo de representação com lanterna mágica: <<https://www.youtube.com/watch?v=4D0-YuX-X80>>. Acesso: Jul. 2016.

As pessoas até então não estavam acostumadas ao apelo dessas imagens. Além disso, era criado um “clima” para as projeções, como salas decoradas de forma estranha, com cortinas, o que acentuava o mal-estar do público (MANONNI, 2003). É pertinente enfatizar que aqui já há uma preocupação em disfarçar o aparato para que a ilusão se intensifique e conseqüentemente ganhe a atenção da plateia de maneira contundente. Conforme Crary, “a fantasmagoria era o nome para um tipo específico de exibição da lanterna mágica na década de 1790 e nos primeiros anos do século XIX, que usava a retroprojeção para que o público não percebesse as lanternas” (2012, p. 130). Simular a aparição de espíritos era um dos propósitos da atração, que atraía inclusive a atenção de intelectuais, cientistas, filósofos (ANDRIOPOULOS, 2014, p. 18).

Figura 1 – Referência à lanterna em texto de Giovanni da Fontana, de 1420.

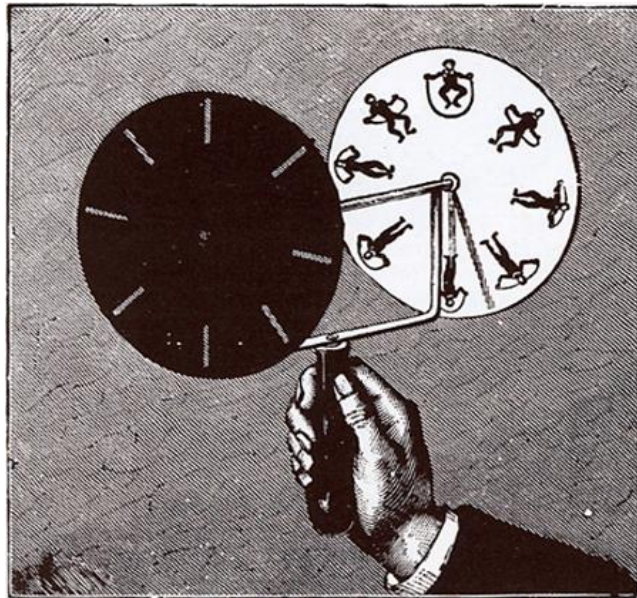


Fonte: MANONNI, 2003, p. 56.

A partir do século XIX, principalmente pelas décadas de 1830 e 1840, muitos aparelhos ópticos intentavam justamente o contrário – a evidência dos sistemas mecânicos de funcionamento. Certos artefatos que expunham o funcionamento criavam um efeito ilusório, alguns deles baseados na persistência retiniana, sendo um deles o fenacístoscópio, criado no começo da década de 1830 pelo cientista belga Joseph Plateau (CRARY, 2012).

Com esses mecanismos, as imagens pareciam estar em movimento diante do olho. Esse aparelho originou outros parecidos, como o estroboscópio e o zootrópio. Crary salienta que essas máquinas não são cinema, mas cabe observar como enquanto alguns objetos disfarçavam as estruturas de seu funcionamento; outros as evidenciavam justamente como parte importante do espetáculo.

Figura 2 – Fenacistoscópio.



Fonte: <<http://ow.ly/Y3yeE>>

Com o desenvolvimento das pesquisas e experimentações técnicas, outros instrumentos foram aprimorados, sendo que tais transformações buscaram conhecer ainda mais as capacidades oculares. Entre eles estava o estereoscópio, difundido no 1800: “No estereoscópio, duas imagens planas, desenhadas ou fotografadas, mas ligeiramente diferentes, eram justapostas verticalmente na caixa, em oposição a duas lentes” (MANONNI, 2003, p. 240). O instrumento suscitava sensações mais realistas diante dos objetos:

O estereoscópio [...] proporcionou uma forma na qual a “nitidez” do efeito crescia com a aparente proximidade do objeto em relação ao espectador, e a impressão de solidez tridimensional tornava-se ainda maior na medida em que os eixos ópticos de cada um deles divergiam. O efeito desejado com o estereoscópio não era simplesmente a semelhança, mas a *tangibilidade* aparente, imediata (CRARY, 2012, p. 120).

De todo modo, a impressão de realidade era diversificada, dependendo do objeto usado e a representação evidenciada. Algumas imagens de estereoscópio tinham pouca tridimensionalidade ou profundidade de campo (MANONNI, 2003). O artefato influenciou,

inclusive, a pintura do século XIX e chegou a dar uma sensação de posse da imagem. Já a tangibilidade imagética do objeto fez com que ele obtivesse sucesso para a pornografia – um dos motivos da sua decadência, segundo Manonni (2003). Outra razão foi que o realismo tátil poderia levar a um estranhamento, algo semelhante ao que ocorreu no surgimento do 3D (MANONNI, 2003).

Ver de maneira mais intensa e nítida corrobora a ideia de uma tentativa do homem em se aproximar do realismo da imagem. Se o sujeito é apartado da representação, a ilusão de estar mais perto dela pode constituir-se uma alternativa na relação perceptiva. Contudo, conforme vimos nesses poucos exemplos de artefatos expostos, uma busca incessante pelo realismo não era unânime, muito menos o objeto era conseqüentemente escondido. Em vários casos, o processo maquínico era parte da performance e a relação com a imagem flertava com o sonho, o estranho, o obscuro.

Nem todos esses aparatos tinham como objetivo a busca pela verossimilhança – eles eram variados, com funções diferenciadas e, muitas vezes, os estudos de cinema os colocam todos como instrumentos ópticos que levaram a uma forma visual evoluída no final do século XIX. Crary (2012) alerta para a necessidade de não se fazer generalizações: “Há uma ligação óbvia entre o cinema e essas máquinas da década de 1830, mas em geral trata-se de uma relação dialética de inversão e oposição, em que características desses aparelhos anteriores foram negadas ou ocultadas” (p. 110). Mesmo assim, as particularidades desses aparelhos não se extinguiram – vários de seus preceitos influenciaram outros mecanismos audiovisuais nos últimos dois séculos.

Os artefatos pré-cinema que não escamoteavam as estruturas operacionais, entretanto, não se adequaram aos anseios visuais com o passar do tempo, conforme salienta Crary:

Embora deem acesso ao “real”, eles não têm a pretensão de que o real seja outra coisa a não ser uma produção mecânica. As experiências ópticas que fabricam são claramente separadas das imagens usadas no dispositivo. Tais experiências se referem tanto à interação funcional entre corpo e máquina quanto aos objetos externos, independentemente de quão “viva” seja a qualidade da ilusão. Nesse sentido, o desaparecimento do fenacístoscópio e do estereoscópio não foi parte de um simples processo de invenção e aperfeiçoamento tecnológico; essas formas mais antigas deixaram de ser adequadas às necessidades e aos usos da época (CRARY, 2012, p. 129).

O uso desses aparelhos ficou pelo caminho em função do surgimento de outras propostas de visualidade. Essas mudanças aconteceram de forma dispersa ao longo do

tempo e alteraram profundamente a atenção das pessoas, o que não ocorreu de modo gradual ou tranquilo:

Diferentemente de qualquer modelo anterior de visualidade, a mobilidade, a novidade e a distração se tornaram elementos constitutivos da experiência perceptiva. Mesmo alguns dos mais ávidos defensores do progresso tecnológico reconheceram que a adaptação do sujeito a novas velocidades perceptivas e sobrecargas sensoriais não ocorreria sem dificuldades (CRARY, 2013, p. 53).

Crary (2013) já se refere aqui à situação do final do século XIX, quando o cinema, telégrafo e outros impunham uma adaptação às transformações perceptivas de modo mais intenso e global. Essa adaptação permanece hoje, pois as imagens mudam, entretanto não eliminam plenamente os traços do passado nos modos de construir o olhar do observador.

Considerações

O estudo dos aparatos e da forma como eles nos fazem olhar também é a investigação da maneira como as imagens se apresentam a nossa percepção. Ou seja, fundamentar a observação apenas a partir do digital é desconectá-la do processo, das práticas que envolvem muitos outros instrumentos de produção imagética, alguns deles descritos brevemente neste texto. A imagicidade dessas produções, contudo, transcende preceitos da verossimilhança fundamentados no cinema narrativo de origem clássica.

Pode-se afirmar que dispositivo é a forma como esse olhar é construído e apresentado ao espectador no filme, permeado por um sistema de relações sociais, culturais e de poder.

A conclusão a que se chega dialoga com a visão de cinema pontuada por Dubois:

[...] o cinema é tanto uma maquinação (uma máquina de pensamento) quanto uma maquinaria, tanto uma experiência psíquica quanto um fenômeno físico-perceptivo. Sua maquinaria é não só produtora de imagens como também geradora de afetos, e dotada de um fantástico poder sobre o imaginário dos espectadores. (DUBOIS, 2004, p. 44).

Investigar o dispositivo do olhar é atentar para a maquinação e a maquinaria do cinema e como ambas se transformaram ao longo do tempo. Todavia, esse olhar não foi apenas instituído pelas transformações tecnológicas, por uma cientificidade que emoldurava o ver para o pensamento racional (CHAUÍ, 1988). Será que a compreensão do sujeito do olhar como voltado ao “intelecto, o entendimento, a consciência como poder constituinte do objeto enquanto significação” (1988, p. 56) acabou de fato com o fim da Modernidade? Ou a ânsia pelo realismo aumentado dos filmes recentes seria um indício de que esse desejo permanece na nossa relação com a maquinaria cinematográfica? Talvez essas indagações

sigam por algum tempo, porém a urgência delas se faz presente nos modos recentes de produção de obras do olhar e nos estudos de audiovisual.

A formação do dispositivo do olhar cinematográfico, portanto, não foi um processo linear, contínuo ou progressivo. Baudry (1983) conecta o engendramento imagético do cinema à perspectiva renascentista e à ideia de que o espectador não tem escolha. Contudo, se atentamos para os variados dispositivos que estão nas origens dos jogos de luzes e sombras, percebemos que a organização do cinema ultrapassa as concepções de Baudry, que avalia o apelo sensível como algo que aliena. Um apelo que esteve nos objetos de produção de imagens desde sempre não pode ser relegado a uma função menos importante na experiência cinematográfica.

Há ainda uma diversidade de artefatos – enquanto uns revelavam o funcionamento às plateias; outros o mantinham nas sombras para privilégio ao espetáculo. Todas essas ações estavam condicionadas às pretensões de quem promovia essas apresentações. Logo, mesmo o cinema de matriz clássica criticado por Baudry é de alguma forma atravessado por todos esses dispositivos de produção de imagens por meio de processos maquínicos.

Os processos de subjetivação do dispositivo do olhar foram diversos, pois alguns artefatos deixaram marcas, enquanto outros desapareceram no tempo. De todo modo, a ideia de tangibilidade da imagem mostrou-se como uma característica de larga tradição que permanece ainda hoje, se desdobrando em uma pluralidade de formatos, propostas de fruição, entretanto que mantêm uma busca quase que incessante de aproximação entre sujeito e objeto.

Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? **Outra travessia**, n. 5, Florianópolis, segundo semestre de 2005. p. 9 – 16.

_____. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CHAUÍ, Marilena. Janela da alma, espelho do mundo. In: **O Olhar**. NOVAES, Adauto et al. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2009.

_____. **A História da sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

_____. **A Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

_____. **As Palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra**: arqueologia do cinema. São Paulo: SENAC São Paulo, 2003.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

_____. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. São Paulo: Annablume, 2006.