

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**Alexandre Teixeira de Alvarenga**

**O CINEMA COMO JOGO:  
o lúdico como elemento ontológico da poética audiovisual.**

**Juiz de Fora**

**Fevereiro de 2015**

**Alexandre Teixeira de Alvarenga**

**O CINEMA COMO JOGO:  
o lúdico como elemento ontológico da poética audiovisual.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre na Linha Estética, Redes e Tecnocultura.

Orientadora: Prof. Dr. Gabriela Borges Martins Caravela

**Juiz de Fora**

**Fevereiro de 2015**

**Alexandre Teixeira de Alvarenga**

**O CINEMA COMO JOGO:**

**o lúdico como elemento ontológico da poética audiovisual.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre na Linha Estética, Redes e Tecnocultura.

Orientadora: Prof. Dr. Gabriela Borges Martins Caravela

Aprovado pela banca composta pelos seguintes membros:

---

Prof. Dr. Gabriela Borges Martins Caravela (UFJF) - Orientador

---

Prof. Dr. Mirian Estela Nogueira Tavares ( UAlg - Portugal) - Convidado

---

Prof. Dr. Francisco Paoliello Pimenta (UFJF) - Convidado

Conceito Obtido: \_\_\_\_\_

Juiz de Fora, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015

Para a Chiquita e os Chiquinhos.

A minha mãe. A meu pai.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a paciência e a força recebida por parte de meus filhos, Igor e Iuri, que compreenderam minhas ausências. À minha filha Luiza, por todos os dias me mandar estudar, perguntando: “já terminou?”. E ao meu amor, Isis, por me fazer querer sempre seguir adiante, com felicidade e alegria.

À minha orientadora, Prof. Dr. Gabriela Borges, pela confiança, comentários e correções. À Prof. Dr. Mirian Tavares, pela generosidade de sua presença, vindo de tão longe para colaborar no fechamento do primeiro ciclo deste projeto. Ao Prof. Dr. Francisco P. Pimenta, pelo apoio e contribuições dadas a esta fase da minha jornada acadêmica. Aos demais professores do PPGCom, por compartilharem, cada um a seu modo, seus conhecimentos. Aos colegas, que dão brilho e vivacidade ao cotidiano acadêmico. E às secretárias, Ana Cristina e Gabriella, pelo sempre atencioso suporte.

Allora, Francesca, perché dico che il futuro è luminoso? Perché, per la prima volta nella storia di quest'arte, i film possono davvero essere fatti con pochi soldi. Quando io ero giovane, era impossibile: i film a bassissimo budget sono sempre stati l'eccezione più che la regola. Ora è il contrario. Puoi avere immagini bellissime con cineprese assolutamente abbordabili. Puoi registrare suoni, montare e mixare e correggere il colore a casa tua. Tutto questo sta accadendo davvero. Ma con tutta l'attenzione prestata alla meccanica e ai progressi tecnologici che hanno portato a questa rivoluzione nel cinema, c'è una cosa importante che devi ricordare: non sono le macchine a fare il film, *sei tu*. (MARTIN SCORSESE, **Lettera a mia figlia**: 2014)

## RESUMO

O projeto tem como objetivo o levantamento de elementos para a defesa do conceito de jogo como axioma para desenvolvimento de método de pesquisa em cinema, especialmente o cinema poético-dramatúrgico, a partir da releitura da obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga,. Supõe que esse ponto de vista pode contribuir para a análise crítica de diversos meandros da experiência cinematográfica e seus processos de criação, produção, distribuição e fruição digitais, sob a égide das novas tecnologias. Para cumprir seu escopo, lança mão, também, dos autores Hans-Georg Gadamer e Charles Sanders Peirce, construindo um modelo analítico que possa ser aplicado como instrumento de interpretação do fenômeno cinematográfico. De posse desse instrumento triádico, passa então a testá-lo em exercícios interpretativos sobre alguns elementos representativos da história e da experiência cinematográficas, como: suas origens; seu conflito com o meio eletrônico e digital; a busca de um *cinema total* e a realidade virtual. Conclui positivamente, considerando possível desenvolver e aperfeiçoar o modelo triádico esboçado, baseado na lógica do jogo aplicada ao estudo do cinema, como ferramenta de estudos cinematográficos.

Palavras-chave: Cinema. Jogo. Tecnologia. Arte. Interpretação.

## ABSTRACT

The project aims to survey elements to defend the concept of play as an axiom for development of method in film research, especially the poetic-dramaturgical cinema, from the reading of *Homo Ludens*, by Johan Huizinga. Assumes that this view can contribute to the critical analysis of various cinematic experience intricacies and their creative processes, production, distribution and digital fruition under the aegis of the new technologies. To fulfill its scope, makes use also of authors Hans-Georg Gadamer and Charles Sanders Peirce, building an analytical model that can be applied as a tool for film phenomenon interpretation. Armed with this triadic instrument, then goes on to test it on interpretative exercises on some representative elements of the cinema history and experience, as its origins; its conflict with the electronic and digital media; the search for a *total cinema* and virtual reality. Concludes positively, considering possible to develop and refine the outlined triadic model, based on game logic applied to the study of film, as film studies tool.

Keywords: Cinema. Play. Technology. Art. Interpretation.



## ILUSTRAÇÕES E TABELAS

Quadro sinótico das tríades semióticas do jogo.....	034
Círculos do jogo cinema.....	047
A tenda típica da época; imagem real orifício da tenda; imagem original da caverna.....	071
Traço típico, encontrado nas cavernas e nas placas móveis.....	072
Taumatrópio paleolítico (réplica).....	073
Dickson Greeting - O cumprimento de Dickson .....	077
Roundhay garden scene, de Louis Le Prince.....	094
Níveis do Terceiro Círculo.....	120
Kongs de 1933, 1976 e de 2006.....	139
1945 e 2015.....	144

## SUMÁRIO:

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>011</b>
<b>2. O LUGAR DO JOGO NA ONTOLOGIA DO CINEMA.....</b>	<b>015</b>
2.1. HOMO LUDENS - um teste inicial.....	015
2.1.1. <b>Liberdade</b> .....	016
2.1.2. <b>Evasão</b> .....	016
2.1.3. <b>Desinteresse</b> .....	016
2.1.4. <b>Delimitação</b> .....	017
2.1.5. <b>Ordem</b> .....	017
2.1.6. <b>Tensão</b> .....	017
2.1.7. <b>Regras</b> .....	017
2.1.8. <b>Clubes</b> .....	018
2.2. HUIZINGA E O SENTIDO DO JOGO NA CULTURA E NA ARTE .....	018
2.3. OUTROS PENSAMENTOS SOBRE O JOGO E A FUNÇÃO LÚDICA.....	021
2.3.1. <b>Gadamer: arte é jogo</b> .....	023
<b>3. PIERCE: SISTEMATIZAÇÃO SEMIÓTICA DO FENÔMENO JOGO.....</b>	<b>031</b>
3.1. LIBERDADE:O JOGO ENQUANTO QUALIDADE (É só um jogo).....	034
3.1.1. <b>Divertimento</b> .....	035
3.1.2. <b>Desinteresse</b> ( <i>gratuidade</i> ). .....	036
3.1.3. <b>Voluntarismo</b> .....	037
3.2. DEMARCAÇÃO: O JOGO ENQUANTO EXISTÊNCIA (conta de novo!).....	038
3.2.1. <b>Catexe</b> .....	038
3.2.2. <b>Campo</b> .....	039
3.2.2.1. <i>Círculo Mágico</i> . .....	040
3.2.2.2. <i>Performance</i> . .....	041
3.2.2.3. <i>Interface</i> . .....	042
3.2.2.4. <i>Círculos do jogo cinema</i> . .....	042
3.2.3. <b>Ordem</b> .....	048
3.3. REPRESENTAÇÃO: O JOGO ENQUANTO MEDIAÇÃO (não conta o final!).....	049
3.3.1. <b>Sentido</b> .....	049
3.3.2. <b>Objetivo</b> .....	051
3.3.2.1. <i>Aposta</i> . .....	051
3.3.2.2. <i>Desafio</i> (tarefa) .....	052

3.3.2.3. <i>Regras (normas)</i> .....	053
3.3.3. <b>Mediação</b> .....	054
3.3.3.1. <i>Identidade.</i> .....	055
3.3.3.2. <i>Gênero.</i> .....	056
3.3.3.2. <i>Fomento.</i> .....	059
<b>4. OS EQUIPAMENTOS TORNADOS LÚDICOS E OS DESDOBRAMENTOS DO JOGO CINEMA</b> .....	<b>061</b>
4.1. A TECNOLOGIA COMO BRINQUEDO. ....	061
4.2. IMAGEM EM MOVIMENTO COMO BRINQUEDO. ....	068
4.2.1. <b>O cinema pré-emulsão e o jogo</b> .....	069
4.2.2. <b>cinema em película: os fundamentos do jogo.</b> .....	074
4.2.3. <b>Truques simples</b> .....	092
4.2.4. <b>Uma estrada cortou outra</b> – o som como desafio às regras.....	094
<b>5. UM OUTRO JOGO? O CINEMA PÓS-EMULSÃO</b> .....	<b>097</b>
5.1. A PRATA, O FERRO, O SILÍCIO.....	097
5.1.1. <b>Televisão</b> - um vaudeville em família. ....	099
5.1.2. <b>A caixa elétrica de Pandora</b> - sobre a tangibilidade da TV.....	103
5.1.3. <b>Vídeo</b> - sorria, você está sendo filmado! .....	108
5.2. CINEMA: UM MORIBUNDO NUM QUARTO DE HOTEL.....	111
5.2.1. <b>E no entanto, respira...</b> .....	118
5.2.1.1. <i>Terceiro Círculo.</i> .....	118
5.2.1.2. <i>Segundo Círculo.</i> .....	126
5.2.1.3. <i>Primeiro Círculo.</i> .....	130
5.3. KINGKONG NO PHOTOPLAY. Realidade virtual, jogo e fraude.....	131
<b>6. CONCLUSÃO</b> .....	<b>141</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>145</b>



## 1. INTRODUÇÃO

Pode o cinema ser considerado um jogo? Essa é a pergunta que norteia esta pesquisa. Mas ela não começou assim. Sua configuração inicial relacionava-se com as expectativas sobre o futuro do cinema, no que diz respeito às tecnologias digitais e todas as mudanças que provoca no meio, na produção cinematográfica, mas especialmente em sua poética e novos relacionamentos com o espectador. Possibilidades de mudanças tão radicais que colocam em estado de suspense todos aqueles que amam ou estão de alguma forma envolvidos com o cinema tradicional, sejam realizadores ou consumidores; é o agravamento de uma insegurança iniciada ainda no final dos anos setenta do século passado, com o advento do *videotape* e das mídias eletrônicas, como revelado por Wim Wenders em seu documentário *Chambre 666* (1982). Pode-se ainda recuar na detecção dessas incertezas até à instalação das primeiras emissoras de televisão no ocidente ou mesmo até à introdução do som sincronizado no cinema, levantando a suspeita de que há algo mais a ser protegido aí, por parte daqueles que o fazem, do que ameaças de simples mudanças tecnológicas.

O fato é que a consubstanciação dos meios tecnológicos de comunicação em códigos binários promoveu sua convergência e hibridação, desalojando e relativizando definições e conceitos estabelecidos, não só no que tange ao cinema, mas à toda a cultura. O próprio conceito de cinema passou a precisar de ser revisto, para que pudesse se adequar às novas formas de exibição, fruição e registro; mas, especialmente, para que pudesse manter sua especificidade em meio às nascentes possibilidades estruturais interativas da narração.

Enquanto os videogames, projetados em ambientes cada vez mais imersivos, narrativos e multilineares, podem se apropriar de elementos-chave da linguagem cinematográfica, sem com isso deixar de ser videogame, profissionais e pesquisadores do campo se perguntam até que ponto o cinema pode usufruir dos recursos digitais dos novos meios, da hipermídia, do hipertexto, da interatividade e da realidade virtual sem que perca as características que o definem, sem que deixe de ser *filme*. A própria definição de filme é colocada então em crise: qual é a essência do filme; o que é cinema?

Nesse ponto, alguns pesquisadores – como Laurent Mannoni, Lev Manovich e Arlindo Machado – já deram sua contribuição alargando o campo, para que possa abranger novas reflexões. O cinema pode ser visto em sentido lato, significando toda forma de percepção cinematográfica, imagem-movimento, seu registro, sua linguagem e recepção. Refere-se inclusive a manifestações anteriores ao cinematógrafo de Lumière e sua película em emulsão de sais de prata, àquelas experiências que convencionou-se chamar de pré-cinemas;

mas também aos aparatos pós-películas, como os digitais.

No entanto, para o escopo desta pesquisa, o cinema em questão será delimitado. Será mantida sua generalidade histórica, mas serão deixados de lado todos os processos, atividades e resultados ligados ao aparato audiovisual enquanto mero dispositivo de registro ou de cunho retórico-utilitário – tão comuns em nosso mundo cercado de telas – sejam eles expositivo-dissertativos como os jornalísticos, documentais e científicos; ou técnicos: como câmeras de vigilância, displays publicitários, informativos ou orientativos, ultrassons etc. Esses elementos, ainda que sejam citados no corpo do trabalho, o serão como balizas referenciais, delimitadoras do objeto dinâmico estudado.

O cinema aqui tratado refere-se àquele ficcional, poético, ligado ao *storytelling* e ao *dramatúrgico*, ou seja: um tipo de narrativa cinematográfica que faz uso de atores, sejam eles humanos ou não. O cinema que se considera mais caracteristicamente ligado à arte ou ao espetáculo. Será dada pouca ênfase àquelas experiências artísticas mais ocupadas com o dispositivo enquanto objeto, como, por exemplo, projeções sobre o corpo e lugares inusitados, empilhamento ou destruição de aparelhos etc; não porque não se encaixem na investigação aqui proposta, mas porque inflariam o objeto a ponto de inviabilizá-lo.

Um dos caminhos para a compreender as rupturas e continuidades entre o cinema aqui tratado, em relação ao o videogame e à realidade virtual, pode ser buscar não o que eles têm de diferença, mas o que eles têm em comum. Os três poderiam ser rastreados enquanto ideia, desejo e possibilidade latente até tempos muito remotos, onde ciência, arte e rito formassem ainda um elemento único. E esse elemento, segundo o filósofo e historiador holandês, Johan Huizinga, é o *jogo*. Para ele, toda a cultura humana veio do jogo. Devido às diversas exigências e necessidades da vida, algumas atividades foram perdendo sua ludicidade com o tempo; mas, outras, como a poesia, a música e o teatro, nunca deixaram de ser formas de jogo.

Chega-se assim à questão que norteia o presente projeto:

Pode também o cinema ser considerado um jogo e, portanto, ter seu processo criativo e sua relação com o público analisados como tal?

A hipótese que guia esta investigação é positiva. Considera que o cinema pode sim ser uma forma artística de jogo; que todos os elementos que caracterizam e definem o jogo estão presentes na arte em geral e no cinema especificamente. Considera ainda, como sub-hipótese, que os atuais processos digitais de comunicação maximizam e otimizam certos elementos que evidenciam e validam ontologicamente a arte como jogo. E que sua poética pode ser analisada sob esse prisma.

O reconhecimento da capacidade da aplicação de uma *lógica de jogo* ao processo cinematográfico e sua poética, de modo a produzir uma interpretação coerente dos elementos ontológicos do cinema, sua pragmática e suas construções de sentido, de maneira que contribua para sua compreensão enquanto atividade cultural também transformada pelos meios digitais, indicará como válida e positiva a hipótese acima levantada.

Assim, o primeiro capítulo realizará uma abordagem inicial sobre o tema, confrontado diretamente as características do cinema de ficção convencional, o *feature film* – aquele filme que pagamos ingresso e compramos pipoca para assistir, ou alugamos na locadora – com as características definidoras de *jogo*, na visão de Johan Huizinga, presente em seu livro *Homo Ludens*, como um teste exploratório, verificando a plausibilidade da hipótese apresentada. Essa acareação é importante, uma vez que Huizinga é o autor-referência deste projeto e as características iniciais aqui levantadas nortearão todo o raciocínio posterior.

Ainda no primeiro capítulo apresentamos outros autores que dialogam com os axiomas apresentados, com destaque para o filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, que detalha e aprofunda as ideias de Huizinga direcionando o tema especificamente para a significação da arte e do espetáculo, tema apropriado ao estudo aqui proposto.

Para sistematizar o diálogo entre esses dois pensadores, dando ao conjunto das ideias levantadas uma certa ordenação esquemática e dinâmica que facilite seu uso como ferramenta de análise, inserimos, a partir do segundo capítulo do estudo, a estruturação triádica referente à Semiótica de Charles Sanders Peirce. Assim, alcança-se grande clareza e aderência na confrontação dos diversos elementos do fenômeno estudado com o esquema-modelo que aos poucos se configura.

No terceiro e no quarto capítulos, aplica-se o esquema-modelo analítico desenvolvido no segundo capítulo à interpretação de temas relevantes da história e da experiência cinematográfica, em seus mais diversos níveis, testando a coerência e capacidade epistemológica do esquema-modelo. Entre as temáticas colocadas em teste encontra-se a questão da técnica e da tecnologia, uma questão recorrente na atualidade e altamente pertinente ao campo do cinema, que passa por grandes mudanças devido à digitalização do mundo, e contamina qualquer outra discussão sobre o meio. Apesar da abstração matemática que compõe a substância do universo digital, nunca os conceitos e a materialidade tangível da tecnologia estiveram tão arraigadamente associados ao fazer, ao usufruir e ao pensar da arte.

Tendo mais esse elemento no bojo geral das análises, o modelo será aplicado à interpretação de variados temas sobre cinema, ordenados segundo a história de seu

desenvolvimento: aquele anterior ao cinematógrafo de Lumière, o teatro de sombras, a lanterna mágica; o cinema convencional em película; e aquele que não mais faz uso de película e emulsão fotoquímica, o cinema eletrônico e digital. Para atingir esse escopo será necessário levantar os fundamentos do jogo cinema, como mais uma evidência da essência lúdica do meio e, também, como recurso referencial para a detecção das prováveis mudanças.

Como possível representante mais primitivo do cinema pré-cinema, o modelo interpretativo será aplicado às pinturas rupestres pré-históricas de Lascaux e arredores. Para representar o conflito entre cinema convencional e novas tecnologias, o modelo será aplicado ao já citado filme *Chambre 666*, de Wim Wenders, e seus depoimentos na passagem da ideia de cinema para os meios eletrônicos.

Como representante da potência digital e tudo o que está por vir, o modelo será aplicado à interpretação da *realidade virtual* (RV), auge ideal do total imbricamento entre cinema e tecnologias, próximo do *cinema total* idealizado por Bazin. Para sua interpretação, trazendo ao debate as consequências éticas e estéticas dos meios imersivos totais, será tomado como estudo de caso o fenômeno ficcional, fantasia-símbolo do cinema: King Kong.



## 2. O LUGAR DO JOGO NA ONTOLOGIA DO CINEMA

### 2.1. HOMO LUDENS - um teste inicial

Entre as evidências disponíveis de que o cinema seja um jogo, a mais óbvia é de cunho etimológico, pois em várias línguas se “joga” (play) cinema. Nessas mesmas línguas, no caso o inglês, encontramos também a diferenciação etimológica entre *play* e *game*, podendo esse último ser considerado como algo bastante específico do domínio do jogo (HUIZINGA, 2000, p.03;), apesar de não muito claramente definido. Para a língua portuguesa, assim como outras, essas duas atividades são indiferenciadas e se reduzem à uma palavra, no nosso caso a palavra *jogo*. Em suma, nem todo *jogo* seria *game*, mas todo *game* seria um *jogo*; a palavra *jogo* toma então um sentido mais próximo na palavra *brincadeira*.

O historiador e filósofo Johan Huizinga (2000, p.33-51) faz uma extensa análise etimológica da palavra *jogo*, nas mais diversas línguas, em seu livro *Homo Ludens*, de 1938. Segundo o autor, o jogo é inerente à espécie humana. É uma categoria absolutamente primária da vida, sendo anterior à própria cultura, já que outros animais também jogam. Para ele, foi a cultura que se originou do jogo e não o contrário, como costuma-se pensar. (p.37). Entre as categorias culturais mais detalhadamente analisadas em sua obra encontram-se o teatro, a poética e mesmo o direito e a guerra. Para Huizinga,

o jogo tem como elementos fundamentais ser um ato carregado de significações [...], voluntário e autônomo, que se caracteriza como evasão da vida real, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o indivíduo de maneira intensa e total, ocorrendo dentro de limites de espaço e tempo próprios e criando ordem através de uma perfeição temporária e limitada (p.10)

Apesar de o Cinema não estar presente especificamente em seus estudos, uma análise mais detalhada das características apresentadas por Huizinga para a definição de jogo podem ser colocadas em teste comparativo com o que se entende por cinema, de modo geral.

O autor enumera oito características básicas para a definição de Jogo. Como um teste, substituiremos na compilação do texto original, a seguir, qualquer ocorrência da palavra “jogo” e seus correlatos pela palavra “cinema” ou “filme” e seus correlatos. Desse modo, será possível verificar, a partir da manutenção ou não de coerência nas assertivas, a possível plausibilidade da hipótese e, assim dar sequência à reflexão, expondo-a ao crivo de outros autores:

### 2.1.1. Liberdade.

Antes de mais nada o *jogo* [cinema] é uma atividade voluntária. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio". Jogamos [assistimos a um filme] porque queremos, porque nos dá alguma forma de prazer e gratificação até o nível da necessidade. É possível a qualquer momento interrompe-lo, adia-lo ou suspende-lo.

### 2.1.2. Evasão.

O *jogo* [cinema] não é vida "corrente" ou "real", é uma evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Qualquer *jogador* [espectador] sabe reconhecer os dois estados, no entanto, todo *jogo* [filme] é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o *jogador* [espectador] e alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade:

esta característica de "faz de conta" do *jogo* [filme] exprime um sentimento de inferioridade do *jogo* [cinema] em relação à "seriedade" do mundo real, o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio *jogo* [cinema]. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de "só fazer de conta" no *jogo* [cinema] não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra "só" da frase acima. (p.10)

No entanto, o *jogo* [cinema] tem, por natureza, um ambiente instável (p.10), sendo possível a qualquer momento que a "vida cotidiana" venha reafirmar seu direitos e interromper o *jogo* [filme], seja devido a um impacto exterior, uma quebra de regras, ou ao próprio afrouxamento interno do espírito do *jogo* [filme].

### 2.1.3. Desinteresse.

Por não pertencer à vida "comum" (ou "real", ou "séria"), o *jogo* [filme] situa-se fora do mecanismo de satisfação imediata de necessidades e de desejos e, pelo contrário, interrompe esse desejo. É uma atividade temporária com finalidade autônoma, cuja satisfação encerra-se em sua própria realização. Serve como contraponto e parte integrante da vida em geral, por isso torna-se função vital para o indivíduo e a sociedade, situando-se numa esfera superior aos processos estritamente biológicos, como alimentação, reprodução e auto

conservação.

#### 2.1.4. Delimitação.

O **jogo [filme]** é “**jogado [exibido]** até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço, possuindo um caminho e um sentido próprios. Dentro dessa limitação no tempo ele fixa-se imediatamente como fenômeno cultural, podendo ser transmitido e repetido a qualquer momento.

Quanto à delimitação no espaço, todo **jogo [filme]** se processa e existe no interior de um “campo” previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Esse “campo” tem características de lugar sagrado, ou seja, interdito, isolado, em cujo interior se respeitam determinadas regras; um mundo temporário dentro do mundo habitual, dedicado à prática de uma atividade especial.

#### 2.1.5. Ordem.

**Jogo [cinema]** cria ordem e é ordem, introduz na vida uma perfeição temporária e limitada. A menor desobediência a essa ordem estraga o **jogo [filme]**. Há nele uma tendência para o belo, o ritmo e a harmonia.

#### 2.1.6. Tensão.

Incerteza, acaso. Há um esforço para levar o **jogo [filme]** até seu desenlace. O **jogador [espectador/personagem]** quer alguma coisa; cria tensão, que se desfaz com a solução. Isso confere ao **jogo [filme]** um certo valor ético, na medida em que são postas à prova qualidades do **jogador [espectador/personagem]**, tanto físicas, mentais, como morais. Apesar do desejo de ganhar ele deve sempre obedecer às regras do **jogo [filme]**.

#### 2.1.7. Regras.

Todo **jogo [filme]** tem suas regras, que determinam o que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito; elas são absolutas e inquestionáveis. A quebra dessas regras implica a derrocada do **jogo [filme]** e o retorno à vida “real”. A alteração dessas regras implica na criação de um outro modelo de **jogo [cinema]**.

### 2.1.8. Clubes.

dentro do círculo do **jogo [cinema]**, as leis e costumes da vida quotidiana perdem a validade. A sensação de comungar uma situação excepcional, afastando-se do resto do mundo, conserva sua magia para além da duração de cada **jogo [filme]** e propicia o interesse em sua repetição. Os **jogadores [espectadores]** tendem então a formar comunidades permanentes. Essa natureza extra-ordinária do **jogo [cinema]** posiciona o **jogador (espectador)** numa posição de “outro”; na duração e no ambiente do **jogo [filme]** ele vive outro papel, outra máscara.

## 2.2. HUIZINGA E O SENTIDO DO JOGO NA CULTURA E NA ARTE

Pode-se afirmar uma certa coerência inicial revelada pelo teste acima. Cada uma das características avaliadas pode ser comentada e detalhada em relação à sua analogia com o cinema. É, portanto, possível lançar mão da teoria de Johan Huizinga, que afirma ser a cultura humana derivada do jogo, aí incluídas atividades várias, inclusive as artes, e aplicá-las ao estudo cinematográfico.

Assume-se que o autor, apesar de muito citado, é subestimado em suas ideias, em geral tomadas parcial ou precariamente. A proposta aqui é tomá-lo mais integralmente, buscando atualizá-lo, revalidando-o em relação ao cinema e colocando-o em diálogo com outros autores. O livro *Homo Ludens* tem como ideia central “a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (p.3). Segundo o autor, é possível detectar em suas obras indícios dessa opinião desde 1903, sendo ela tema de conferências suas desde 1933. Mais do que definir o lugar do jogo entre as outras manifestações culturais, sua intenção é demonstrar que a própria cultura possui um caráter lúdico. Essa essência lúdica pode ser observada também em outros animais, sem que difira muito da prática humana:

bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe de morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (p.6)

*Divertimento*: essa é a essência do jogo, “uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal (p.6).” A sua

existência não está ligada a qualquer grau determinado de civilização e seu fundamento não é racional; a própria existência do jogo “é a confirmação permanente da natureza supra lógica da existência humana (p.7)”.

A linguagem e a fala, para o autor, são originados, como qualquer grande atividade arquetípica, no jogo: neste caso, no brincar de designar. Por trás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. No exemplo dos cachorrinhos, no entanto, é possível perceber também o grande contraste entre essas atitudes anteriormente narradas e o momento de avançar sobre a mãe, em disputa com os irmãos pelo leite materno, um momento “sério” da vida.

Para Huizinga (p.17), estamos acostumados a considerar a brincadeira (jogo) e a seriedade como conceitos absolutamente opostos; porém, não obstante o divertimento do jogo, algumas de suas modalidades podem ser extremamente sérias. Enquanto a seriedade procura excluir o jogo, este pode muito bem incluir a seriedade (p.37). Como exemplo, as brincadeiras infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade e, no entanto, promovem extremo divertimento. Há no jogo divertimento sem haver necessariamente comicidade. Os antigos combates dos gladiadores romanos, apesar de sanguinolentos e escravistas, eram, mesmo assim, designados pela palavra *ludus*.

A função do jogo pode ser apresentada em dois aspectos fundamentais: uma luta *por* alguma coisa, ou a representação *de* alguma coisa, podendo haver gradações de misturas entre os dois (p.14). Estes dois aspectos estão ligados ao “faz-de-conta”, pois essa luta é mais propriamente a representação de uma luta, ou pode haver a luta por uma representação. Os dois aspectos podem estar presentes no cinema. Mais do que uma realidade falsa, “sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação” no sentido original do termo. No jogo:

a criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. Fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é essa coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. (p.14)

Como a criança, o esportista também joga com o mais fervoroso entusiasmo e, no entanto, sabe estar jogando. O mesmo se dá com o ator, ou o violinista; a qualidade lúdica pode ser própria das ações mais elevadas; pode situar-se abaixo do nível da seriedade, ou muito acima deste nível, quando atinge as regiões do belo e do sagrado (p.17-18).

De um ponto de vista formal, não existe diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a mesma operação para fins de simples jogo. A pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno de amarelinha não se distinguem, formalmente do templo ou do círculo mágico. A extrema semelhança que se verifica entre os rituais de sacrifícios de todo o mundo mostra que esses costumes devem ter suas raízes em alguma característica fundamental e essencial do espírito humano (p.18).

No jogo, assim como no cinema, a alegria pode rapidamente transformar-se, não só em tensão, mas em arrebatamento. “A frivolidade e o êxtase são os dois polos que limitam o âmbito do jogo” e, da mesma forma, a arte. “A visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta para além da vida cotidiana, para um mundo onde reina algo diferente da claridade do dia: o mundo do selvagem, da criança e do poeta: o mundo do jogo (p.19).” Nunca se perde, no entanto, mesmo que de forma latente, a consciência de se estar *apenas-fazendo-de-conta*.

Para Huizinga (p.88-106), a poesia é um jogo com as palavras e as imagens; ordena-as de maneira harmoniosa e injeta nelas mistério, de modo que cada imagem pareça encerrar a solução de um enigma (p.98). Tudo aquilo que transcende os limites do juízo lógico e deliberativo, como o mito e a poesia, situam-se dentro da esfera lúdica. “Toda poesia tem origem no jogo: o jogo sagrado do culto, o jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação e da invectiva, o jogo ligeiro do humor e da prontidão (p.95).” Seja no mito, na lírica, no drama, na epopeia, ou num romance moderno e, por extensão, também no cinema de ficção – o escritor/autor tem como finalidade, consciente ou inconsciente, criar uma tensão, dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e regras livremente aceitas pelas partes etc, que encante o leitor e o mantenha enfeitiçado. Para tal, cria a imagem de alguma situação humana emocionalmente intensa que, geralmente, surge da situação de conflito ou de amor, ou da conjunção de ambas.

Ela, a poesia, pressupõe um círculo de iniciados que compreendam a linguagem utilizada e determinada por suas regras internas. “A linguagem artística difere da linguagem vulgar pelo uso de termos, imagens, figuras especiais, que nem todos serão capazes de compreender” e “somente quem é capaz de falar essa linguagem pode ser chamado de poeta (p.98)”.

Em relação à música, Huizinga observa que, “enquanto na poesia as palavras elevam o poema, pelo menos em parte, do jogo puro e simples para a esfera da ideia e do juízo, a música nunca chega a sair da esfera lúdica” (p.115). Não é à toa que em diversas línguas, tão distantes entre si, como a língua árabe, as germânicas e as eslavas, chama-se *jogo* a manipulação de instrumentos musicais. No entanto, cada melodia, cada tom e cada atitude

na música e na dança *representa*, ou seja, retrata ou revela alguma coisa; os diversos *modos* são veículos de significados éticos: entristecem, ou acalmam, ou excitam etc, transmitindo a atitude do artista.

### 2.3. OUTROS PENSAMENTOS SOBRE O JOGO E A FUNÇÃO LÚDICA

Segundo Mônica Tavares (2003, p.35-37), a aparição do conceito de jogo estético remonta ao final do séc. XVIII, com Friedrich Schiller. Na busca de superar o dualismo da noção kantiana de jogo livre entre sensibilidade e entendimento, o artista e filósofo admite a existência de um terceiro impulso: o lúdico. Este impulso conciliaria a matéria, própria dos sentidos, com a forma, ato do pensamento.

Esse impulso lúdico, considerado como equilíbrio entre forma e realidade, sensível e inteligível, material e espiritual, manifesta-se naquilo que Schiller define como beleza. [...] Ao se fundirem o sensível e o espiritual, introduz-se um estado intermediário que implica o desaparecimento das especificidades unilaterais, fazendo surgir um novo estado, o estético, que dá liberdade às forças da mente e desdobra em liberdade as forças da sensibilidade. [...] Ao perceber a obra, por meio de uma reconciliação entre o sensível e o racional, o espectador vai, pouco a pouco, reinventando e recriando as regras desse jogo, sendo a ele possibilitado expandir as suas capacidades criativas, expressas por meio de uma atividade espontânea sem fim específico a não ser a própria prática a ela inerente.

Também Freud lidou com a relação entre o estético e o lúdico. Inicialmente, no artigo *Os chistes e sua relação com o inconsciente* (1905), ele interessou-se pelas reflexões do filósofo alemão, Kuno Fischer (1889), que considera que “a liberdade estética consiste na contemplação lúdica das coisas”, caracterizada pela condição de que “na atitude estética nada solicitamos ao objeto, não lhe pedimos nenhuma satisfação de nossas necessidades sérias” e que “a atitude estética é lúdica, em contraste com o trabalho”. Já em 1908, portanto vinte anos antes da publicação de *Homo Ludens*, Freud declarou em seu artigo, *Escritores criativos e devaneios*, algo bastante similar às assertivas de Huizinga:

a ocupação preferida da criança e a que mais a absorve é o jogo. Podemos dizer que, no jogo, cada criança comporta-se como um escritor imaginativo, na medida em que cria um mundo próprio ou, mais verdadeiramente, organiza os elementos de seu mundo e os ordena de uma nova maneira que mais lhe agrada. Seria incorreto dizer que ela não leva seu mundo a sério; ao contrário, encara seu jogo muito seriamente e dispõe nele grande carga de emoção. O oposto do jogo não são as ocupações sérias, mas a realidade. Não obstante a catexa afetiva de seu mundo do jogo, a criança o distingue perfeitamente da realidade; ela apenas gosta de tomar emprestado os objetos e circunstâncias que imagina do mundo real e tangível. É somente esse laço de ligação com a realidade que ainda distingue o jogo infantil do devaneio. O escritor criativo faz o mesmo que a criança que brinca: cria um mundo

de fantasia que ele leva muito a sério, isto é, no qual investe uma grande quantidade de emoção, enquanto mantém uma separação nítida entre o mesmo e a realidade. (FREUD, 1978, p.80)

Freud passa então a demonstrar como a língua alemã “preservou essa relação entre o brincar infantil e a criação poética”. Assim, a palavra *Spiel* pode significar *peça*, forma literária ligada a objeto tangível que pode ser representado; *Lustspiel*: brincadeira prazerosa (comédia) e *Trauerspiel*: brincadeira lutuosa (tragédia); além disso, o ator é chamado *Schauspieler*: jogador de espetáculo (FREUD, 1978, p.80). Supondo que Huizinga tenha tido acesso a esse texto de Freud, pode-se concluir que, o que o autor fez, aparentemente, foi tomar as assertivas do segundo para suas inflexões, considerando-as válidas para a sociedade como um todo e construindo, a partir daí, a sua teoria sobre a significação do jogo como fundador da cultura humana.

A partir de Huizinga, ou paralelamente a ele, alguns outros pesquisadores também posicionaram a arte e o entretenimento entre as diversas categorias de jogo. Roger Caillois, em *Os Jogos e os Homens* (1967), busca, a partir de Huizinga, aprimorar a definição de jogo e classificá-lo, buscando elementos para elaboração de uma sociologia dos jogos. Para ele, o jogo é regido por quatro impulsos primários:

*Agon*: competição - ambição de triunfo graças ao próprio mérito, em uma disputa regulamentada; esportes em geral,

*Ilinx* : a busca de vertigem; esportes radicais, velocidade.

*Mimicry*: simulacro - o gosto por uma personalidade alheia; carnaval, teatro, cine, culto a artistas.

*Alea*: sorte - a renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva do destino. Jogos de azar, loterias, cartas.

Essas quatro atitudes permitiriam seis conjunções apenas e, inseridas no seio da sociedade redundam em formas corrompidas, como desejo de poder, superstição e drogas, etc. Ao contrário de Huizinga, Callois acredita que o jogo, embora margeando toda organização da sociedade, e que tenha sido visto em épocas remotas como parte dos ritos e das instituições fundamentais, seja posterior à cultura e parte desta. Não servirá ao propósito da presente investigação, pois não aprofunda a reflexão a respeito da arte enquanto jogo, misturando tudo na categoria *mimicry*.

O teorista e educador Brian Sutton-Smith, em *The Ambiguity of Play* (2001), divide a experiência do jogo em nove categorias: Jogos mentais ou Subjetivos; Jogos Solitários; Comportamento Brinçalhão; Jogo Social; Jogos de Audiência Vicária; Jogos de



Performance; Celebrações e Festividades; Competições; Risco ou *Deep Play*. Essas categorias estão ligadas a sete retóricas sobre o jogo. A compreensão dessas retóricas nos ajudariam a dar uma certa unidade ontológica ao fenômeno jogo. Seriam elas:

*A retórica do jogo como destino:* jogos de azar, essa retórica baseia-se na crença de que a vida humana é controlada pelo destino. Para o autor é provavelmente a mais antiga forma de jogo.

*A retórica do jogo como poder:* esportes, concursos, disputas. Vê o jogo como “representação de conflitos e um meio de fortalecer o status daquele que controla o jogo ou é seu herói (2001, p.10).”

*A retórica do jogo como identidade:* celebrações, festas populares e folclóricas, a tradição do jogo é vista como confirmando, mantendo e avançando o poder e a identidade de uma comunidade de jogadores. Os jogos infantis são muito estudados sob esse ponto de vista.

*A retórica do jogo como imaginário:* aplicado a todo tipo de improvisação, flexibilidade e criatividade dos jogos humanos e animais.

*A retórica do jogo como self:* aplicada a atividades como hobbies, esportes radicais. Baseia-se no desejo de experiências do jogador, como diversão, fuga, relaxamento.

Finalmente, *a retórica do jogo como frivolidade:* brincadeiras, bobagens, carnavais.

Sutton-Smith argumenta que, apesar de a retórica do jogo como imaginário contemplar a atividade dos atores, artistas, compositores, coreógrafos e diretores, bailarinos, roteiristas, escritores de ficção, criadores de brinquedos, peças, sinfonias, crianças brincando de faz-de-conta, apenas essa última atividade tem sido empiricamente estudada como jogo; os demais são estudados como atores, músicos, artistas, dançarinos, romancistas, etc, e que, apesar de poder parecer a mesma coisa, esses conceitos raramente são interrelacionados. (p.129)

### 2.3.1. Gadamer: arte é jogo.

Já o pensamento de Hans-Georg Gadamer a esse respeito fica muito claro em seu livro *Verdade e Método I - Traços Fundamentais de uma Hermenêutica Filosófica* (1999), publicado pela primeira vez em 1960, para quem “o jogo é o próprio modo de ser da obra de arte (GADAMER, 1999, p.194)”. Gadamer dedica a primeira parte de seu texto ao jogo da arte, para, através da crítica à teoria estética, defender a experiência de verdade que nos é dada pela obra de arte, contra o conceito de verdade das Ciências Sociais (Ciências do

Espírito), revelando assim as limitações do “paradigma da beleza (p.91-110)” em voga, e levantando elementos epistemológicos para sua Hermenêutica Filosófica. O autor pretende combater o que define como preconceito da consciência estética (p.254), que defende que “a verdadeira obra de arte seria aquilo que, abstraído de todo espaço e todo tempo, representa o objeto de uma vivência estética na presença do vivenciar.” Ele busca, portanto, opor-se à ideia de “obra de arte autêntica” e sua origem na “inspiração genial”.

Não cabe aqui, fazer uso da Hermenêutica de Gadamer enquanto método, mas lançar mão de seu estudo sobre a arte como jogo e a leitura que faz das ideias de Huizinga, aprofundando os conceitos por este levantados. O texto de *Homo Ludens* é intuitivo e genérico, pois busca abarcar o sentido de jogo em todas as extensões da vivência humana. O que Gadamer faz é colher desse livro as partes dedicadas à arte e sistematizá-las, interpretando e desenvolvendo ricamente alguns conceitos ali presentes, especialmente o de *representação*, para, a partir daí, estabelecer axiomas que sustentem suas argumentações posteriores em relação às ciências do espírito, na defesa de sua Hermenêutica Filosófica. É, portanto, possível afirmar a independência epistemológica dessa primeira parte de *Verdade e Método I* - que trata da transcendência da dimensão estética na experiência da arte - em relação à segunda parte - que trata da questão da verdade nas ciências do espírito e da defesa de uma nova hermenêutica. Se a segunda parte depende dos axiomas da primeira, a primeira não depende da segunda.

Gadamer, então, define a ontologia da arte, posicionando o jogo como fio condutor dessa definição (p.174-250). Como Huizinga, ele começa por observar que o mero jogo não é sério, e *é por isso mesmo* que se joga. Mais exatamente,

o jogo possui uma seriedade própria, até mesmo sagrada. E, não obstante, não desaparecem simplesmente no comportamento lúdico todas as relações-fins, que determinam a existência (Dasein) atuante e cuidadosa, mas, de uma forma muito peculiar, permanecem em suspenso. Aquele que joga sabe, ele mesmo, que o jogo é somente jogo, e que se encontra num mundo que é determinado pela seriedade dos fins (p.174).

O jogar somente preenche sua finalidade quando o jogador entra no jogo, estabelecendo sua seriedade, que permite que o jogo seja inteiramente jogo. “Quem não leva o jogo a sério é um “desmancha-prazeres”<sup>1</sup>. O jogo não permite que quem joga se relacione com o jogo como em relação a um objeto. Portanto, a resposta à indagação sobre a natureza

---

<sup>1</sup> Boa parte deste capítulo é uma compilação de *Homo Ludens*. Até a expressão “desmancha-prazeres”. A ordem da argumentação, etc. No entanto, ele apenas cita Huizinga em relação à etimologia da palavra jogo (nota rodapé na pag. 177) e depois nas páginas 178, 180.

do jogo não pode vir da reflexão subjetiva de quem joga, mas do modo de ser do jogo como tal.

Da mesma forma, não é a consciência estética, mas a *experiência da arte*, o caminho para a compreensão ontológica da obra de arte, que “não é um objeto que se posta frente ao sujeito que é por si [...]. O “sujeito” da experiência da arte, o que fica e persevera, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte” (p.175). Assim, o jogo torna-se significante, pois tem uma natureza própria, independente daqueles que jogam. O sujeito do jogo não são os jogadores, mas é através dos que jogam que o jogo ganha representação. É o jogo que se joga (a si mesmo), através dos jogadores (p.177).

O jogo representa uma ordem, na qual o vaivém do jogo corre como que espontaneamente (p.178). Isso aparece também no impulso espontâneo à repetição, por parte do jogador e do renovar-se do jogo, cunhando sua forma, como, por exemplo, em um refrão. Como os animais, o homem também brinca, o seu jogar é um acontecimento da natureza (p.179), portanto, é um puro representar-se a si mesmo. Citando Huizinga, Gadamer esclarece o papel fundamental do vaivém do movimento do jogo. Para ser um jogo:

pode até não ser necessário que haja um outro jogando, mas é preciso que sempre haja ali um outro com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contra-lance ao lance do jogador. É assim que o gato que brinca escolhe o rolo de fio de algodão, porque este também brinca, e a imortalidade dos jogos com bola reside na mobilidade total e livre da bola, que também de si mesma produz surpresas (GADAMER, 1999, p.180).

O primado do jogo é experimentado pelos jogadores de uma forma especial. O jogo é um risco para o jogador, e esse é o seu atrativo. Só se pode jogar com sérias possibilidades e somente confiamos nelas na medida em podem dominar alguém ou se impor. O jogador usufrui de “uma liberdade de decisão que, ao mesmo tempo, está correndo um risco e está sendo inapelavelmente restringida” (p.181). Como traço geral, pode-se, portanto, dizer que “Todo jogar é um ser jogado”. O jogo se assenhora do jogador, e este é o atrativo do jogo.

Ainda citando Huizinga, o autor destaca as regras e regulamentos do jogo como preservadoras e preenchedoras do espaço lúdico, sendo este muito mais determinado internamente pela regulamentação que estabelece os movimentos do jogo, do que os limites do espaço livre que restringem o movimento de fora. Apesar de todo jogo propor uma tarefa àquele que joga, o verdadeiro fim do jogo não é a solução dessas tarefas, mas a regulamentação e a configuração do próprio movimento do jogo (GADAMER, 1999, p.183).

A delimitação do campo do jogo, tal como ocorre no âmbito sagrado, coloca o mundo do jogo como um mundo fechado, em oposição ao mundo dos fins. O seu vaivém ordenado determina-se como um comportamento, que coloca-se em oposição a comportamentos de feitio diferente. A auto-representação do jogo faz com que o jogador alcance a sua própria auto-representação enquanto joga. “Somente porque jogar já é sempre um representar é que o jogo humano pode encontrar na própria representação a tarefa do jogo (p.184).”

Sendo a arte um jogo, o que a diferencia de outros tipos de jogo, como o esporte, por exemplo? Para Gadamer, os jogos em geral, por mais que sejam representações, não são representados *para* alguém. Nem mesmo os jogos esportivos, que são jogados diante de espectadores, têm em mente estes como fim. Neste caso, o espectador apenas consome o que a representação é como tal (*Spiel*). (p.184-185). No entanto, na representação, o jogo revela-se como um processo medial:

o jogo não tem o seu ser na consciência ou no comportamento do jogador, mas atrai este à sua esfera e preenche-o com o seu espírito. O jogador experimenta o jogo como uma realidade que o sobrepuja. Isso vale, com mais propriedade ainda, onde o jogo é propriamente “entendido” como sendo uma tal realidade - e tal é o caso quando o jogo aparece como *representação para o espectador* (GADAMER, 1999, p.185).

O espetáculo continua sendo jogo, porém, aberto para o lado do espectador e é somente nele que adquire seu inteiro significado. Os atores representam seus papéis, pois jogo é representação, mas o próprio jogo é o conjunto de atores e espectadores, para quem o jogo é alçado igualmente à sua idealidade. A forma de participação do jogador no jogo não é mais determinada pelo fato de serem totalmente absorvidos por ele. Joga-se tendo em vista o conjunto do espetáculo, onde quem deve ser absorvido não é somente ele, o jogador (ator), mas, principalmente, o espectador. Isso coloca o espectador no lugar do jogador (ator). O fato de o jogo ser realizado para ele, alerta-o de que o jogo em si possui um conteúdo de sentido, que deve ser entendido e, por isso, é separável do comportamento do jogador (ator). “A exigência de se ter em mente o jogo mesmo, no seu conteúdo de sentido, é igual para ambos”, o que, no fundo, anula as diferenças entre os dois, jogador (ator) e jogador (espectador) (p.186). A representação da arte é para alguém, mesmo quando não há ninguém que a ouça ou assista. A isso Gadamer chama de *transformação do jogo em configuração*, que acontece no espetáculo artístico. O jogo, mesmo a improvisação, é, por princípio, repetível, portanto duradouro; tem o caráter de obra. Na arte:

o jogo é de tal maneira uma transformação que para ninguém continua a existir a identidade daquele que joga (representa). Todo munda passa a se perguntar apenas o que vem a ser isso, o que isso “quer dizer”. Os jogadores (atores) (ou o dramaturgo) não mais existem, mas tão-somente o que é jogado (representado) por eles (GADAMER, 1999, p.189).

Na medida em que é configuração, a arte encontra em si mesma sua medida e razão. A ação de um espetáculo está aí como algo que repousa em si mesmo, está acima de comparações com o mundo real, de saber se tudo isso é real, porque a partir dela fala uma verdade própria e superior (p.189). É um todo significativo, que, como tal, pode ser representado repetidas vezes e entendido em seu sentido. A despeito de sua unidade ideal, a arte somente alcança seu ser pleno a cada novo *tornar-se-representada*. A representação leva isso a *ser-aí* (Da-sein = existência) (p.196). Para Gadamer, a efetiva experiência de uma obra poética perde-se, por exemplo, quando o espectador reflete sobre a concepção da obra, ou o desempenho de um ator, ou considerações sobre a fábula que lhe está à base, pois cria-se uma diferenciação estética da própria obra com sua representação, abandonando-se momentaneamente o círculo do jogo<sup>1</sup>. Ou seja, perde-se a configuração.

Nem o artista que cria a obra, nem o interprete que a representa, nem o espectador que a acolhe, “nenhum deles possui, em face do ser da obra de arte, uma legitimação própria (p.211)”. O envolvimento nesse jogo por parte do espectador, tem o caráter do *estar-fora-de-si* (*Außersichsein*), o que poderia parecer loucura, se visto apenas como mera negação do *estar-em-si* (*Beisichsein*). No entanto, esse auto-esquecimento do espectador representa a possibilidade positiva de tomar parte e entregar-se inteiramente a alguma visão ou coisa significativa; “é tudo, menos privativo, pois procede da dedicação à causa, o que o espectador realiza como sendo seu desempenho positivo e próprio”, a sua parte no jogo (p.208). Esse tomar-parte cria *simultaneidade* (p.210-212), no sentido de que “algo individual, por mais remota que seja sua origem, na sua representação alcança plena atualidade”, perfaz a natureza do tomar-parte. Não é algo que acontece *na* consciência, mas uma tarefa e uma exigência de desempenho para esta.

O espectador é remetido a uma distância do olhar que possibilita a participação genuína e sob todos os ângulos, daquilo que se representa diante dele. O que o faz perder-se é que lhe exige a continuidade de sentido. Ao auto-esquecimento estático do espectador

---

<sup>1</sup> É o que buscava Brecht, com seu efeito de distanciamento: alertar para o fato de ser um jogo. Na verdade buscava uma outra configuração (BENJAMIM, 1978, p.78-90)

corresponde a sua continuidade e intermediação consigo mesmo, devolvendo-lhe o todo do seu ser.

Gadamer destaca que mesmo Aristóteles deu uma indicação decisiva para o problema da estética quando acolheu “o efeito sobre o espectador” na determinação da essência da tragédia, no caso, quando tratou da questão da catarse como elemento para sua definição. O fato de o espectador ser incluído aí elucida o pertencimento essencial do espectador ao jogo (espetáculo). A distância que o espectador mantém em relação ao espetáculo “não é escolha ao acaso de um comportamento, mas a relação essencial, que tem seu fundamento na unidade de sentido do jogo (espetáculo) (p.213)”.

Por isso, do ponto de vista do criador, do poeta, do artista, Gadamer considera que “o mito estético da fantasia e da invenção genial representa um exagero, que não resiste àquilo que realmente é (p.218-219)”. A escolha e formulação do tema de uma criação artística não são mera expressão da interioridade do artista e seu livre-arbítrio; dirige-se a estados de ânimo preparados e escolhe o que promete causar-lhes efeito.

Ele próprio encontra-se em meio às mesmas tradições como o público que ele tem em vista e que se congrega. Nesse sentido, é verdade que ele, como indivíduo, como consciência pensante, não precisa saber expressamente o que faz e manifesta sua obra. Não se trata nunca apenas de um mundo estranho da magia, do arrebatamento, do sonho ao qual se sente arrastado o ator, o escultor ou o espectador, mas é sempre ainda o seu próprio mundo, ao qual ele, mais propriamente se transfere, ao se reconhecer mais profundamente nele. Permanece uma continuidade de sentidos, que congrega a obra de arte e o mundo da existência, e da qual nem mesmo a consciência alheada de uma sociedade instruída nunca se separa totalmente (GADAMER, 1999, p.219).

Enquanto Huizinga (2000, p.185-187) esquiva-se da tarefa de analisar as artes plásticas enquanto jogo, chegando mesmo, estranhamente<sup>1</sup>, a questionar ou negar essa possibilidade, Gadamer (GADAMER, 1999, p.220-233) se pergunta de que modo o ser da obra de arte - o jogo da representação transformada em configuração - torna-se verificável, no que convencionou-se chamar de *quadro*. Para tal objetivo, Gadamer busca esclarecer em que sentido se diferencia o quadro da *cópia*; e como se estabelece a relação do quadro com seu mundo.

Nas “artes transitórias” (teatro, dança, música), a encenação no palco, por exemplo, “não é uma cópia, *ao lado da qual* o próprio drama manteria seu ser-para-si (GADAMER, 1999, p.224).” Cada encenação é um acontecimento, mas não que venha opor-

---

<sup>1</sup> É oportuno destacar aqui sua contraditória avaliação das artes plásticas, o que chega a colocar em risco - por contradição - toda a teoria interpretativa por ele levantada.

se ou posicionar-se como que paralelamente à obra poética, como algo próprio. “É a própria obra que acontece no acontecimento da encenação (p.238)”.

Por outro lado, um quadro, assim como um monumento, não vive apenas de sua expressão autônoma. O quadro é um acontecimento da representação (p.244), que não está separada daquilo que representa, mas participa de seu ser. Representar é fazer as vezes do outro, deixando, portanto, que se torne presente algo que não estava presente (p.248). O quadro, neste sentido, encontra-se objetivamente mais próximo do símbolo:

somente porque o símbolo representa dessa maneira a presença daquilo que ele faz as vezes, a honra que é própria àquilo que é simbolizado por ele será prestada a ele mesmo. Símbolos como o símbolo religioso, a bandeira, o uniforme, assumem a suplência daquilo que é honrado, de tal modo, que ele se faz presente neles. (GADAMER, 1999, p.248)

No entanto, um quadro não é um símbolo, pois, comparados ao quadro, os símbolos são meros suplentes: o representado não está mais presente quando eles o estão. Os símbolos “realizam sua função de fazer as vezes de, através de seu puro mostrar-se, mas de si mesmos não dizem nada sobre o representado” (GADAMER, 1999, p.248). Não há uma determinação continuada do ser do próprio representado. “O quadro, ao contrário, também *representa*, mas através de si mesmo, através do mais em significado que está trazendo (p.248).” O seu representar não é um puro referir (como o sinal), nem um fazer as vezes do outro (como o símbolo). Não deve o seu significado genuíno a uma instituição (no sentido de que foi a ele instituído, como numa logomarca ou numa bandeira), mas coloca suas próprias condições, não só configurando, como também liberando sentidos. A *re-produção* é seu modo de ser originário. Portanto, lidar com o sentido ontológico do jogo e da arte enquanto jogo, a partir de conceitos como representação, configuração, re-produção e experiência, é lidar diretamente com signos.





### 3. PIERCE: SISTEMATIZAÇÃO SEMIÓTICA DO FENÔMENO JOGO.

Gadamer direciona sua argumentação de maneira bem lógica e indutiva, colhendo o que considera proveitoso em Huizinga e descartando, obviamente, assertivas distrativas ou pouco proveitosas ao seu escopo. O próprio texto de *Homo Ludens* carece de sistematização, parecendo às vezes que, à primeira leitura, alguns conceitos se chocam, redundam ou contradizem. Para dar sequência à investigação aqui proposta, será necessário então sistematizar as assertivas de Huizinga, repercutindo a interpretação aprofundada de Gadamer, de forma que cada definição, aparentemente estanque, possa dialogar com as outras, formando uma ideia mais unitária do que seja o jogo e como este articula-se ontologicamente com a arte, o entretenimento e, conseqüentemente, com o cinema.

Uma ferramenta adequada a essa tarefa poderá ser a semiótica peirciana. A classificação dos signos definidores do jogo em arranjos tricotômicos relacionados ao signo em relação a si mesmo, em relação ao objeto, em relação ao interpretante, como propõe a semiótica, pode contribuir para o clareamento de aspectos ligados às definições e ao sentido do jogo, a partir de um novo ponto de vista e de uma reordenação epistemológica, levantando assim novas hipóteses relacionais, especialmente ao que tange à cultura e a arte como formas de jogo.

O desafio torna-se, então, reorganizar e analisar essas características sob o ponto de vista da Semiótica de Peirce, com base na tríade semiótica, em suas categorias de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. Com sua teoria, Peirce (1994) busca modos de produção de sentidos que sejam aplicados a qualquer fenômeno, uma vez que tudo é signo sempre em transformação e movimento, numa semiose ilimitada. Esses fenômenos aparecem à consciência segundo três modos mentais: Qualidade, Relação (Reação) e Representação (Mediação), que mais tarde Peirce nomeia simplesmente com os neologismos Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, e que:

constituem os elementos mais fundamentais, universais e indecomponíveis, presentes em tudo o que aparece na mente. Entendida como ciência, a Fenomenologia oferece o fundamento observacional para a Lógica e para a Metafísica. Isso ocorre porque, por seu caráter lógico-formal, as categorias fenomenológicas são também categorias lógicas. Por outro lado, por estarem fundamentadas em uma intensa observação do real, elas são, ainda, categorias ontológicas. Foi com base nesse fundamento que Ivo Ibrí (1992) identificou, no seio da filosofia peirciana, as três categorias da Metafísica: Acaso (primeiridade), Existência (secundidade) e Lei (terceiridade) (MOREIRA, 2006, p.31).

Para Anabela Grandim (2006, p.267), Peirce buscava fundar uma ciência geral dos signos, que pudesse dar conta do mundo da experiência humana e de sua comunicabilidade. Para ele só é possível pensar por meio de signos; não só o homem é um signo, mas o próprio universo o é, e o processo de inferência contínua que alimenta a reflexão do homem percorre também toda a natureza. Existem inúmeras formas de signos e processos semióticos na natureza, mesmo que o destinatário não seja o homem.

Juntamente com o Pragmatismo, a Semiótica de Peirce é provavelmente o aspecto do seu pensamento mais intensamente estudado nos últimos tempos. Nessa Semiótica, poderíamos grosso modo distinguir duas áreas, estreitamente interligadas, evidentemente. Uma taxonomia, que se ocupa da sistematização e classificação exaustiva dos diferentes tipos de signo possíveis; e uma lógica, que se ocupa do seu modo de funcionamento (como significam os signos) e do papel que estes desempenham na cognição humana e no acesso do homem ao mundo da experiência e do vivido (GRANDIM, 2006, p.267).

Os diversos aspectos presentes nas oito características inerentes ao Jogo apresentadas por Huizinga foram então reordenados, reorganizados, transmutados e, algumas vezes reelaborados, com base na Semiótica de Peirce, em três elementos formadores da ontologia do Jogo. Elimine-se um desses três elementos e o jogo se extingue. Esses elementos equacionam as reflexões sobre as demais características apresentadas e foram nomeados como *liberdade*, *demarcação* e *representação*. Cada um deles será apresentado em ordem, de acordo com sua proximidade das categorias peircianas de Primeiridade (P), Secundidade (S) e Terceiridade (T).

O Primeiro poderia ser interpretado como associado ao que Peirce define como interpretante *Emocional*, ou *Imediato* do *representamen* (signo) *Jogo*; trata-se do “efeito imediatamente produzido pelo signo num intérprete, e que não é objeto de qualquer tipo de análise ou reflexão” (GRANDIM, 2006, p.319). Já o Segundo pode ser relacionado ao interpretante *Energético*, ou *Dinâmico*, que trata do “efeito direto atualmente produzido pelo signo sobre o intérprete”, envolvendo certo esforço, seja muscular ou mental. Como Terceiro, teremos o interpretante *Lógico*, ou *Final*, ou *Normal*, onde o intérprete forma um terceiro signo, associando o primeiro ao segundo, e busca corresponder ao resultado interpretativo “que todo o sujeito chegaria se considerasse o signo por um tempo suficientemente longo, e corresponde no homem ao hábito, e na comunidade indefinida de todos quantos investigam, à verdade” (GRANDIM, 2006, p.319).

Esses três elementos foram, por sua vez, desmembrados em três novos sub-elementos, ou manifestações, em busca de uma aproximação mais precisa que possa realçar

novos aspectos dentro da complexidade e amplitude do objeto dinâmico em questão: o Jogo. Sendo a semiose virtualmente ilimitada, tanto para o micro quanto para o macro, ela pressupõe ainda novos desmembramentos triádicos desses sub-elementos, assim como a primeira tricotomia (liberdade, demarcação e representação) é apenas parte elementar de possíveis tricotomias de uma outra ordem de grandeza.

Inicialmente teremos, então, os seguintes elementos ontológicos do Jogo:

Primeiridade: LIBERDADE.

Pp- divertimento.

Ps- desinteresse.

Pt- voluntarismo.

Secundidade: DEMARCAÇÃO.

Sp- catexia.

Ss- campo.

1- círculo mágico.

2- performance.

3- interface.

St- ordem

1- temporal- ritmo.

2- espacial - harmonia, simetria, dimensão.

3- procedimental - movimento, táticas.

Terceiridade: REPRESENTAÇÃO.

Tp- sentido.

Ts- objetivo.

1- aposta (prêmio).

2- desafio (tarefa).

3- regras.

Tt- mediação (configuração).

1- identidade.

2- gênero..

3- fomento

Quadro sinótico das tríades semióticas do jogo

		primeira		segunda		terceira		
<b>primeiridade</b>	<b>LIBERDADE</b>	divertimento		desinteresse		voluntarismo		
<b>secundidade</b>	<b>DEMARCAÇÃO</b>	catexia	campo	1º círculo mágico	ordem	1º temporal		
				2º performance			2º formal	
				3º interface			3º procedimental	
<b>terceiridade</b>	<b>REPRESENTAÇÃO</b>	sentido	objetivo	1º aposta	mediação	1º identidade		
				2º desafio			2º gênero	
				3º regras			3º fomento	

### 3.1. LIBERDADE: O JOGO ENQUANTO QUALIDADE (É só um jogo).

Interpretando semiologicamente as características ontológicas do Jogo em Huizinga, o elemento que mais se aproxima da categoria de Primeiridade é a LIBERDADE. Para Peirce, a primeiridade está relacionada ao acaso, e este manifesta-se como variedade, diversidade, mera possibilidade, com característica de liberdade e espontaneidade; aquele estágio onde ainda não manifestou-se a existência, apenas a potencialidade do vir-a-ser (MOREIRA, 2006, p.34).

Se fosse possível parar uma consciência no instante presente ela seria apenas “presentidade como está presente” (SANTAELLA, 2003, p.9). Nossa vida inteira está no presente, mas, “quando perguntamos sobre o que está lá, nossa pergunta vem sempre muito tarde. O presente já se foi, e o que permanece dele já está grandemente transformado”, pois já estamos em outro presente. “A qualidade da consciência, na sua imediaticidade, é tão tenra que não podemos sequer tocá-la sem estragá-la”. A Primeiridade, portanto, é a pura qualidade de ser e sentir.

No entanto, apesar de os signos em primeiridade não oferecerem “informações fatuais sobre os objetos da natureza, estes signos — os ícones puros — nos possibilitam estudar a natureza destes objetos” (MOREIRA, 2006).

O valor de um Ícone consiste no fato dele exibir os caracteres de um estado de coisas como se elas fossem puramente imaginárias.” (CP 4.448)

Ao contemplar uma pintura, há um momento em que perdemos a consciência do fato de que ela não é a coisa. A distinção do real e da cópia desaparece e por alguns momentos é puro sonho; não é qualquer existência particular e ainda não é existência geral. Nesse momento, estamos contemplando um ícone. (CP 3.362) (PEIRCE, 1994, apud MOREIRA, 2006)

O fato de que essa experiência não possa ser descrita não significa que não possa ser indicada ou imaginada. “Essas qualidades de sentimento estão a cada instante lá, mesmo

que imperceptíveis (SANTAELLA, 2006, p.10). Sentimento é, pois, um *quasi-signo* do mundo, nossa primeira forma de apreensão das coisas, sem eu, isento de interpretação, comparação ou análise. Porém, já é tradução, “finíssima película de mediação entre nós e os fenômenos”.

### 3.1.1. **Divertimento.**

A primeira qualidade formadora do elemento LIBERDADE é o *divertimento*. Jogamos porque queremos, porque nos dá prazer, é espontâneo. É possível dizer mesmo que haja um impulso (pulsão) ao jogo e que esse seja de cunho tão primário que nos remeta a eras extremamente primitivas da evolução dos primatas e mesmo dos mamíferos.

Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; [e] chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado” [...] “A intensidade e o poder de fascinação do jogo não podem ser explicados por análises biológicas. E contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (HUIZINGA, 2000, p.5-6)

Este elemento, o divertimento do jogo, resiste a toda análise e interpretação lógicas; e “é ele precisamente que define a essência do jogo”. No entanto, esse divertimento não é necessariamente riso, comicidade ou alegria, pois, “os jogos infantis, o futebol e o xadrez são praticados dentro da mais profunda seriedade [...] e considerado em si mesmo, o jogo não é cômico nem para os jogadores nem para o público”.

É impossível que o jogo tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. “O jogo, seja qual for sua essência, não é material [...] é uma confirmação permanente da natureza supra lógica da situação humana (HUIZINGA, 2000, p.7)”. Mais do que ser livre, “é ele próprio liberdade”. Para Huizinga, o jogo está presente de forma tão profunda em nossas mentes, que não o percebemos como o fundamento ontológico da cultura, do direito, das artes.

Segundo Coutney (2006, p.75-77) o psicólogo J.A. Hadfield também entende que o jogo [dramático] serve à mesma função biológica dos sonhos, percebendo que:

sua qualidade essencial é a expressão da linguagem simbólica inconsciente no simbolismo secundário (...) Ele vê os símbolos do jogo e do sonho tanto como disfarce (como Freud) quanto como analogia de uma ideia ou emoção (como Jung) e podem, de fato, conter duplo significado.

Para esse autor, a linguagem simbólica é primitiva, pois experiências demonstram que ela é conduzida pelas áreas talâmicas (as mais antigas na evolução fisiológica do homem) do cérebro, primariamente o campo dos sentimentos e das emoções. O pensamento primitivo é, portanto, emocional e expressa-se antes através de símbolos concretos, do que por palavras, sensações do que ideias, segue uma ordem antes associativa do que lógica, funciona por analogia e é animista: assim é a linguagem dos sonhos e dos jogos. Não é possível reconhecer aí também elementos relativos à arte?

No caso do cinema, como aqui tratado, pode-se dizer que cinema é, antes de tudo, uma diversão. Vamos ao cinema ou assistimos a um filme porque queremos, para passar ou preencher o tempo, por distração e prazer, para enlevar o espírito através do sentimento da arte. Mesmo que (ou por causa disso) nos faça chorar, gritar de medo, ou sair da sala corroídos por determinada angústia existencial. Ninguém tem por obrigação ou dever frequentar salas de cinema ou assistir a filmes. Obviamente, há profissionais envolvidos na atividade, com suas obrigações; uma cadeia produtiva que vai do bilheteiro ao produtor, e seus papéis no jogo serão explicitados adiante<sup>1</sup>.

### 3.1.2. **Desinteresse** (*gratuidade*).

A segunda qualidade do elemento LIBERDADE, em aproximação com o conceito de primeiridade em Peirce é o *desinteresse*. Jogo é gratuidade, é uma atividade autônoma desligada de qualquer interesse material; não é meio para nada, é um fim em si mesmo, sua satisfação encerra-se em sua própria realização, não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo; está em oposição ao mundo dos fins (GADAMER, 1999, p.174; HUIZINGA, 2000, p.39).

A essência do lúdico está contida na frase “há alguma coisa em jogo”. Mas esse “alguma coisa” não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho. [...] O sentimento de prazer ou satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora essa não seja essencial para esse prazer (HUIZINGA, 2000, p.39.).

O espetáculo do cinema, assim como o jogo, apesar de servir como contraponto e evasão, é parte integrante da vida em geral, sendo, no entanto supérfluo, pois está acima dos

---

<sup>1</sup> há também os filmes e peças audiovisuais científicas, como imagens de ultrassom; ou câmeras de vigilância, matérias jornalísticas etc, que não entram nesta análise. Tratamos aqui das peças audiovisuais ligadas ao entretenimento e à arte.

processos estritamente biológicos, como alimentação, reprodução e auto conservação (HUIZINGA, 2000, p.11). Ele interrompe o fluxo dos desejos e necessidades cotidianas, criando suas próprias, inseridas na fantasia do filme. O cinema é seu próprio acontecimento, “singular na sua materialidade sensível e não apenas um enunciado sobre algo que lhe antecede” (FRANÇA, 2002, p.64 apud BENTO, 2008, p.240).

### 3.1.3. Voluntarismo.

A terceira qualidade ontológica do jogo enquanto LIBERDADE é o *voluntarismo*, que Huizinga chama de *evasão*. Por ser *voluntário*, qualquer jogador sabe que se encontra em uma esfera temporária de atividade, com orientação própria, um mundo temporário dentro do mundo habitual, dedicado à prática de uma atividade especial, fora do que se considera vida “séria” ou mundo “real” e que este tem prioridade sobre o jogo. “Essa consciência do fato de “só fazer de conta” no jogo não impede de modo algum que ele se processe na maior seriedade”, e que o jogador sinta-se completamente absorvido e possa alcançar no jogo extremos de beleza, perfeição e arrebatamento”.

O elemento Liberdade promove um acordo tácito, voluntário e cúmplice entre as duas partes: brinca-se de ser verdade enquanto durar o jogo. O resultado de um jogo só interessa àqueles que compartilham seu *campo*, como jogadores/espectadores, pessoal e presencialmente, ou virtual e mediadamente, aceitando suas regras (HUIZINGA, 2000, p.39). Da mesma forma o filme. Todos conhecemos o extremo desprazer e incômodo de ter que assistir a uma peça audiovisual que não nos cativa ou interessa. Ou ter a companhia de alguém que não está envolvido no filme e nos retira constantemente de nosso envolvimento.

O filme é capaz de absorver inteiramente o espectador, proporcionando-lhe sentidos extremos de beleza e perfeição, sem que ele perca porém a consciência dessa imersão. Um distúrbio exterior qualquer, uma chamada telefônica, uma criança chorando, faz com que a vida real venha reclamar sua superioridade hierárquica e reafirmar seus direitos. Do mesmo modo, quebras nas regras internas do filme, como ausência de verossimilhança, ou o afrouxamento do interesse na trama ou no estilo do filme destroem o “faz de conta” e cancelam a imersão.

### 3.2. DEMARCAÇÃO: O JOGO ENQUANTO EXISTÊNCIA (conta de novo!).

Esse quase-ser da primeiridade, “deslança irremediavelmente para o que já é, e no seu ir sendo, já foi. Entramos no universo do segundo” (SANTAELLA, 2006, p.10). Onde houver um fenômeno, há qualidade (primeiridade), mas, para existir, a qualidade tem que estar encarnada em algo, em uma singularidade. Essa corporeidade do existir é a secundidade, a categoria do indicial, do objeto e da interação com um eu existente.

Para as características do signo *jogo* cabíveis na categoria da secundidade, criou-se o elemento DEMARCAÇÃO, que, por sua vez, pode ser desmembrado em três qualidades: *Catexe, Campo e Ordem*. O Campo, por sua vez, foi desmembrado em três novos aspectos: *Círculo, Interface e Performance*. A terceira qualidade, a Ordem, foi desmembrada nos aspectos *Temporal, Espacial e Procedimental*. Huizinga não separa esses elementos (Círculo, Interface e Performance; Temporal, Espacial e Procedimental), no entanto, pode-se inferir que estejam presentes.

#### 3.2.1. **Catexe.**

A primeira qualidade em secundidade do elemento DEMARCAÇÃO é a Catexe, termo que este texto toma emprestado de Sigmund Freud (FREUD, 1908), para melhor exprimir o que Huizinga chamou de *tensão*, ligada à incerteza e ao acaso inerentes ao jogo: uma vez aceita a opção de jogar, o jogador esforça-se para levar o jogo até o fim, criando *tensão*. Essa tensão se desfaz com a solução.

Para Freud, catexe é a energia psíquica (libido) investida em determinado objeto, pessoa ou ação. Quando catexizada, a libido perde sua mobilidade e não pode ser redirecionada para outros objetos, ficando enraizada no elemento da psique que a atraiu e reteve. Uma vez resolvida, essa energia é liberada e pode ser redirecionada para outros elementos psíquicos (FREUD, 1956 apud COURTNEY, 2006). O conceito de catexe introduz aqui as ideias de investimento e de concentração direcionada de energia, que confluiria para a formação do Círculo Mágico. Esses conceitos, ainda que próximos da primeiridade, exprimem-se de forma contundente nas categorias de secundidade e terceiridade. O termo catexe aproxima diversas categorias de jogo, pois, tanto nos jogos de azar como em um filme de ficção existe esse investimento psíquico, que pode ser materializado numa aposta em determinado arranjo de cartas num cassino ou, ou num *avatar* em um videogame, ou como o



investimento afetivo que o espectador dirige a personagens e situações de um filme, de forma mais ou menos inconsciente.

O nível de incerteza e acaso em um filme também varia de acordo com os gêneros e estilos cinematográficos e são independentes, na maioria das vezes, do conhecimento do desfecho. O espectador sabe de antemão que é muito improvável que o herói morra no final; no entanto, ele se permite aceitar que o nível de tensão vá crescendo, à medida em que o herói enfrenta e supera cada obstáculo (BORDWELL et al.). Isso sugere a possibilidade de que há algo mais “em jogo” num filme, como também no jogo (HUIZINGA, 2000, p.14), algo que está para além do vencer ou não vencer. A catexa pode explicar em parte também porque uma criança pede que repitamos várias vezes uma estória contada e porque, apesar de saber o final, algumas pessoas assistem várias vezes o mesmo filme. Explica também a tendência à repetição, característica de todo jogo, que acaba por criar ordem (HUIZINGA; GADAMER). Freud (COURTNEY, 2006, p.68) considera o jogo dramático como uma tentativa do *ego* relacionar o *id* com a realidade através de sua linguagem simbólica. Essa criação infantil de um mundo próprio é um fundamento para as artes. Ainda segundo Freud, “lidando com coisas que são pequenas e inanimadas, ela pode dominar situações que para ela são opressivas (FREUD apud COURTNEY, 2006, p.68-69)”. Para Freud, o jogo elabora material já experimentado: é a forma de elaborar o pensamento simbólico de seu inconsciente, através de simbolismo secundário. Mais do que a catarse, o mecanismo básico do jogo é a compulsão de repetição: as experiências da vida que não foram assimiladas devem ser re-experimentadas, re-ativadas (COURTNEY, 2006, p.95).

### 3.2.2. Campo.

A segunda manifestação do jogo enquanto DEMARCAÇÃO é o Campo (Huizinga chama de *delimitação*). Todo jogo estabelece uma delimitação espaço-temporal, concreta ou imaginária, deliberada ou espontânea, com sentido próprio, que se configura imediatamente como unidade poética, objetiva, culturalmente independente, passível de reprodução e transmissão. A limitação de espaço é ainda mais flagrante que a de tempo. Esse espaço lúdico é muito mais determinado pelas regras e regulamentações internas, que estabelecem os movimentos do jogo, sua interface, do que os limites do espaço livre que restringem o movimento de fora (GADAMER, 1999, p.182). Esse Campo tem características de lugar sagrado, ou seja, interdito, isolado, em cujo interior se respeitam determinadas regras, o Círculo Mágico; uma vez entrado em Campo, compete ao jogador agir, jogar; caso

contrário, sem Performance, o Campo perde o sentido e o jogo se desfaz (HUIZINGA; GADAMER). O termo Campo, portanto, parece adequado, pois remete ao campo de força criado pelo Círculo Mágico, onde o jogador, ou jogadores, investem sua Catexe, podendo ser colocado em teste com o termo *campo* em jogos esportivos e o termo *campo* no cinema:

a arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam certas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2000, p.11)

Para melhor compreensão do exposto, será necessário desmembrar a qualidade Campo em três aspectos, o Círculo Mágico, a Performance e a Interface, como segue:

### 3.2.2.1. *Círculo Mágico.*

Parte do elemento Campo, o Círculo Mágico é a delimitação energética que cria um sentido próprio e estabelece o jogo como mundo à parte. “Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem a validade”, provocando entre os jogadores a sensação de comungar uma situação excepcional, afastada do resto do mundo. Aquela percepção de estar em um jogo, num mundo de “faz de conta”. O jogo se assenhora do jogador; *todo jogar é um ser jogado* (GADAMER, 1999, p.181). É sagrado porque interdito, não se pode profanar. Uma vez estabelecido o Campo, somente pessoas autorizadas pelo jogo podem transitar por ele. Isso fica muito claro nas atividades esportivas. Outra boa ilustração é o teatro de rua, onde, após formada a roda, formado o Círculo na praça, somente os atores transitam em seu interior. É uma construção social, que depende de consenso e cumplicidade. Os expectadores formam seu exterior como uma muralha consensual, pré-consciente, coletiva e só entram ali, com relutância, quando convidados pelos primeiros. Campo de encontro e choque de catexes, o Círculo Mágico é, ao mesmo tempo, motivo e resultado da Performance do jogador na sua relação com a Interface do jogo e segundo suas Regras. É responsável pela sensação de imersão do jogador no campo do jogo e da arte. Portanto, *esfera mágica* seria um termo mais adequado, por destacar a tridimensionalidade desta característica do jogo.

### 3.2.2.2. Performance.

É a ação do jogador/jogadores. O movimento. Uma vez em Campo, joga-se, ou o jogo se desfaz. No jogo, “enquanto está decorrendo, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação” (HUIZINGA, 2000, p.11) Sem a Performance não se cria (alimenta) o Círculo e não há vida na Interface. É como um *joystick* abandonado sobre o sofá.

Para Walter Benjamin (1987, p.178), a forma como o ator representa no cinema, diante de um grêmio de especialistas e técnicos, diretor, produtor, operador, iluminador, que a todo momento têm o direito de intervir, é típica do desempenho esportivo, que é uma forma de jogo; mas o ator “sabe, quando está diante da câmera, que sua relação é em última instância com a massa [...] e ela, precisamente não está visível, não existe ainda, enquanto o ator executa a atividade que será por ela controlada” (BENJAMIM, 1987, p.180). São claros elementos característicos de jogo. Benjamin detecta relações entre o cinema e o esporte também na exigência de um desempenho independente de qualquer contexto vivido, por parte dos atores (p.181); no trabalho de seleção de planos do montador (p.178); em relação ao ator e outros agentes sociais, como os políticos, frente a câmera (p.183); e também no sentido dos espectadores, que, nos dois casos, são semi-especialistas.

Para atingir seus objetivos, o autor/diretor escala um time, cada qual com sua função, aos moldes das atividades esportivas. Essa autoria varia de acordo com o modelo de produção. Em geral, o diretor é visto como o autor, no sentido que toda a equipe está sob seu comando criativo. Numa analogia com o futebol, o diretor seria o técnico e os atores os atletas; haveria toda uma equipe técnica auxiliar. O produtor do filme equivale ao “cartola”, ao empresário do time e, em algumas categorias da atividade, é considerado o “verdadeiro autor”, dado o seu grande poder, como também em alguns times profissionais. Também como no futebol, o público está mais ligado às performances dos atores, que são os jogadores com quem se relacionam mais diretamente; essa relação pode chegar ao seu auge no *star system*, modelo do cinema hollywoodiano. No entanto, pode existir uma maior consciência do papel do diretor (técnico), como nos filmes que evidenciam e jogam com os sentidos gerados no segundo círculo, especialmente nos gêneros conhecidos como *cinema de arte* ou *cinema de autor*.

No Campo do Filme, o que importa é a Performance dos personagens na busca da resolução de seus desejos e conflitos, contra os desejos e conflitos de seus antagonistas pessoais, sociais ou ambientais. Esse Círculo projeta-se sobre uma segunda camada ou Círculo, exterior à primeira, onde o que importa é, de um lado, a Performance do espectador

na construção de sentido do filme a partir dos elementos dados ou negados pelo autor e, por outro lado, a performance dos atores, diretores, técnicos, roteirista para construir esses elementos autorais. Essa segunda camada é cercada por um terceiro Círculo, onde a performance é a da indústria, da cultura, enfim, do mundo do cinema, onde o jogo dos sucessos e fracassos, o movimento dos fãs, o culto às estrelas, os achados tecnológicos, proporcionam o fomento e a repetição da atividade. A Performance será mais detalhada adiante, depois de explicitadas os círculos ou esferas do jogo cinema.

A partir do já exposto e dando crédito à interpretação que Gadamer faz da arte e do espetáculo como jogos, pode-se agora, ainda que de forma parcial e incompleta, detalhar mais a hipótese inicial, acrescentando-se que, além do jogo narrativo que desenrola-se no interior do *filme*, o próprio *cinema* seja um jogo mais ou menos dialógico, em que participam, de um lado, o autor (e sua equipe) e, de outro, o espectador, tendo o filme (a obra) como Campo, e a tela como Interface.

Nesse sentido, tem-se, aproveitando Gadamer, a ideia de que o espectador seja um tipo diferente de jogador, pois também está jogando aquele jogo, e movimentando-se entre suas camadas ou perspectivas, através de suas interfaces. Isso pode contribuir para o entendimento de diversas categorias de arte e entretenimento enquanto jogo, indo ao encontro de outros autores para os estudos da recepção e fruição no cinema e no teatro, em sintonia, por exemplo, com o pensamento de Umberto Eco sobre a cooperação interpretativa entre escritor e leitor no campo da literatura (ECO, 2012).

### 3.2.2.3. *Interface.*

É a borda, o espaço-tempo concreto e físico do Campo. A quadra, o palco, o estádio, a tela, a página do livro. São os “terrenos de jogo”. Quanto a delimitação no tempo, os filmes tem duração padronizada, variando de país para país, e são categorizados em curtos, médios e longos. Com o advento da hipermídia, internet e celulares, os curtas-metragens têm ganhado espaço e se tornam cada vez mais curtos. A Interface será o principal elemento para a demarcação dos Campos e Círculos do jogo cinema, como a seguir.

### 3.2.2.4. *Círculos do jogo cinema.*

Aplicando-se a concepção triádica de Peirce à análise da manifestação Campo e ao elemento Demarcação como estabelecedores de uma certa fronteira entre a experiência

lúdica e o “mundo real” e, tomando-se como base as assertivas de Huizinga e Gadamer, a experiência cinematográfica pode ser compreendida em três Círculos de jogo, três dimensões inseparáveis de Círculos Mágicos dinâmicos e intercomunicantes.

O Primeiro Círculo, o *Filme*, está ligado à fábula, ao conteúdo da estória. É vivenciado individualmente - de forma subjetiva, emocional e estética - sendo a própria ilusão cinematográfica. É a representação de uma luta, tem características agônicas. Temos aí o jogo entre os personagens e seus obstáculos (antagonistas pessoais, sociais ou ambientais), na busca da realização de seus desejos. Seu tempo e seu espaço (*campo*) são diegéticos: o tempo e o espaço da estória. É, portanto, um campo abstrato; acontece na mente do espectador, que nele está presente apenas de forma vicária. Seu principal autor é o roteirista. Sua Interface - o portal por onde se alcança esse mundo - é o campo cinematográfico. Nele, o espectador investe sua catexse em um avatar, um personagem, e acompanha todos os seus lances, contra obstáculos e adversários cada vez mais fortes, vivenciando com ele seus desafios em busca da vitória. Rejubila-se ou sofre, de acordo com seus resultados. É o círculo mais interno, mágico e profundo do jogo, o mais próximo da Primeiridade em Peirce, podendo levar a níveis muito baixos de opacidade ou consciência, e alta evasão. Essa capacidade de imersão não é qualidade exclusiva do cinema, sendo tão antiga quanto a linguagem verbal e o próprio jogo. O cinema é um meio - apenas mais um entre tantos outros - de colocar isso em andamento.

Esse Primeiro Círculo resulta de um Segundo Círculo de jogo, o *Espectáculo Cinema*, onde o que importa é, de um lado, a Performance do espectador na construção de Sentido do filme a partir dos elementos dados ou negados pelo autor e, por outro lado, a Performance dos atores, diretores, técnicos, roteirista para construir esses elementos autorais. O espectador assume um papel poiético, tendo como tarefa estabelecer relações entre os planos, cenas, antecipando ações e reações dos personagens, com suas partituras de objetivos (STANISLAVSKI, 2003, p.77-83), assim como de eventos naturais, guiados mais ou menos explicitamente pelas mãos do autor. É uma atividade individual, porém de sentimento coletivo, pois, mesmo a sós, nunca assistimos a um filme sozinhos. Essa percepção tem relação com a assertiva de Walter Benjamin (1987, p.188) sobre o espectador no cinema:

O decisivo, aqui, é que no cinema, mais que em qualquer outra arte, as reações do indivíduo, cuja soma constitui a reação coletiva do público, são condicionadas desde o início, pelo caráter coletivo dessa reação. Ao mesmo tempo em que elas se manifestam, elas se controlam mutuamente (BENJAMIN, 1987, p. 188).

O desafio desse jogo é, concretamente, contar uma estória, construir e revelar a fábula do primeiro círculo. No entanto, simplesmente contar essa história não basta, nenhum dos dois lados sairá do jogo satisfeito; há algo mais em jogo. A história contada é um meio para solucionar um outro Desafio: o desafio do enlevo, de levar o espectador à vivência de determinadas emoções e estados reflexivos, através da criação de novos mundos imaginários e sensíveis. A *diversão*, no amplo sentido já apresentado acima.

O *storytelling*, o jogo de contar histórias, também não é tarefa exclusiva do cinema, mas de determinado grupo de artes narrativas. O cinema é um meio relativamente recente, herdou essa tarefa de outras artes (jogos) como a literatura e a dramaturgia; esta última, por sua vez, é evolução do jogo dramático, que tem suas origens no muito remoto jogo do “faz de conta”, presente também em outras espécies de mamíferos.

O que é específico do cinema, nesta camada, e que o diferencia dos demais jogos artísticos, colocando-se de acordo com a Secundidade em Peirce, é cumprir esse Desafio através do uso da imagem em movimento, com apoio do som<sup>1</sup>, usando para tal, como equipamento, o aparato cinematográfico e como campo de jogo o filme. Isto é o Espetáculo do Cinema. Seu principal autor é o Diretor.

A experiência do filme é a Demarcação espaço-temporal da re-presentação, da reprodução, do encontro entre os dois times. No entanto, no cinema convencional, suas performances não são sincrônicas como no teatro, ou sequenciadas (um lance para cada lado de cada vez), como no xadrez. Como na literatura, o autor faz todos os seus lances e os apresenta de uma só vez (como uma peça sintaticamente fechada, ainda que possa ser semanticamente aberta). Ele antecipa os possíveis lances interpretativos do espectador-leitor e os usa, hora confirmando-os, hora negando-os ou deixando-os em suspense, de maneira que possa manipular e direcionar a Catexa destes e alcançar seus Objetivos, cumprindo sua Tarefa.

A Performance do autor (e sua equipe) acontece, portanto, anteriormente à Performance do espectador. Nela, o diretor faz uso de seus recursos e equipamentos, além dos fundamentos resultantes das Delimitações e Regras gerais e de Gêneros, para construir sua história através de imagens e sons. Depois, a apresenta ao espectador, que agora cumpre sua parte no jogo. O diretor costuma fazer uso de uma série de jogadas recorrentes, que perpetua e desenvolve através de seus filmes e que configura-se como seu estilo. Cada filme é o equivalente a uma partida no jogo jogado pelo diretor/autor.

---

<sup>1</sup> Como será visto mais à frente, o uso da banda sonora foi já uma adaptação às regras iniciais e provocou, à sua época, muitos protestos por parte dos jogadores estabelecidos.

A Performance do espectador resume-se a responder imaginativamente, através do equipamento de exibição do filme, às proposições e lances construídos audiovisualmente pelo diretor/autor, de forma mais ou menos dialógica com este - dependendo do gênero ou proposta estética acordada - e, antecipando jogadas, permitir-se conduzir dentro do mundo ilusório cooperativamente construído. A título de ilustração e analogia com outros jogos, alguns modelos de cinema podem ser comparados à dança de salão: jogo predominantemente dialógico, mas com muitas possíveis surpresas, onde o espectador faria o papel da dama e o autor o papel de cavalheiro<sup>1</sup>. Outros modelos, mais agonísticos, poderiam ser comparados à brincadeira conhecida como *cabra-cega*, onde o espectador se deixa levar pelo autor, que o provoca e o lembra a todo tempo da precariedade e da dependência de sua condição de “cego”.

O Segundo Círculo, Espetáculo do Cinema, tem o sentido de “luta por uma representação”, como já comentado acima. Este seria o círculo da pragmática cinematográfica. A principal e mais representativa Interface do Campo, enquanto elemento de Demarcação desse círculo é a *tela*. Ela é o portal, o limiar para o mundo ilusório do filme, não só para a óbvia experiência do espectador, como também para a do autor/realizador, pois todos os esforços, seus, da equipe, dos atores, convergem para o visor e para o *video assist*, representantes da tela no *set* de filmagem. Todos os meses de preparação e pré-produção têm como fim “colocar o filme na lata”, como se diz no jargão cinematográfico; daí a grande importância do diretor de fotografia e sua equipe para o sucesso de um filme. Além disso, após a filmagem, será através dos visores da moviola ou, atualmente, nos monitores da ilha-de-edição, que a peça ganhará sua forma final.

Um importante elemento da percepção cinematográfica, e que persiste nas interfaces culturais, é o enquadramento retangular da realidade representada. Segundo Manovich (2001, p.88), o cinema herdou esse enquadramento da pintura ocidental. Desde o Renascimento, o quadro serviu como uma janela para um espaço mais amplo, entendido como se estendesse para além desse quadro (MACHADO, AUMONT et al). Esse espaço é cortado pelo quadro retangular em duas partes: espaço dentro-da-tela e espaço fora-da-tela. Portanto, segundo Manovich (2001, p.100), a cultura visual do período moderno, da pintura ao cinema, é caracterizada por um fenômeno intrigante:

---

<sup>1</sup> Na dança de salão, cabe ao cavaleiro a iniciativa dos passos, muitas vezes já acordados com a dama, de acordo com o gênero da dança, mas, guiados por ele. Se não for bom o suficiente, ela troca de cavalheiro.

a existência de um outro espaço virtual, um outro mundo tridimensional fechado por um quadro e situado dentro do nosso espaço normal. O quadro separa dois espaços absolutamente diferentes que de alguma forma coexistem. Esse fenômeno é o que define a Tela, no sentido geral, que eu chamarei de tela clássica (MANOVICH, 2001, p.100).

A tela clássica é plana, retangular, pressupõe uma visão frontal e existe em nosso espaço normal, o espaço do nosso corpo, e atua como uma janela para um outro espaço, representacional e com uma escala diferente da escala do espaço normal. Nem mesmo as proporções mudaram nos últimos cinco séculos. Não é por acaso que os dois modos de *display* do computador são tratados com os mesmos termos da pintura: paisagem e retrato (MANOVICH, 2001, p.100).

No entanto, para Manovich, há cem anos atrás surgiu um novo tipo de tela, a tela dinâmica. Ela mantém todas as propriedades da tela clássica, “mas com uma novidade: ela pode exibir uma imagem que se modifica no tempo. Essa é a tela do cinema, da televisão, do vídeo. Essa nova característica potencializa a capacidade de ilusão e plenitude visual da imagem enquadrada. Apesar de a tela ser uma janela de dimensões limitadas, geralmente menor que a área de visão do espectador, este é chamado a concentrar-se completamente no que é exibido na tela, focando sua atenção na representação e abstraindo-se do espaço físico exterior à ela (p.100). Essa situação estável somente recentemente foi desafiada, com o surgimento de um terceiro tipo de tela: a tela do computador.

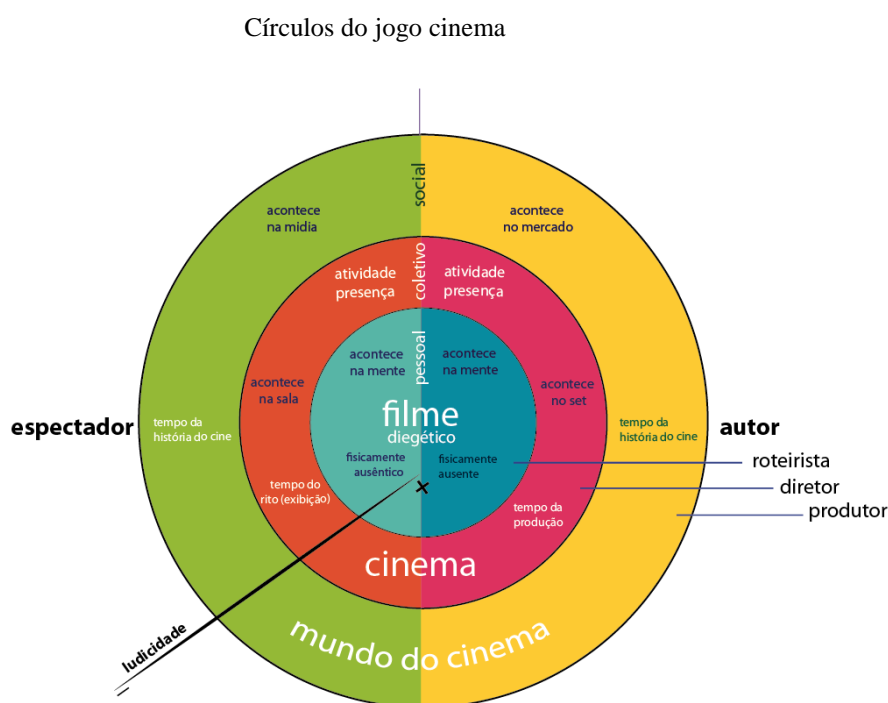
Junto à grande tela, sua interface mais convencional, a sala de exibição toma características sagradas (rituais): “um mundo temporário dentro do mundo habitual, dedicado à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2000, p.23). A escuridão e o silêncio, a atitude em seu interior, o consumo de pipoca quase como uma obrigação ritual, sugerem uma reavaliação de Walter Benjamin em relação à questão da “perda da aura” provocada pelo cinema. Por outro lado, o próprio *set* de filmagem mantém essa característica de mundo à parte, interdito, sagrado, mesmo que para a equipe de filmagem seja um trabalho e, como tal, faça parte do mundo cotidiano (BENJAMIN, 1987, p.178-183). Esse Segundo Círculo apresenta-se através do suporte, a peça unitária e física do que chamamos de película e que está ligada a toda a discussão em torno da reproduzibilidade técnica, tornada agora mais complexa a partir dos meios digitais de distribuição e fruição das peças.

O autor e sua equipe estão de um lado do Campo e o espectador do outro. Sua intenção é mais ou menos dialógica. Se a tela é a Interface espacial do campo, o tempo é o da exibição, a duração do filme, com seus planos, suas regras e fundamentos de linguagem, suas convenções, fruto do diálogo com a primeira e a terceira camadas, além do tempo do rito a ele



diretamente ligado – a passagem do Segundo para o Terceiro Círculos. A segunda camada é cercada por esse Terceiro Círculo, onde a performance é a da indústria, da cultura, enfim, do mundo do cinema, onde o jogo dos sucessos e fracassos, o movimento dos fãs, o culto às estrelas, o desenvolvimento dos equipamentos e dos negócios, proporcionam o fomento e a repetição da atividade, mas suas fronteiras, já impregnadas de “fins”, confundem-se com a “vida real”. Seu principal autor é o produtor.

As emoções e estados reflexivos, com as quais o cinema joga, no Primeiro Círculo, podem ir das mais toscas e primárias às mais sublimes ou sofisticadas, de acordo com as características culturais, ideológicas e mesmo as intensões momentâneas e estados de espírito dos jogadores em acordo no Segundo Círculo (autor x espectador). Essas características, intensões e estados são elementos exteriores ao jogo, mas o penetram a partir do Terceiro Círculo do cinema – a sua camada mais externa. A aplicação dessas características e predisposições socioculturais definem os Gêneros e matrizes ligados ao jogo cinema e à formação de conceitos, Afinidades e clubes. Podemos então supor, detalhando ainda mais a hipótese inicial, que as camadas, quanto mais exteriores ao jogo, mais permeáveis ao mundo real, influenciando e moldando o jogo mais ao interior. E quanto mais se dirigem ao interior, maior a sua ludicidade, imersão, enlevo, e proximidade com o sentido de Primeiridade.



### 3.2.3. Ordem.

A terceira qualidade do jogo enquanto DEMARCAÇÃO é a Ordem. Jogo cria ordem e é ordem, introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada. A menor desobediência a essa ordem estraga o jogo. Há nele uma tendência para “o ritmo, a harmonia e para o belo”, um impulso de criar formas ordenadas penetra o jogo em todos os seus aspectos (HUIZINGA, 2000, p.11).

Todo o processo cinematográfico está fundado na ORDEM, mesmo nos filmes mais experimentais. A estrutura interna da montagem, ou a marcação dos atores dentro do plano, a composição do quadro, os contrapontos sonoros, tudo busca esse sentido de perfeição temporária e limitada. Essa ordem, necessariamente, independente de estilo e gênero, empurra o filme em direção a um desenlace onde a crescente tensão se desfaz. Essa manifestação pode ser analisada sob três aspectos: ordem temporal, ordem espacial e ordem procedimental. No que diz respeito à arte e outras formas expressivas complexas, esses três aspectos são profundamente arraigados e interdependentes, de maneira que alterando-se um, altera-se o outro. No caso específico do cinema fica muito claro o conceito *espaço-tempo* como algo inseparável. No entanto, é possível infletir didaticamente que a ordem temporal responde pelo o ritmo e compasso, enquanto a ordem espacial estabelece a forma, ainda que dinâmica, na bidimensionalidade do quadro e na duração plano. Para Tarkovisky (1998, p. 70-76), por exemplo, a característica exclusiva do aparato cinema é sua capacidade de fixar porções do tempo real. Qualquer filme é um mosaico de tempos. Para ele, a arte do cinema consiste - numa referência ao que Michelangelo disse em relação à escultura - em retirar, limpar do “mármore bruto” as partes que não pertencem à alma do filme, as partes que sobram. O autor cinematográfico é um escultor que esculpe (n)o tempo. E, para ele, a imagem é

uma espécie de equação, que indica a correlação existente entre a verdade e a consciência humana, limitada como esta última pelo espaço euclidiano. Não podemos perceber o universo em sua totalidade, mas a imagem poética é capaz de exprimir essa totalidade (TARKOVISKY, 1998, p.123).

Em relação à ordem procedimental, Gadamer (1999, p.180-184) chama a atenção para o fato de que, no jogo, cada lance exige ou corresponde a um contra-lance e o seu vaivém ordenado determina-se como um comportamento.

### 3.3. REPRESENTAÇÃO: O JOGO ENQUANTO MEDIAÇÃO (não conta o final!).

O terceiro elemento ontológico do jogo, segundo uma interpretação semiótica de Huizinga e Gadamer, é a REPRESENTAÇÃO. Para a Semiótica, “o homem só conhece o mundo porque de alguma forma o representa e só interpreta essa representação numa outra representação, que denomina *interpretante* da primeira” (SANTAELLA, 2006:11). Somente é possível conhecer o mundo porque existem regularidades, repetições, porque existem leis. Por sua generalidade e idealidade, por apresentarem a mesma natureza do pensamento, as leis se inscrevem na Terceiridade como a mediação que ordena os fatos particulares. Uma lei é um hábito cristalizado do universo, uma tendência que se tornou completamente rígida, deixando pouca possibilidade para a interferência do acaso. O que não apresenta regularidade, não pode ser pensado, não pode ser conhecido, não pode ser representado (MOREIRA, 2006. p.32).

Para Gadamer, a Representação é a própria tarefa do jogo. Na arte, o jogo aparece e assume-se como representação *para* o espectador e somente nele adquire seu inteiro significado (GADAMER, 1999, p.185). Pode-se inferir que assim também é com o cinema, uma vez que o cinema pode ser visto como arte, no sentido apresentado pelo autor. O elemento REPRESENTAÇÃO aqui apresenta-se em três qualidades: *Sentido*, *Objetivo* e *Mediação*. A segunda qualidade, Objetivo, subdivide-se nos aspectos *Aposta*, *Prêmio* e *Regras(normas)*. A terceira qualidade, Mediação, subdivide-se nos aspectos *Afinidade*, *Gênero* e *Fomento*.

#### 3.3.1. Sentido.

A primeira qualidade do jogo enquanto Representação, é o Sentido. Para Huizinga, “no jogo existe alguma coisa “em Jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação (*drama*). Todo jogo significa alguma coisa”. Ainda para um adulto civilizado contemporâneo uma máscara mantém seu fascínio e “mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser preservado pela memória”. Ele se fixa imediatamente como fenômeno cultural. Quanto maior for sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização (HUIZINGA, 2000, p.37).

O elemento Catexe confere ao jogo um certo valor ético, na medida em que “são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua “lealdade”. Porque, apesar de seu ardente desejo

de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo” (HUIZINGA, 2000, p.12). Além disso, uma característica do jogo capaz de transferir significação é que qualquer êxito obtido no jogo “passa prontamente do indivíduo para o grupo” (HUIZINGA, 2000, p.40).

Segundo Peirce, “Para conhecer e se conhecer o homem se faz signo e só interpreta esses signos traduzindo-os em outros signos” (SANTAELLA, 2006:11). O sentido desse signo, para ser interpretado, tem que ser traduzido em outro signo e assim sucessivamente. Portanto, não existe uma linha divisória exata entre as três categorias associadas ao signo; elas são como camadas que se interacionam, onde os estados da mente se alternam de acordo com o jogo das interpretações inter-signos.

A camada do pensamento interpretativo, sob controle, é apenas a camada mais superficial, mais à tona da consciência. Essa camada, no entanto, pode, a qualquer momento, ser quase que fendida, subvertida pela pregnância de uma mera qualidade de sentir ou pela invasão de um conflito: instâncias de um lampejo ou lapso-de-tempo que fissuram a remessa incessante de signo a signo da racionalidade interpretadora.

[...] Tratam-se de instâncias, portanto, em que a abstração cognitiva é quase fendida e a consciência encontra um ponto tangencial em que é corpo do mundo e no mundo, instante indiscernível e intraduzível de maior proximidade física e viva da consciência com o fenômeno apreendido. (SANTAELLA, 2006:11).

É possível reconhecer na assertiva de Santaella, acima, a possibilidade de se pensar a arte como sendo um jogo onde a característica Sentido tem primazia no elemento Representação. Um tabuleiro onde as pedras são os signos, que movemos em determinada ordem que possa encharcar de Primeiridade a Terceiridade.

No caso do cinema, assim como na arte, o jogo aparece e assume-se como Representação *para* o espectador e somente nele adquire seu inteiro significado (GADAMER, 1999. p.185). No cinema, como já foi exposto, o fato de o jogo estar sendo jogado, realizado para o espectador alerta-o de que o jogo em si possui um conteúdo de sentido, que deve ser entendido. A representação transforma-se em *configuração*. O Cinema (a segunda camada), como um jogo, tem e produz seu próprio sentido, independente do conteúdo, da fábula narrada na primeira camada (o Filme), que também produz sentido. Alguns diretores/autores ocupam-se mais de explicitar ao espectador esse sentido próprio do Cinema, durante a concepção e execução do filme, do que outros; a grande maioria elabora sua poética de maneira a esconder ou minimizar esses sentidos poiéticos, evidenciando, assim, os sentidos vicários gerados no círculo diegético, interno: no Filme. Desses procedimentos lúdicos são gerados conceitos, matrizes e/ou estilos cinematográficos. Formas alternativas de jogar, que se projetam na terceira camada.

Já na duração e no ambiente do Filme, o espectador coloca-se na posição de “outro”, podendo vivenciar com segurança outros papéis, outras máscaras (HUIZINGA, 2000, p.37-40). As leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade e valores éticos são levantados; essa situação excepcional conserva sua magia para além da duração de cada filme e se projeta também na estrutura exterior do jogo, o Terceiro Círculo, o Mundo do cinema, criando novas identidades e sentidos, que por sua vez, projetam-se para o mundo ordinário, exterior ao jogo. Quanto maior for a intensidade de Sentido do filme para a vida do indivíduo ou do grupo, mais permanecerá na memória e mais rápido passará a fazer parte dos valores éticos da civilização.

### 3.3.2. **Objetivo.**

A segunda qualidade do jogo enquanto Representação, é o Objetivo. O jogador impõe-se um desafio, seja ele agonístico ou dialógico, explícito ou implícito, individual ou social, que ele deve superar de acordo com alguns critérios, ferramentas, condições e limitações, enfim, regras. O objetivo geral pelo qual jogamos é a vitória, representada por um troféu ou prêmio, ou a maneira de aproveitá-la: aplausos, a celebração do triunfo; honra, prestígio. Esse prêmio pode ser simbólico ou material; ou então puramente abstrato (HUIZINGA, 2000, p.40). A vitória pressupõe que recebamos um prêmio com valor maior do que apostamos. A qualidade Objetivo pode ser reorganizada em três aspectos: *Aposta*, *Tarefa (desafio)* e *Regras*.

#### 3.3.2.1. *Aposta.*

É o investimento que fazemos em determinado elemento do jogo e que mobiliza e direciona nossa catexa dentro dele. “É um ‘penhor’ no sentido de um objeto simbólico que é atirado no campo a título de desafio.”(HUIZINGA, 2000, p.40). Esse investimento tem início após a compreensão do Desafio, do Campo e das Regras (demarcações).

Assim, no Primeiro Círculo, o Filme, o roteirista aposta na estória, na sua capacidade de envolver o espectador nas peripécias de seus personagens em suas jornadas; em que enfrenta forças antagonistas, internas ou externas, humanas ou não; e na sua relação com os aliados e os inimigos que vai fazendo pelo caminho. Utiliza-se para isto de vários recursos narrativos, adaptados da dramaturgia teatral e da literatura. Dentro da fábula criada ou adaptada pelo roteirista, cada personagem também faz suas apostas e é com elas que os

espectadores se identificam, colocando ali suas fichas afetivas, investindo sua catexe. Por isso, dependendo do estilo do filme, ficamos tão frustrados quando nosso personagem morre ou não alcança seus objetivos. Por isso, filmes com finais felizes e desfechos mais conclusivos são tão populares. Por isso, filmes com finais abertos tendem a serem menos transparentes, chamando a atenção do espectador para a poética do Segundo Círculo, para o fazer cinematográfico. No Segundo Círculo – o Cinema – o espectador investe seu tempo, sensibilidade e mente imaginativa, apostando e atento na capacidade técnica e na habilidade artística do autor em envolvê-lo e colocá-lo *in lusio*. Para Hitchcock, “Um filme é bom quando o preço do jantar, do ingresso ao cinema e do carro valerem a pena (COLOMBO, 1979, p.132)”. Mas o valor do cinema é maior que isso e evidencia-se com a manutenção da expectativa por parte do espectador, mesmo em exhibições gratuitas. Seu prêmio é representado como o retorno lucrativo daqueles seus elementos vitais, por ele investidos: *tempo* (redimensionado em sua sensação e percepção<sup>1</sup>), *sensibilidade* (emocionalmente ativada e reordenada) e *mente* (ampliada, novas sinapses, conhecimentos).

Já o investimento do diretor [e sua equipe] é sua imaginação, suas competências e habilidades; seu conhecimento da técnica e da linguagem cinematográfica, sua sensibilidade e compreensão da atitude de seu público, ele aposta na aceitação e no envolvimento do espectador com sua obra. O prêmio que o diretor recebe, por ter encontrado e transmitido envoltivamente seu ponto de vista, é o reconhecimento e a aclamação de seu talento, por parte do público que ele escolheu tocar. Da mesma forma que o valor pago como ingresso não é a medida do prêmio do espectador, para o autor o dinheiro “é uma consequência” de seu sucesso e está ligado à terceira camada, mais exterior ao círculo do jogo, diretamente ligado ao Fomento e à sua ligação com o mundo “dos fins”, a vida real e historicamente determinada, à qual também o jogo pertence.

### 3.3.2.2. *Desafio* (tarefa)

É o que deve ser feito para ganhar a aposta, seguindo determinadas regras impostas pelo jogo. É o balizador da Performance. O desafio surge, geralmente a partir, de um objeto, ponderável ou não, que se torna seu instrumento. Todo jogo começa com um brinquedo, seja ele físico ou abstrato. Ora, brinquedos são os objetos (recursos, aparatos,

---

<sup>1</sup> Raramente o tempo diegético de um filme é igual ou inferior à sua duração enquanto exibição. Em geral, temos a sensação de termos vivenciado vários dias, até mesmo anos, de determinadas vidas, no espaço de duas horas de um filme.

dispositivos) das brincadeiras e brincadeiras são as formas mais simples de jogo. Aquele que estuda um livro ou um documento, por exemplo, e enquanto isso balança ou gira um lápis entre os dedos, está já envolvido em uma forma muito simples de jogo. Estão aí presentes, ainda que sutilmente, os elementos ontológicos do jogo: liberdade, demarcação, representação. Ao lápis, até então um instrumento do mundo dos fins, com uma utilidade específica, uma ferramenta, enfim, é atribuída uma nova função, e suas qualidades que agora interessam são seu peso, dimensões, textura. Esse lápis transformado em brinquedo vai, assim, colocar em jogo as habilidades motoras e o sentido de ritmo do leitor que, enquanto estuda, propõe-se também o desafio de manter o brinquedo sob controle, correndo o risco de que se lhe escape dos dedos. Porque, se cair, perde-se o desafio e rompe-se o círculo mágico, uma vez que o jogador subitamente dará lugar ao estudante, que lamentará a quebra do grafite, devolvendo o lápis à sua representação original no mundo dos fins. Outros elementos de jogo podem ainda ser evidenciados nessa situação hipotética: a ordem, o ritmo, a repetição.

Todo desafio lúdico, do mais simples ao mais complexo, de uma brincadeira de criança a um esporte sofisticado, transforma algo em brinquedo, em equipamento do jogo. A bola e a raquete são os equipamentos mais populares, presentes em inúmeros jogos. A partir da bola podem surgir vários desafios diferentes. O desafio do basquete é colocar a bola na cesta, seguindo determinadas regras; no futebol é atingir a rede com a bola sem usar as mãos. Na música, são objetos que produzem sons. O brinquedo mesmo é o som, o instrumento o impulsiona (o instrumento seria a raquete e o som a bola); no teatro, o instrumento é o próprio ator; no cinema, como já visto, o desafio é contar uma história através de imagens em movimento e seu brinquedo principal é a câmera de cinema. Muda-se o desafio, muda-se o jogo.

### 3.3.2.3. *Regras* (normas)

“No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável” (VALÉRY, apud HUIZINGA, 2000, p.12). Todo jogo tem suas regras, que determinam o que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito; “elas são absolutas e inquestionáveis. Apesar do desejo de ganhar, o jogador deve sempre obedecer as regras do jogo; a quebra dessas regras implica a derrocada do jogo e o retorno à vida “real”, privando o jogo da *ilusão*. Todo jogo é a sua regra. A alteração das regras implica na criação de um outro modelo de jogo, uma vez que o próprio desafio está implícito nelas. Um tabuleiro de xadrez com suas peças pressupõe

as regras próprias desse jogo, para quem o conhece. Pode-se, no entanto, tomar essa mesma interface e decidir-se por uma nova configuração de movimentos das peças, como a rainha poder pular sobre as outras peças, um rei poder “comer” o outro rei e mesmo assim seu exército continuar lutando. Essas pequenas mudanças nas regras não só ofenderia os jogadores do xadrez “clássico” como faria com que isso fosse imediatamente refutado como xadrez, podendo, caso alguém insista com ele, dar origem a um outro jogo.

Deduz-se daí que as Regras definem o Campo e/ou são definidas a partir dele. A perfeita adequação ou sintonia entre Objetivo e Campo propiciam o sentido de Ordem e harmonia, ampliando a Catexe, que reforça o Círculo Mágico do jogo.

As Regras (ou normas) internas, no caso do cinema, estão relacionadas com ordens externas ligadas aos variados gêneros e estilos cinematográficos. Elas “determinam o que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito; elas são absolutas e inquestionáveis” (HUIZINGA, 2000, p.37). A verossimilhança é uma das regras mais gerais do filme (AUMONT, 2006, p.295-296); quando esta é quebrada a mágica do filme se parte e o jogo se acaba. Muitas vezes o que é aceito em determinado gênero não é aceitável em outro. A alteração dessas regras implica na mudança de gênero, na criação de um outro modelo de cinema ou até no estabelecimento de um outro tipo de jogo (arte).

### 3.3.3. Mediação.

A terceira qualidade em Terceiridade para Representação é a Mediação, elaborada a partir da característica *clubes*, na caracterização de Huizinga. Esse conceito permite inferir que a Mediação corresponde à interface social entre “o mundo do jogo” e o “mundo real”. É a autoconsciência do jogo, e seu compartilhamento. Ao conservar sua magia para além da duração o jogo propicia o interesse em sua repetição e, por isso, pode propagar-se, contaminando e sendo contaminado pelo “mundo real”, criando, a partir da Mediação, os gêneros, axiomas e ecossistemas lúdicos, estabelecendo regras gerais às quais os Objetivos e regras mais particulares subordinam-se, formando um círculo vicioso.

Para a semiótica, “o interpretante lógico, que constitui o significado do signo, é geral, da natureza de um hábito, pois estimula determinadas formas de agir, sob determinadas circunstâncias” (GRANDIM, 2006, p.309) ou seja, sob determinadas circunstâncias agir-se-ia de certa forma ou produzir-se-ia determinado resultado.



Por estas razões, Peirce acaba por identificar o interpretante lógico com o hábito, que ocorre quando “por múltiplo e reiterado comportamento do mesmo tipo” se produz uma tendência, que mais não é que “comportar-se de forma semelhante, sob circunstâncias semelhantes, no futuro. (GRANDIM, 2006, p.309)

Enfim, o jogo é, ao mesmo tempo, “contraponto e parte integrante da vida em geral, por isso torna-se função vital para o indivíduo e a sociedade” (HUIZINGA, 2000, p.10), influenciando e sendo influenciado por ela, tornando-se muitas vezes rito e espetáculo.

O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética. Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais alta e mais sagrada. Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. O culto veio juntar-se ao jogo; foi este, contudo, o fato inicial (HUIZINGA, 2000, p.17).

Portanto, pode-se inferir que a Mediação é a base para o desenvolvimento de identificação e identidade entre jogadores, estabelecendo comportamentos e ações de conservação e fomento de atividades e gêneros, criando novos modelos de jogos, assim como criando jogos dentro de jogos – ou camadas de jogos – como é o próprio jogo das torcidas e dos fã-clubes, os campeonatos nacionais e os festivais, por exemplo. A qualidade Mediação subdivide-se em três aspectos: *Identidade (afinidades)*, *Gênero* e *Fomento*.

### 3.3.3.1. *Identidade.*

Segundo Gadamer (1999, p.183-186), a auto-representação do jogo faz com que o jogador alcance a sua própria auto-representação enquanto joga. Este é o fomento para o processo de identificação e a formação de identidades a partir do jogo. Ir ao cinema pode tornar-se para alguns um hábito de tal forma envolvente que chega a ser sentido como necessidade; a literatura, as memórias e o próprio cinema estão repletos de relatos a esse respeito, como em *Anarquistas Graças a Deus* (GATTAL, 1979); *A Rosa Púrpura do Cairo* (ALLEN, 1985) e *Cinema Paradiso* (TORNATORE, 1988). No esporte, como também no cinema, ou na música, a identificação com os jogadores, ou personagens ou demais elementos significantes, contribui para o trânsito entre as diversas camadas de círculos, atingindo também o círculo externo e alcançando o mundo dos fins.

Nesse auto-representar-se através da representação do jogo, o jogador, seja ele autor ou espectador, esbarra com semelhantes e reconhece-se neles, criando afinidades interpessoais que resgatam e valorizam o jogo enquanto rito. O movimento e a ordem do jogo,

assim como o seu sentido, estabelecem comportamentos diferenciadores e em oposição a outros comportamentos (GADAMER, 1999, p.184). Qualquer êxito no jogo passa prontamente do indivíduo para o grupo (HUIZINGA, 2000, p.40). Criam-se identidades e códigos próprios, compartilhados em cumplicidade. Formam-se clubes e fã-clubes. Esses fenômenos propiciam condições de troca entre o mundo do jogo e o mundo real; negócios paralelos ao jogo são criados, mudam-se comportamentos, vestuário, hábitos familiares, trânsito para eventos, alterando às vezes a própria agenda do Estado, como é o caso de grandes campeonatos esportivos, festivais de cinema, etc.

### 3.3.3.2. *Gênero.*

O jogo “pressupõe um círculo de iniciados que compreendam a linguagem utilizada e determinada por suas regras internas”. Sua capacidade de representação e *reprodução* e sua tendência à repetição e conservação propiciam a formação de modalidades e classificação em gêneros, cada um com suas variações nas regras e detalhes de linguagem, estabelecendo convenções diferenciadoras e, ao mesmo tempo, identificadoras do geral daquele gênero. Assim, entre os jogos com bola, podemos identificar os jogos de contato direto entre oponentes, como o futebol, o basquetebol, e os de contato indireto, como o tênis e o vôlei. Cada um representa um gênero ou modalidade, dentro de um grande grupo, e podem apresentar subgêneros, como o vôlei de praia, por exemplo. Entre os jogos de salão, encontramos os de tabuleiro, como o xadrez, a dama, o gamão. O jogador deve saber reconhecer o gênero por suas características e ser capaz de diferenciá-lo dos demais, respeitando as variações em suas regras ou configurações e, conseqüentemente, em seus desafios e fundamentos. No entanto, falta-nos uma taxonomia para os jogos, os esportes e as artes que seja universalmente aceita, como na Biologia. Esta carência prejudica muito certas análises nesse campo. Por exemplo, pode o documentário ser apenas um gênero? E o “realismo contemporâneo”, os filmes minimalistas, são um gênero, uma matriz, ou um estilo?

Os gêneros representam um espaço de autoconsciência do jogo, um portal, interface entre o mundo real e o universo lúdico. O jogador escolhe conscientemente, a partir de uma experiência prévia, de seu *ground*, de sua cultura e níveis social e intelectual, o gênero que lhe atrai e agrada, onde investirá sua catexe, restando para os gêneros que não lhe interessam, pouca ou nenhuma paciência. Aquele que não gosta de futebol, não compreende tamanha paixão por parte de seu amigo torcedor, chegando a olhar com censura tanto envolvimento. Por outro lado, se ele não conhece ou gosta de xadrez ou gamão, jogos vistos

em nossa cultura como “inteligentes e sofisticados”, enxerga seus jogadores como “esnobes”. Huizinga (2000, p.39) cita um fato bastante ilustrativo, onde o Xá da Pérsia, em visita à Inglaterra, recusa-se a assistir a uma corrida de cavalos (uma categoria de jogo importante para os ingleses), alegando saber muito bem que alguns cavalos correm mais do que outros.

O gênero fornece as premissas necessárias à compreensão, entrada e participação no jogo. Cada indivíduo estabelece uma lista, mais ou menos maleável, dos gêneros com os quais se identifica, desprezando os demais (NOGUEIRA, 2010, p.7). A relação do Gênero como balizador do eixo Liberdade > Catexe > Círculo mágico > Sentido > Identidade > Fomento, torna-se bastante evidente na música. Qualquer um conhece o sentimento de agonia advindo da obrigação de permanecer por certo tempo a ouvir determinado gênero de música com o qual não se identifica. Para alguns, essa é uma experiência insuportável, passível, inclusive, de gerar conflitos violentos entre vizinhos ou estranhos. Além disso, na formação de Identidade, alguns grupos, ligados a determinados gêneros, costumam construir para si imagem de superioridade cultural ou artística em relação a outros gêneros e seus cultivadores, a quem se opõem.

Assim, a música erudita, por exemplo, já esteve em completa oposição ao então nascente *jazz* americano, gênero musical criado por negros pobres dos EUA, no início do século XX e, à época, considerado chulo e inferior. Hoje o jazz é visto por muitos como gênero musicalmente sofisticado, bem ao gosto dos mesmos indivíduos que se identificam, enquanto ouvintes, com o erudito. Por outro lado, o erudito contemporâneo tem suas regras internas testadas até os limites do próprio conceito de música, por parte daqueles que a cultivam como autores ou ouvintes (JORNAL DA UNICAMP, 2005). Outros gêneros de música popular foram também duramente rechaçadas em seus inícios, como o *rock*, o *maxixe*, o *samba*, o *tango*, o *soul*, entre tantos outros, e, atualmente, no Brasil, o *funk*.

Em geral, os novos gêneros são vistos com desconfiança e menosprezo; fato compreensível, uma vez que novos jogos ou gêneros surgem do desrespeito ou ruptura com as regras e campos de jogos já existentes, geralmente alterando a interface do jogo e, com isso, estabelecendo algum tipo de conflito. Este sujeito é visto como “desmancha prazeres” por “melar o jogo” (HUIZINGA; GADAMER).

Também na história da pintura e das “belas-artes” podemos observar essa resistência à ruptura de regras e campos por parte dos gêneros já consagrados e estabelecidos, contra a belicosidade dos pioneiros formadores de uma nova proposta, com seus manifestos e atitudes desafiadoras, em busca de conquistar espaço e reconhecimento para sua *verdadeira arte*. Mas, uma vez estabelecido e reconhecido, esse novo estamento se tornará conservador e

passará a lutar em defesa da preservação de suas regras e campo, contra novas propostas, que logo também estarão estabelecidas, assim por diante.

No caso do cinema, as matrizes narrativas e os gêneros cinematográficos são também um portal para a apreciação e mesmo para a produção cinematográfica. Como em outras artes, há no cinema pessoas tão aficionadas por determinada matriz ou gênero cinematográfico que chegam a olhar com desprezo os cultivadores de outros gêneros. Escolhe-se o filme por seu gênero e estilo (MCKEE, 1997, p.80). Nas bilheterias, nas locadoras, nas críticas cinematográficas, na internet, no Netflix.

Os gêneros servem para o espectador organizar a sua experiência cinematográfica através da identificação, discriminação e arrumação dos filmes em categorias, em função da cultura cinematográfica que vai acumulando: se um filme pertence a um gênero determinado e exibe algum grau de similaridade com outras obras, ele instaura necessariamente determinadas expectativas para o espectador. Os gêneros constituem, portanto, um capital hermenêutico seguro para o espectador – conhecer os gêneros ajuda a interpretar um filme, e ajuda a escolher o filme que se pretende ver, com um risco mínimo de engano.

No que toca à criação, os gêneros surgem, de algum modo, como uma forma de mediação entre as expectativas do espectador e o cálculo do produtor. Ao trabalhar em função de determinadas convenções, o criador tem no gênero um quadro de referências que lhe permite balizar o desenvolvimento e os intentos da sua obra, seja em termos de reconhecimento e homenagem de uma tradição, seja em termos de subversão ou quebra dos códigos partilhados (NOGUEIRA, 2010, p.7).

Os roteiristas e diretores desenvolvem e apresentam suas propostas a partir de gêneros, seja nas produções industriais, como a hollywoodiana, ou nas mais artesanais, como no cinema *indie* americano, nos cinemas nacionais e nos chamados “filmes de arte”. Robert, conhecido mentor de centenas de roteiristas consagrados (HARVARD BUSINESS REVIEW), tanto no cinema hegemônico quanto no independente, afirma, em *Story* (MCKEE, 1997, p.79-100), que, “enquanto os estudiosos disputam definições e sistemas, o público já é um expert em gêneros”. O espectador entra nas salas com uma série de expectativas que aprendeu através de uma vida frequentando cinemas. Segundo McKee, cabe ao autor, não só preencher essas expectativas, para não arriscar confundi-lo ou desapontá-lo, mas, ao mesmo tempo, deve guiar essas antecipações para novos e inesperados momentos, ou correrá o risco de entediá-lo. Para tal, o autor deve conhecer os gêneros na prática e, seu primeiro trabalho como escritor será definir o gênero com o qual pretende trabalhar e estudar seus fundamentos.

Segundo Nogueira (2010, p.3), “a questão dos gêneros detém na história dos estudos artísticos uma preponderância bastante grande, em especial na literatura, mas também na pintura”, constituindo uma vasta tradição. O cinema, progressivamente, originou sua própria distribuição genérica, a partir de diversas mercas de afinidade, entre as quais as mais

determinantes costumam ser as afinidades temáticas e as afinidades narrativas. Estas, no entanto, estão em constante mutação e hibridação, tornando difícil atingir um consenso definitivo sobre os critérios e as fronteiras que permitem identificar e balizar cada gênero. McKee (1997, p.79) concorda que os gêneros não são estáticos ou rígidos e podem mesclar-se ou sobrepor-se, mas eles são estáveis e firmes o suficiente para que se possa reconhecê-los e trabalhar com eles.

### 3.3.3.2. *Fomento.*

O Fomento é a principal interface entre o mundo do jogo cinema e o mundo real dos fins. É a maior consciência do jogo. É norma e é regra. É indústria e negócio. No futebol, a torcida é considerada o décimo segundo jogador, mesmo que, como observa Gadamer (1999, p.185), o esporte não tenha este como fim. O que importa é o que se passa dentro de campo, naquela determinada partida. Isso se torna evidente nas *peladas* e futebol de várzea, sem torcida, onde a seriedade e catexé do jogo alimentam o círculo mágico, mesmo sem espectadores. No entanto, caso haja presença do público, abre-se uma segunda camada de jogo, num Círculo mais amplo onde a Representação torna-se autoconsciente. Nessa nova camada, aquela partida não esgota-se mais em si mesma, mas é uma pequena parte, episódio de um jogo maior no qual o torcedor é um jogador efetivo: o campeonato.

Assim, temos no Primeiro Círculo a experiência do jogo, com seu desenho e coreografia efêmeras, sua configuração plástica, a chuva ou o sol, os fogos, os gols feitos e os perdidos, os sons, as emoções impressas na subjetividade de cada torcedor, que investe, aposta, afetivamente nos heróis de seu time. É uma experiência de jogo pessoal e intangível.

Em um Segundo Círculo, temos a partida de futebol como esporte, como meio, com suas regras do jogo no campo, que teria a princípio 90 minutos, mas que pode se alterar de acordo com as regras do campeonato, na camada terceira. Pode ter, por exemplo, o jogo de volta e assim configurar 180 minutos. Nessa segunda camada entra o torcedor individual, presente no estádio ou em frente à TV, o décimo quarto jogador. Entram também as táticas do jogo, o técnico, a performance dos jogadores. Tudo isso influencia e determina o Terceiro Círculo, onde está a torcida como grupo que alimenta o mundo do esporte, a pressão das torcidas sobre os clubes, as regras dos campeonatos com as colocações dos times, suas tabelas, as negociações de compra e venda dos atletas, o marketing esportivo, os jornais e revistas especializados, os debates acalorados. A torcida agora questiona, destitui técnicos, influencia escalações, pede explicações, organiza-se, elege reis e cria milionários. É preciso

formar ligas, criar agendas, regras, administrar justiça, movimentar dinheiro, construir prédios, fazer política. Fomentar, garantir o crescimento e a continuidade do jogo. Para que a torcida faça a sua parte: dispute com as torcidas adversárias em tamanho, vigor, beleza, vibração, catexe multiplicada e coletiva, e empurre seu time rumo à vitória, provocando um retorno permanente à segunda e à primeira camadas. Um fluxo constante do exterior para o centro e vice-versa, em movimento toroidal.

Em relação à experiência cinematográfica, estabelece-se aqui, também, um Terceiro Círculo e o mesmo tipo de fluxo, onde a plateia é um jogador ativo, que pode influir no destino do filme enquanto obra, em seu sucesso de público, sua continuidade. O tempo desse jogo abarca o tempo de realização e comercialização do filme, que se projeta historicamente pelo mundo do cinema, com todas as suas tradições; sua performance resume as escolhas estilísticas de realização, gêneros, roteiros, culto às estrelas, revistas especializadas, pré-estreias, *o mundo glamoroso do cinema*. É a indústria, que mobiliza fortunas, forma entidades, constrói prédios, desenvolve equipamentos, faz política, para fomentar e garantir o crescimento, a continuidade e o desenvolvimento do jogo. É a autoconsciência do jogo, a camada mais externa, onde o lúdico perde força e espaço e, aos poucos se confunde com o mundo-dos-fins, o mundo real. Mas que só tem existência quando se alimenta e retorna às características mais subjetivas e primárias, no centro do sistema: A emoção, a liberdade, o divertimento e a poesia.

Cada um desses Círculos (campos), em suas interações com os demais, pode ser compreendido a partir do desenvolvimento histórico das técnicas, tecnologias e conhecimentos que tomam do mundo “real” e transformam em equipamentos lúdicos, ou seja, brinquedos. No caso do Cinema (o segundo círculo), o brinquedo é o aparato cinematográfico. No caso do Filme (o primeiro círculo), o brinquedo é o personagem, que sustenta a linguagem narrativa, embebida no conflito e nas paixões humanas. No caso do mundo do cinema (o terceiro círculo), é a indústria da comunicação. A compreensão do desenvolvimento histórico do cinema enquanto jogo nos permite perceber qual de seus círculos lúdicos tem sofrido mais transformações, e como isso caminha, em suas três dimensões, nos dias de hoje.

## 4. OS EQUIPAMENTOS TORNADOS LÚDICOS E OS DESDOBRAMENTOS DO JOGO CINEMA.

4.1. A TECNOLOGIA COMO BRINQUEDO - relação da história da tecnologia com a história da arte, do ponto de vista do jogo.

Já foi visto que o jogo dramático, o *faz-de-conta*, é mais antigo que a própria cultura humana, uma vez que mesmo outros animais o jogam. Estudos apontam para fortes correlações entre as funções do jogo dramático e as do sonho como enfrentamentos e reelaborações simbólicas dos elementos traumáticos do mundo (COURTNEY, 2006) entre elas, as tecnologias. Segundo Huizinga (1999, p.5), muitos teóricos consideram o jogo como uma necessidade de distensão, uma ab-reação<sup>1</sup>, um escape para impulsos prejudiciais ou mal apreendidos, um restaurador de energias dispendidas por uma atividade unilateral, um ensaio para a realização do desejo, uma preparação para desafios, a preservação do sentimento de valor pessoal; Para Courtney (2006, p.80-81), Freud coloca em relação ao jogo dramático uma função simbólica secundária, que pode ser estendida a outros jogos artísticos, e que reelabora experiências anteriores, reordenando a realidade de acordo com esse pensamento simbólico inconsciente. Apesar de reconhecer a presença de um efeito catártico, Freud mostrava-se insatisfeito com a teoria da catarse e, em 1922, postula a *compulsão de repetição* como mecanismo do jogo, no caso aqui, o jogo dramático infantil:

vemos que as crianças repetem no jogo tudo o que lhes causa grande impressão na vida presente; que elas, desse modo, promovem a ab-reação da força da impressão e, assim, as torna donas da situação [...] a criança repete mesmo as experiências desagradáveis porque através da sua própria atividade ela ganha um maior domínio sobre a forte impressão do que seria possível pela simples experiência passiva. Cada nova repetição parece fortalecer esse domínio pelo qual a criança se empenha. (FREUD, 1922 apud COURTNEY, 2006, p.81)

Essa é uma possível explicação do porque precisarmos ou desejarmos ouvir determinada música, ou ler um poema, ou assistir um filme, repetidas vezes. A compulsão de repetição ocorre sempre que o indivíduo viva uma experiência de difícil assimilação imediata. Assim ele pode reexperienciá-la através do jogo, testando papéis e posturas diferentes, ressignificando elementos repetidas vezes, até que possa ser melhor acomodada. Uma das possíveis formas de jogo, muito adequada à função simbólica e experiência repetível, é a arte.

---

<sup>1</sup> Ab-Reação - Descarga emocional, pela qual o afeto ligado a uma recordação traumática é liberado, quando esta, até então inconsciente, chega à consciência. A *ab-reação* pode ser provocada durante o processo terapêutico, mas pode também ocorrer espontaneamente (LEITE, 1979).

Qualquer objeto pode ser retirado do mundo dos fins e colocado *in lusio*, deixando de ser ferramenta (*Werkzeug*) para tornar-se instrumento de jogo, brinquedo (*Spielzeug*), para ser repetido à exaustão. Quando isso acontece, como no caso do lápis entre os dedos, a hierarquia de suas qualidades se altera, revelando novos valores e despertando novas sensibilidades e leituras.

Um balaio, ou uma cesta, é uma prótese, uma extensão do ser humano; é um objeto que tem como fim agigantar a capacidade volumétrica das mãos de quem o usa, facilitando e dando maior produtividade ao seu trabalho; é um dos mais antigos utensílios humanos, presente nas mais diversas e primitivas culturas, inclusive entre os índios brasileiros. O antropólogo Darcy Ribeiro comenta sobre “a vontade veemente de perfeição” presente nos índios e índias das tribos por ele estudadas:

uma índia faz um cesto, ou um índio faz uma flecha, com muito mais perfeição do que seria necessário para a cesta ou a flecha exercerem sua função. A cesta é o retrato de quem a fez; quem olha a cesta lê caligraficamente que é de fulana, e pela cesta pode ver se é uma mulher relaxada ou criativa (RIBEIRO, 1997).

Alguém do exterior pode também reconhecer nas tramas da cesta, além da expressão individual de quem a teceu, a identidade daquela tribo específica. Mas, numa situação hipotética, se por uma necessidade premente qualquer, essa índia fosse obrigada a confeccionar com urgência uma cesta para transportar determinado conteúdo, sua atenção se concentraria no tamanho adequado ao volume a ser transportado, na largura bruta da trama e na resistência da alça, equacionando tempo e resultado. Ela teria que abrir mão da escolha e preparação dos pigmentos e das cores das fibras, do tratamento e limpeza destas, da regularidade e ordem do desenho, da harmonia das formas, da proporcionalidade dos nós da trama, pois são inúteis face à imposição urgente dos fins. Se a mente busca a economia do menor esforço (ARISTÓTELES apud HUIZINGA, 2000, p.117) e a própria existência de próteses e extensões humanas é um prova dessa busca (MCLUHAN, 2002), qual é então o sentido de se despender tamanho esforço e energia, tempo, dedicação e recursos materiais para se atingir “mais perfeição do que o necessário”? Para que pesquisar e produzir pigmentos? Para que desenvolver tramas e nós? Fosse somente “adorno” não justificaria tamanho investimento; ou teríamos que admitir neste, no adorno, a presença de sentidos mais profundos ou necessários do que julgamos a princípio (GADAMER, 1999, p.253).

A partir da releitura de Huizinga e Gadamer, imersa na semiótica de Peirce, pode-se encontrar alguma resposta a esta questão, através de uma análise ideal da experiência do



fazer, da confecção dessa cesta pela índia aqui tratada: inserida na Secundidade, na materialidade do objeto, buscando as medidas e o formato mais adequados à utilidade da cesta - mais estreita e profunda ou mais larga e rasa, que possa ser levada às costas ou à cabeça, que seja rígida ou maleável, etc. - elementos que são reflexos e se refletem na Terceiridade dos modelos e conhecimento dos nós tradicionais adequados a cada uso, presentes em sua cultura, que o hábito já testou e aprovou como eficazes; ela mesma, involuntariamente comprometida com seu obrigatório papel feminino, a quem cabe, entre outros afazeres, tecer cestas; a um dado momento, movida pelo ritmo gestual constante e repetitivo do tramar, deixa-se permear pela Primeiridade dos sentidos e os efeitos que causam na mente a experiência das formas, das texturas, das cores, dos sons e dos odores.

Desse modo, o prazer dos sentidos - e suas relações subjetivas, até o nível do inconsciente - amortiza para ela a lógica dos fins, re-hierarquizando as qualidades presentes em cada item físico do fazer, criando liberdade de escolhas, cujos resultados convergem ao todo formal do objeto. Já não há apenas o enfado da atividade rotineira, mas também o prazer lúdico do risco de criar e decidir, em busca de um resultado que se reporta à si mesmo, projetando num objeto de origem coletiva a sua marca e a sua expressão pessoais. Já não basta que a palha seja longa e resistente o suficiente; precisa também ter qualidades visuais como limpeza, homogeneidade e determinada cor, que se componha com as demais no mosaico da tessitura, formando a figura. Tampouco o nó serve apenas ao seu fim, de compor com os demais a malha da estrutura; devem ser harmoniosos e proporcionais em sua repetição, para criar ritmo visual e justeza na figuração. A catexe investida aí paga-se com o prazer da auto satisfação estética, da consumação do desafio e com a aprovação dos parceiros. Esse objeto que é prótese, uma extensão das mãos de quem o usa, torna-se também a extensão da identidade pessoal, prótese da alma (mente, vontade, emoção) de quem o cria. E, projetando-se sobre o Terceiro Círculo (a terceira camada do jogo), compõe-se como patrimônio imaterial, representando o grupo cultural ao qual a criadora (ou criador) pertence.

Também a clava, instrumento muito mais primitivo, uma ferramenta usada para romper, atacar e defender, ou o pilão, cujo fim é macerar ou moer, construídos para serem rígidos, resistentes e fortes, fortuitamente têm suas qualidades hierarquicamente invertidas pelo espírito lúdico, passando o som que produzem quando batem contra outros objetos, como troncos, pedras, cocos etc, assim como a pulsação rítmica que provocam na repetição desses gestos e sons, a ter mais importância que seus pesos, que suas durezas e funções originais, servindo temporariamente a outro propósito, com um fim em si mesmo, capaz de envolver outros participantes e enredar aqueles que jogam em estados de enlevo e imersão ímpares.

Para que tenha havido o desenvolvimento da percussão e da música, teria sido necessário, anterior ou concomitantemente, a descoberta da acústica e o sentido/percepção de ritmo na natureza e nas ações (HUIZINGA, 2000, p.162). O primeiro ser humano que esticou uma tripa animal sobre um casco de tartaruga e nesse aparato produziu um som com o objetivo específico de produzi-lo, estava, na certa, brincando com os restos do que havia de disponível na “tecnologia” da época.

Contemporâneo ao fato narrado por Darcy Ribeiro - ao final dos anos sessenta - mas no extremo tecnológico oposto da civilização, Janet Murray trabalhava como programadora de sistemas, na IBM (*International Business Machines* - USA), gigante voltada à automatização de rotinas de trabalho<sup>1</sup>, quando teve pela primeira vez um vislumbre das possibilidades de usos “mais inspirados” do computador:

os sistemas de computadores daqueles dias eram gigantescos arranjos de mecanismos desajeitados mantidos em isolamento em salas geladas. Só as unidades de fita magnética (equivalentes aos disquetes de hoje <sup>2</sup>) eram do tamanho de geladeiras. O componente mais barulhento era a leitora de cartões, que guinchava e estrondeava como um trem de metrô cheio de bolas de boliche enquanto processava pilhas de cartões perfurados - que eram a principal forma de comunicação “de humanos para computadores” na época. Lidar com essa máquina era uma desagradável necessidade diária. Um dia, porém, a gelada e clamorosa sala da impressora de cartões foi transformada num excêntrico cabaré: um jovem e esperto *hacker* [programador] havia criado um sequência de cartões perfurados que funcionava como o rolo de programação de uma pianola automática, fazendo a leitora de cartões emitir, com seus estampidos, uma versão reconhecível do Hino do Corpo de Fuzileiros: ban-ban-THUMP, ban-THUMP, ban-THUMP, THUMP-THUMP. Durante todo o dia, programadores se esgueiravam para fora de seus postos de trabalho para ouvir esse medonho, embora hipnótico, concerto trovejante. Os dados que estavam sendo processados não possuíam nenhum significado, é claro; mas a canção era um trabalho de autêntico virtuosismo (MURRAY, 2003, p.18).

O poético testemunho de Murray enfatiza a frieza da tecnologia, em equipamentos e ambientes gelados, onde “lidar com a máquina era uma desagradável necessidade diária”. Porém, quando o jovem *hacker* toma esses “gigantescos e desajeitados” mecanismos como um brinquedo, re-hierarquizando suas qualidades e estabelecendo para elas novas regras e desafios lúdicos, ele resinifica a impressora, que possui agora uma nova representação, transformada em configuração (GADAMER); um *re-presentar para*. Ele envolve a máquina num círculo mágico, “medonho e hipnótico”, para onde os outros trabalhadores arriscam-se, “esgueirando-se” para fora de seus postos de trabalho. Esse monstro não mais “guincha e estrondeia”, ele “canta” virtuosamente. Os dados processados não possuem mais nenhum

<sup>1</sup> Seu *slogan*: “Ninguém nunca foi demitido por comprar IBM.”

<sup>2</sup> A autora refere-se a 1997, quando redigiu o texto.

significado, uma vez que este foi transferido para o que anteriormente havia de menos significativo na impressora: o indesejável ruído que a máquina fazia ao processar os, então significativos, dados. Os cartões perfurados eram agora interfaces para o reconhecimento de um hino militar que, em plena guerra do Vietnam, com seus movimentos pacifistas e protestos, era prenhe de ambígua significação, ainda mais quando vindos de sons roucos, trovejantes e não humanos. A partir desse dia, ainda que lidar com a máquina fosse uma necessidade, ela teria de certa forma se humanizado e, ao menos enquanto a brincadeira do hino durasse, o ambiente já não seria mais tão gelado. E as novas possibilidades expressivas da máquina, como processo e como resultado lúdico e sensível, não seriam mais esquecidas.

O ser humano brinca com a técnica e com a tecnologia como forma de apreendê-las e “desdemoniza-las”, amansá-las, denunciá-las e dominar o medo das mudanças - avanços e retrocessos - que elas causarão no mundo ordinário e em suas vidas já estabelecidas, “checar o poder da máquina em modificar nossa existência” (DOMINGUES, 1997, p.29).

Para Arlindo Machado (2010, p.28), é “tarefa do artista” subverter a função para qual a máquina foi programada, reinventando suas finalidades, o que, do ponto de vista deste texto representaria sobrepor o lúdico ao pragmático, retirando a máquina do universo dos fins e inserindo-a no círculo mágico do jogo. Orientar os vários outros intervenientes no processo, direcionando-os à liberdade criativa e estética. Aproveitar os meios tecnológicos de maneira a potencializar a sua obra.

Sem a intervenção desse imaginário radical, as máquinas sucumbem nas mãos dos funcionários da produção, que não fazem senão preenchê-las com “conteúdos” de mídias anteriores, repetindo em linguagens novas soluções já cristalizadas em linguagens mais antigas. (MACHADO, 2010, p.28)

Machado denuncia que “há indícios de que a indústria de tecnologias de ponta está ciente da gravidade do problema e arma estratégias de cooptação dos artistas” (MACHADO, 2001, p.29) O autor define um tipo de artista idealizado, uma espécie de *xamã* iluminado que viria salvar a tecnologia das mãos insossas e antiquadas dos “funcionários de produção”, que tentam corrompê-la.

O mesmo Nam June Paik que encabeça o anárquico grupo Fluxus, destruindo aparelhos de TV em sessões públicas, pode também dirigir programas televisuais em escala planetária, via satélite, contribuindo para a recuperação criativa e até mesmo “estética” da emissão televisual. Isso significa que o atravessamento da arte pela tecnologia está permeado de acontecimentos cuja natureza é muito mais complexa e muito mais problemática do que querem nos fazer crer apocalípticos e integrados (MACHADO, 2001, p.34).

Mas sabemos, por exemplo, que não foram exclusivamente os pintores que fizeram nascer do equipamento fotográfico uma nova forma de arte; ao contrário, ela se tornou arte somente quando se emancipou da pintura, formando seus próprios artistas, muitos deles educados exclusivamente no manuseio de sua tecnologia. Não há conspiração: a “aplicação estética” de novas tecnologias é antes de tudo um grande negócio para a indústria de tecnologias de ponta, principalmente em uma sociedade onde a informação torna-se o principal produto. Um estado de aridez associado a essas novas tecnologias não interessa a ninguém e iria contra toda a história da cultura ocidental. A tecnologia precisa da arte para humanizá-la e a arte precisa da tecnologia para se renovar (DOMINGUES, 1997, p.29).

Arlindo Machado (2001/210) aplica sobre a arte produzida com recursos tecnológicos o mesmo raciocínio de Walter Benjamin a respeito da fotografia e do cinema, considerando que essas novas obras “colocam em cheque conceitos anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge (MACHADO, 2001, p.19)”. No entanto, a questão não é apenas de *ser mais adequada*; é muito mais do que isso: elas fazem parte e são coautoras dessa nova sensibilidade, pois estão diretamente ligadas às novas tecnologias e são essas que colocam em cheque a vida em sociedade, a cultura. Talvez Benjamin tivesse sido mais abrangente em seu escopo de estabelecer uma crítica materialista da arte se pensasse o nome de seu texto como “A obra de arte na época da reprodutibilidade técnica<sup>1</sup>”, ou seja: reprodutibilidade de tudo, em geral, e não *de sua*<sup>2</sup> reprodutibilidade técnica, da arte. Não somente pelo título, mas, da maneira como apresenta suas ideias, parece que apenas a obra de arte estaria naquele momento sendo passível de reprodutibilidade através da técnica. Mas, numa época em que a indústria estabelecia sua hegemonia, onde os tecidos, as vestimentas, os alimentos, os automóveis, a comunicação etc, passavam a ser produzidos e reproduzidos em massa, através da tecnologia, da máquina, é natural que a arte, do ponto de vista aqui apresentado e como parte dessa cultura, assumisse as mesmas características.

Machado (2001, p.24) cita “as formas tradicionais da arte entrando em esgotamento” como um motivo para a confluência da arte com a tecnologia. Mas, é possível pensarmos também que, não são as formas tradicionais de arte que entram em esgotamento, o que se esgota é aquela determinada tecnologia à qual essa arte está ligada; ou melhor, ela deixa de ser hegemônica e, conseqüentemente, também as características culturais na qual sua arte aflorou. Nesse momento, a tecnologia em questão passa a ser considerada obsoleta e sua

---

<sup>1</sup> Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit

<sup>2</sup> Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit

arte a ser chamada de “tradicional”, ou “clássica”, por aqueles que aderem às novas manifestações culturais nascidas no bojo das tecnologias emergentes. Ao mesmo tempo, a concorrência que aflora com a quebra da hegemonia e o ataque às regras oficiais do jogo que essa concorrência provoca, requalificam elementos linguísticos e estéticos da anterior, acabando por arejar e, de certa forma, renovar a arte tradicional, maleabilizando suas regras de maneira que possa assim sobreviver por mais um tempo. O piano já foi revolucionário, desbancando o cravo; mais tarde, o teclado deu ao piano novas possibilidades, mas isolou-o em determinados nichos tradicionais; o cinema, que Benjamin reconheceu, nos anos 30, como revolucionário e destruidor de toda a tradição, é hoje considerado como arte tradicional. Portanto, essa confluência entre a arte e a tecnologia não se dá apenas em determinadas épocas; elas têm uma relação dialética, permanente e interdependente.

É óbvio que as máquinas têm, processam e distribuem linguagem própria, às vezes até involuntária, mas isso não é a sua arte, é o meio, o instrumento. Do ponto de vista aqui apresentado, *arte* é um certo tipo de experiência que se pode construir com essa linguagem própria que cada máquina processa e distribui. Tomemos como evidência o músico brasileiro Hermeto Pascoal, capaz de produzir música a partir dos “instrumentos” mais inusitados, como a microfonia<sup>1</sup>, por exemplo.

Uma nova arte ligada a novas tecnologias pode nascer assim, de forma espontânea e criativa, no seio da própria tecnologia, por pessoas que inesperadamente tornam-se os artistas dela; não virá necessariamente por encomenda ou ligada à racionalidade acadêmica ou industrial. Por isso, poderemos ainda continuar falando de arte e artistas, independentemente da questão de autoria privada ou coletiva (conf. Machado, Santaella, Costa, Manovich). Pois, de acordo com a linha de pensamento aqui apresentada, a arte continuará pertencendo à esfera do jogo, que é o reverso-espelho do sagrado, que é anterior ao homem e à tecnologia, e que sobreviverá a ela.

O que se vivencia no momento histórico do surgimento do cinema é o nascimento de uma nova tradição histórica, a da hegemonia da produção industrial e do consumo em massa. Uma nova tradição, portanto, exige uma nova unicidade, uma nova *aura*, idêntica a esse contexto. Um novo jogo simbólico, que dê a ela sentido, experiência coletiva e prazer. O suporte fílmico, o aparelho cinematográfico, é resultado desse processo tecnológico industrial em andamento, tendo portanto a mesma lógica funcional. É natural que esse aparato fosse

---

<sup>1</sup> Parte de um sinal sonoro eletrônico de saída que realimenta uma entrada e é amplificado, tendo, normalmente, um efeito indesejado, pois causa um ruído desagradável. Ocorre, por exemplo, quando um microfone está muito perto de um alto-falante. [fonte: Dicionário Michaelis Online.]  
<<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=microfonia>>

aproveitado e modificado com objetivos lúdicos em sintonia com a nova percepção nascente: urbana e massiva, fracionada e sistemática, baseada em montagem. E por estar inserido no modo capitalista, é natural que tivesse, também, características de mercadoria e de descartabilidade.

A realização cinematográfica é um processo industrial em todos os seus sentidos. Pressupõe a divisão do trabalho em departamentos e especialistas, necessita da luz e da eletricidade, a atuação do ator é decomposta em várias sequências individuais, priorizando a produção; assim como os planos e as cenas são alienadas e só encontrarão sentido na posterior montagem (BENJAMIN, 1987, p.177-186). O espectador dela participa através de construções remissivas de significado, através de planos que correm sem o seu controle, como numa esteira de linha de montagem. A própria câmera, com sua grifa e minúsculas engrenagens, seus carretéis e o ruído de seu motor, se parece a uma fábrica em miniatura.

Em suma, o cinema é o processo industrial adaptado em brinquedo, em jogo. Por isso ele fala a língua dos grupos urbanos industriais, que o transformam, e se transformam através dele; assim, tornou-se reconhecido como a grande arte do século XX. Enquanto a indústria permaneceu mecânica ele foi o senhor absoluto; mas, à medida em que a indústria foi se tornando eletrônica, ele teve que dividir o reinado com seus filhos: a televisão e o vídeo. E agora, com a indústria digital e virtual, vão se hibridizando, se *con-fundindo*.

#### 4.2. IMAGEM EM MOVIMENTO COMO BRINQUEDO- desenvolvimento tecnológico e sua relação com as três esferas do jogo cinema.

Mesmo o estudo da história tecnológica do cinema e suas origens pode ser tomado como evidência da essência lúdica do cinema. Existe uma quase unanimidade entre os estudiosos (MACHADO, MANNONI, *et al*) no que diz respeito à dificuldade em se estabelecer uma origem única e datada do cinema. Existem trabalhos já consagrados sobre o tema, como *A grande arte da luz e da sombra* (2003) de Laurent Mannoni, e *Pré-cinemas & Pós-cinemas* (1997), de Arlindo Machado, que aprofundam essa questão de forma muito rica, reconhecendo elementos ontológicos do cinema em atividades e ritos muito antigos, como o teatro de sombras chinês ou a tentativa de sugerir movimento em algumas inscrições rupestres

na Europa, e mesmo no maior e mais duradouro culto religioso grego, o culto de Eleusis<sup>1</sup>, que perdurou por centenas de anos (CLINTON, 2005).

Portanto, não há sentido em compilar aqui todas essas informações, pois extrapolaria o escopo da investigação neste momento: testar ou demonstrar a plausibilidade da lógica do jogo – na forma sistemática que aqui se configura – para a interpretação do fenômeno cinema em diversos ângulos de sua significação. No entanto, alguns elementos primordiais da história e do desenvolvimento da cultura audiovisual, representantes de suas três grandes etapas, devem ser aqui interpretados, a título de exercício. As etapas são: o cinema pré-emulsão, anterior ao uso de recursos fotoquímicos sobre película; O cinema de emulsão, aquele realizado à partir da lógica do fotograma, representada pelo cinescópio de Edison e pelo cinematógrafo de Lumière; e o cinema pós-emulsão, que captura e armazena as imagens através de recursos eletrônicos e digitais, desenvolvidos a partir da lógica da emulsão.

#### 4.2.1. O cinema pré-emulsão e o jogo.

A luz elétrica, desenvolvida e popularizada por Thomas Alva Edison, é um acontecimento bem recente na história da humanidade e, comparado com todo o tempo em que vivemos nas trevas, equivale apenas a um piscar de olhos. Durante centenas de milhares de anos os seres humanos sofreram os riscos e os medos, justificáveis, da escuridão noturna; não podiam locomover-se ou perceber os perigos; tinham apenas os sons como indício de movimentos de predadores e inimigos. O domínio do fogo, portador do calor e da luz, foi a primeira grande “tecnologia” desenvolvida pelos seres humanos, em sua luta por segurança e conforto, projetando o homem no caminho de um progresso inigualável. Ainda na era paleolítica, alguns acendedores de fogo à base de madeira (ALLEN J.R, 1880, p. 229-253) eram dispositivos bastante complexos; alguns eram movidos a cordões, encaixando-se bem no conceito de máquina, segundo Santaella (1997, p.35). O fogo produzido era um instrumento de grande poder e fascínio e provocou mudanças profundas na humanidade.

Se a arte sempre andou *pari passu* com a tecnologia e, do ponto de vista deste texto, tem como uma de suas motivações brincar com ela e seus efeitos, para, assim, torná-la mais dócil, ressignificando-a através do jogo (que é anterior ao próprio domínio do fogo), é possível deduzir que esses grupos humanos possam ter tomado as fascinantes qualidades da

---

<sup>1</sup> Platão conhecia esse “cinematográfico” culto, repleto de projeções e efeitos visuais. Quem revelasse os segredos de Eleusis era punido com a morte. Ele o cita, sem descrevê-lo, em *Diálogos entre Sócrates e Fedros*, o mesmo texto em que descreve sua famosa caverna.

luz artificial provocada pelas chamas como um meio lúdico/expressivo contra seu maior temor: a escuridão. Pelo que se conhece hoje (AZÉMA, GATTON et al), as marcas desse fascínio tomaram a forma de arte rupestre, há aproximadamente 40 mil anos.

O cineasta alemão, Werner Herzog, realizou o documentário *A caverna dos sonhos perdidos* (HERZOG, 2011), onde explora em profundidade os desenhos e pinturas das cavernas Chauvet, no sul da França. O local é fechado para a visitação pública e é considerado um dos mais antigos e ricos sítios arqueológicos e artísticos da humanidade, com mais de 32 mil anos de existência. O interesse do diretor surgiu após ler o depoimento de Pablo Picasso, que esteve em Lascaux (também no sul da França) pela primeira vez, em 1940, e, admirado, teria declarado: “eles inventaram tudo!”. Segundo a jornalista Judith Thurman, do *The New Yorker* (2008), que conta essa história, e também viveu a experiência nessa caverna (com inscrições de 17 mil anos), o que “eles inventaram” foi:

a perspectiva, que somente seria redescoberta na era de ouro de Atenas; e um bestiário com tal vitalidade e finesa que, ao tremular da luz das tochas, parecem sair das paredes e moverem-se através delas como figuras de uma exibição de lanterna mágica (nesse sentido, inventaram a animação). Eles também pensaram a lâmpada a óleo- gordura vegetal inflamável colocada em uma pedra oca - para iluminar a área de trabalho; andaimes para alcançar os lugares altos; os princípios do estêncil e do pontilhismo; pigmentos em pó, pinceis e estopas; e, como destacou Picasso, a própria noção de imagem. (THURMAN, 2008)

Herzog descreve em seu documentário a sensação bastante similar que ele e sua pequena equipe vivenciaram ao se depararem com as figuras da caverna de Chauvet. Eles não tiveram permissão para usar tochas, mas, fazendo tremular suas lanternas em direção às imagens, tinham a nítida sensação de que elas se moviam, ganhando vida. Ao mesmo tempo, suas próprias sombras, também tremulantes, projetadas nas paredes e somadas às sombras dos relevos da caverna, fundiam-se com as imagens, criando uma atmosfera de unidade e magia.

Entre os motivos para esse efeito está o fato de que várias figuras nessas grutas terem partes do corpo multiplicadas, com desenhos sobrepostos; cada elemento com ligeira diferença do anterior: o mesmo princípio da animação e do cinema. Sua única diferença é que os traços estão no mesmo quadro - um bisão aparentando ter oito ou nove patas, por exemplo - e, na animação e no cinema, estariam em quadros separados e seriados. Arqueólogos (AZÉMA, 2011; GATTON, 2010) sugerem que essa “decomposição do movimento por justaposição de imagens sucessivas” aí presentes são propositais e frutos de pesquisas desses humanos primitivos em busca do sentido de movimento. Para testar essa teoria, Marc Azéma (2005, p.14-21) desmembrou as partes superpostas dessas imagens (e de outras cavernas), isolando cada uma delas em *frames* separados e exibindo-os sequenciados em um programa



de animação. Os resultados demonstram animações com movimentos bastante convincentes e mesmo sofisticados<sup>1</sup>. Segundo Azéma, que faz parte da equipe de pesquisa de Chauvet, essas características estão também presentes em outras gravuras, como as do parque do Côa, em Portugal, de Niaux e de Lacaux, na França, além Altamira, na Espanha.

Os arqueólogos se perguntam: como conseguiram esses humanos chegarem a tal efeito gráfico? Segundo Matt Gattton (2010v.4, p.3-4), apesar de serem conhecidos como *homens das Cavernas*, esses grupos viviam em tendas feitas com estruturas de madeira e cobertas com peles de animais. Essas habitações eram construídas em grupos, formando comunidades, e instalavam-se relativamente próximas das cavernas com as gravuras. Várias réplicas, fiéis aos variados tipos de tendas pré-históricas europeias, encontram-se no Museu Malgré-Tout, em Treignes, na Bélgica. Gattton e sua equipe testaram em uma dessas tendas - a equivalente às que seriam construídas pelos grupos paleolíticos que habitavam a região de Chauvet - e perceberam que eram uma *câmara obscura* perfeita. Pequenos orifícios, comuns a qualquer peça de couro (devido à bernes, ferimentos, etc.), deixavam penetrar um feixe de luz solar na escuridão da tenda, projetando imagens do exterior em seu interior. Uma superfície qualquer colocada a uma distância adequada, como aparo para o raio de luz, lá dentro, revelou nitidamente esta imagem, de cabeça-para-baixo<sup>2</sup>.



A tenda típica da época; imagem real feita pelo orifício da tenda; imagem original da caverna

Desenhos sugerindo movimento podem ser vistos não somente nas paredes das cavernas, mas também em pequenas placas de pedra ou osso encontradas na região: uma espécie de arte paleolítica portátil. A hipótese de Gattton (2010) é de que os habitantes dessas tendas tenham descoberto e se interessado pelo efeito mágico resultante da projeção em *câmara obscura* em seu interior, decalcado as imagens nessas pequenas placas de pedra ou osso e, posteriormente, as reproduzido no interior das cavernas, em maior dimensão. E, ainda,

<sup>1</sup> Parte dos resultados pode ser conferida em: < <https://www.youtube.com/watch?v=UM7gRh41pBA>>

<sup>2</sup> O relato audiovisual desta experiência encontra-se no *site*: <<http://www.paleo-camera.com/reconpage.htm>>

outras imagens tenham sido criadas originalmente, aplicando-se a mesma lógica aprendida na tenda.

Tentar traçar as linhas exteriores da imagem projetada sobre uma superfície, quando esta imagem - um cavalo lá fora, por exemplo - está em movimento, não é tarefa fácil. Enquanto desenhamos a linha de uma perna, ela se move, obrigando-nos a traçar uma outra linha em posição diferente e, assim, chegando a desenhos finais com imagens superpostas e linhas inacabadas, bem parecidas com aquelas encontradas nas cavernas. Uma vez que os desenhos tinham de ser produzidos de cabeça-para-baixo, o fato de as placas serem pequenas ajudava, pois, depois de decalcadas, bastava virá-las para a posição certa. Destaca-se aqui que a lógica da *câmara obscura* será, posteriormente, a principal base funcional do cinema enquanto aparato.



Traço típico, encontrado nas cavernas e nas placas móveis.

Segundo Azéma (2010), um outro elemento lógico do cinema, a sequência dinâmica *imagem > intervalo > imagem alterada*, cujo efeito, durante muito tempo foi entendido como resultado da persistência retiniana (AUMONT, 2006, p.93-94) - e que hoje é considerado como resultado do efeito *phi* - também era já conhecido nessa época. Não muito longe dali, em Laugerie Basse, um sítio arqueológico a sudoeste da França, com obras de 15 mil anos, entre as placas de pedra ou osso ilustradas, encontram-se também pequenos discos em osso, com quatro a cinco centímetros de diâmetro, furados ao centro e decorados de ambos os lados com a imagem do mesmo animal, cada lado exibindo uma pose diferente. O pesquisador construiu uma réplica de um desses discos, que tem, em uma face, uma cabra com as pernas esticadas e, na outra, a cabra com as pernas recolhidas. Atravessando-se um cordão pelo furo desse objeto, ao fazer girar o disco, no eixo de suas faces, cria-se a ilusão de que a cabra salta magicamente<sup>1</sup>. O objeto, o processo e o efeito relatados são idênticos aos do brinquedo ótico conhecido como taumatrópio, cujo invento foi patenteado por Peter Mark

<sup>1</sup> Relato e documentação audiovisual podem ser vistos em: <<http://florentrivere.blogspot.com.br/2011/11/la-prehistoire-du-cinema.html>>

Roget, em 1824, quando apresentou um artigo à Royal Society de Londres (ROGET, 1825, p.107), em que explicava a sua posteriormente famosa teoria da *persistência retiniana*. Segundo Mannoni (2003, p.213), o crédito cabe aos cientistas John Herschel, William Henry Fitton e John Ayrton Paris, que desenvolveram o taumatrópio em 1826, possibilitando que Joseph Plateau defendesse a tese da persistência retiniana. O taumatrópio tornou-se um brinquedo muito popular na época e estabeleceu a segunda base técnica para a invenção do aparelho cinematográfico (NEKES, 1986, 2'26").



Taumatrópio paleolítico (réplica)<sup>1</sup>.

Devido à grande escassez e fragilidade de suas evidências arqueológicas, qualquer apresentação de novas hipóteses ligadas à era paleolítica e a toda a pré-história, exige, além do rigor científico possível, uma boa dose de imaginação e, por isso, é cercada de controvérsias e debates. No entanto, sem prejuízo aos principais exercícios de explicação das origens e funções das inscrições rupestres, especialmente as teorias totêmicas e xamânicas (PASCUA TURRIÓN, 2006), existe uma certa lógica em interpretar, tendo em vista a arte como jogo, sob o olhar daquela comunidade primitiva, pelo menos nos sítios arqueológicos em questão, a caverna como um campo, um palco/laboratório, instrumento para a *re-representação* da temida escuridão da noite, onde os temores e angústias daquele grupo poderiam ali ser re-vivenciados ludicamente, em segurança, numa experiência controlada e repetível. Em certo momento, os participantes trariam para esse ambiente a tocha de fogo - o representante do sol, do dia - que, produzindo calor e luminosidade, revelaria toda a vida em movimento na terra, representada pelos animais e as atividades de caça ali *re-produzidos*. O fenômeno do movimento, índice da vida, somente poderia ser percebido na claridade do dia. Por isso, a tentativa de representar movimento. Por isso, não existem imagens de montanhas e objetos imóveis nas cavernas (BAHN, 1997, p.134), pois não têm movimento. Entender a tocha na caverna como representação do sol e do dia é coerente com o desenvolvimento do

<sup>1</sup> Fonte: <http://florentrivere.blogspot.com.br/2011/11/la-prehistoire-du-cinema.html>

mito do rei-ano, do deus-sol, que, posteriormente, deu origem a várias religiões e ao teatro nas culturas agrícolas (COURTNEY, 2006, p.162-190).

Essa seria uma caverna, portanto, muito mais próxima do conceito de cinema narrativo-dramático do que a caverna de Platão, apresentada por alguns autores (MACHADO, 1997, p.28-36; BAUDRY, 1983, p.383-400 et al) como uma analogia do cinema. Nessa interpretação, as pessoas não estão lá acorrentadas, sem poder olhar para o lado ou para trás e sem saber que trata-se de uma projeção. Elas se dirigem espontaneamente à caverna e, além disso, elas conhecem a origem da luz. Sabem que é um jogo, participam do espetáculo. Sagrado. Porque todo jogo é/era sagrado. Ou, melhor dizendo, a arte, o conhecimento e o sagrado eram ainda uma coisa só: jogo (HUIZINGA, 2000, p.18-23;79-87;107-114)

Ainda em relação ao cinema pré-emulsão, se formos definir os antecessores imediatos do cinetógrafo e do cinematógrafo, como praxinoscópio, o zootrópio, etc, o conceito mais adequado seria o de “brinquedos óticos”, visuais. Eram objetos articulados, que exibiam pequenos loops onde palhacinhos saltavam repetitivamente sobre cavalinhos em carrossel, por exemplo. Werner Nekes, em seu documentário *O filme antes do filme* (1986) faz um detalhado levantamento desses dispositivos. Esses brinquedos foram ficando mais complexos, a ponto de merecerem ser exibidos para um número maior de pessoas reunidas. Na segunda metade do séc. XIX, as grandes cidades ocidentais foram invadidas por uma série de propostas de espetáculos (COSTA, 2008. p.35-56) de cunho audiovisual. A origem da tela de cinema e sua linguagem já estavam sendo preparadas através dos espetáculos de entretenimento popular dos séculos XVIII e XIX, como as lanternas mágicas, panoramas, dioramas, zoopraxiscópios, fantasmagorias, etc. “O público já estava pronto para o cinema e quando ele apareceu foi um grandioso evento. Não por acidente, sua “invenção” foi reclamada por no mínimo uma dúzia de indivíduos em meia-dúzia de países (MANOVICH, 2001, p.101)”.

**4.2.2. cinema em película - os fundamentos do jogo.** Os fundamentos da linguagem cinematográfica e sua relação com o desenvolvimento da tecnologia audiovisual.

O cinema tem como origem poética a literatura, a pintura (através da fotografia) e o teatro (AUMONT, 2006-b, p.13). Seu desafio exclusivo é contar uma estória através de imagens em movimento. Este desafio materializou-se devido ao surgimento de uma nova interface comunicacional: a tela cinematográfica ou a possibilidade de se registrar e exibir

imagens em movimento a partir dos recursos da fotografia. O resultado desse processo ficou conhecido inicialmente como *photoplay*.

Para que se pudesse jogar e experimentar com esse novo aparato, os artistas cineastas da época criaram e desenvolveram, de maneira não sistemática ou organizada, uma série de jogadas e truques em que pudessem adaptar os fundamentos das artes já existentes para seu desafio e regras específicos. Segundo Briselance (2011), enquanto as origens das artes clássicas se perdem na noite dos tempos, com o cinema assistimos pela primeira vez à eclosão concreta de uma arte e o desenvolvimento de sua linguagem, desde o seu nascimento até a sua maturidade, tendo registrados todos os seus marcos (BRISELANCE, 2011, p.17). E tudo isso em menos de quarenta anos: entre 1891- com a invenção do plano - e 1926 - com o desenvolvimento do cinema sonoro. No entanto, fora a criação da banda sonora sincronizada, já em 1908, ou seja, em dezessete anos, todos os fundamentos específicos da arte do cinema estavam sedimentados. Em uma geração apenas, os novos cineastas, com o apoio dos técnicos e engenheiros da indústria, vão criar um modelo discursivo – servirá tanto para discursos dissertativos/argumentativos, como para *poéticos* e para narrativos/dramatúrgicos – que permitirá que seus filmes sejam exibidos e compreendidos em todo o mundo. Segundo os autores, esse modelo pode ser descrito em apenas 29 fundamentos próprios:

nem o advento do cinema sonoro, nem a chegada da cor, nem a explosão do digital desatualizaram ou expandiram esta lista. E quando Griffith descobre, em 1908, o segredo das ações paralelas, o cinema passa a dispor de tudo o que necessita para contar todas as histórias do mundo; [...] Hoje em dia, os cineastas continuam a utilizar os mesmos pontos de gramática, e é a sua capacidade de jogarem com esses pontos, de os conjugarem para formarem figuras de estilo, que caracteriza o talento de cada um deles. (BRISELANCE, 2011, p.18).

A intenção aqui não é catalogar os pontos de uma possível gramática cinematográfica, mas demonstrar que o cinema, como outros jogos, constrói toda sua riqueza a partir de poucos fundamentos e elementos limitados, que se desdobram e se renovam a cada *reludização*. Se permanecesse apenas como equipamento para registro de imagens em movimento, talvez não tivesse se desenvolvido tanto em tão pouco tempo. Esses fundamentos são as respostas dos artistas pioneiros às limitações e desafios gerados pelas regras originárias do novo campo e sua interface. São elementos fundadores de uma nova linguagem, construída passo a passo; e podem ser acompanhados cronologicamente, como segue:

#### 4.2.2.1. 1891.

Apesar da grande profusão de inventores com direito a reclamar o posto de primeiro inventor do cinema, para Briselance (2011, p.12-15), a história do uso de processos fotográficos em transparência para o registro e exibição de imagens em movimento começa em 1891, três anos antes do lançamento do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, através do inventor americano, Thomas Edison e seu assistente – mais tarde, concorrente – Laurie Dickson. Edison aproveita o filme flexível de nitrato de celulose, inventado em 1889 pelo americano John Karbbut, para substituir as chapas rígidas, de vidro, e as frágeis, de papel, usadas na fotografia da época. A mesma celulose, com dimensão de 70 mm, que enriqueceria George Estman com a criação da Kodak. Com a posse desse novo suporte, linear e flexível, foi possível adaptar as ideias científicas da cronofotografia e do fuzil fotográfico de Marey, para criar, com Dickson, o seu cinetógrafo. Cortou longitudinalmente pela metade a película e perfurou-a lateralmente, como as fitas de telégrafo. Estava criado o filme 35mm, desde então, padrão do cinema profissional. A grande diferença era que seus pequenos filmes não eram para serem projetados para um público e sim para serem vistos individualmente, através de um visor, em uma máquina, desde que se colocasse nela uma moeda.

**Fundamento 01- Plano** - a primeira bobina a sair do cinetógrafo tem 2 segundos e exibe a imagem de Laurie Dickson cumprimentando o espectador (a lente) com um gesto de chapéu. Não há cortes. Segundo Briselance & Martin, *O cumprimento de Dickson* é o primeiro filme da história. Ele é também o primeiro a usar o termo *film*. Edison, no entanto, considera que o cinetógrafo ainda não é bom o suficiente para ser lançado no mercado; por isso, Dickson passa os três anos seguintes aperfeiçoando o equipamento, para que possa registrar cenas de até um minuto. *O cumprimento de Dickson* é filmado de uma só vez, estabelecendo o que será considerado o elemento-chave da linguagem cinematográfica: o plano (BRISELANCE, 2011, p.17), definido, em síntese, como a menor unidade criadora do filme (BRISELANCE, 2011, p.297-298); um trecho de filme rodado ininterruptamente, ou que parece ter sido rodado sem interrupção (BERNARDET, 1980, p. 37). Em inglês, o termo usado para plano é *shot*, que pode ser traduzido para o português com os sugestivos termos: *tiro, chute, jogada*; bem adequados ao tema da presente investigação.

**Fundamento 02 - Enquadramento** - Nesse plano inaugural do cinema, Dickson está em pé, de frente para o espectador (lente), com uma cortina preta ao fundo e claramente iluminado, como em um *music hall*. Seu corpo está cortado na altura das coxas, num enquadramento hoje conhecido como plano americano (PA). O enquadramento é

indissociável do plano e constitui o segundo fundamento do cinema. “As leis da perspectiva no cinema são tais que uma barata filmada em Grande Plano (Primeiro Plano - *close*) parece na tela mais terrível que uma manada de elefantes em Plano Geral”(EISENSTEIN apud BRISELANCE, 2011, p.301)



Dickson Greeting - O cumprimento de Dickson

#### 4.2.2.2. 1892.

Até 1892, os brinquedos óticos de salão, como o fenaquitiscópio, o zootrópio, o praxinoscópio, baseavam-se em ciclos de rotação de aproximadamente dois segundos, como o cinetoscópio de Edison e Dickson. Nessa época, a projeção de fotografias e desenhos sobre tela branca, com o auxílio de uma lanterna mágica já era bastante difundido em salões, escolas, parques e feiras. No entanto, Edison optou, para seu cinetoscópio, pela utilização de um visor individual no aparelho. Foi seu erro.

**Fundamento 03 - quadro-a-quadro** - em 1892, após quinze anos de pesquisa e motivado pelo grande sucesso comercial de seu brinquedo ótico, Émile Reynold substituiu o suporte circular de seu praxinoscópio por um suporte linear, uma longa fita de celuloide enrolada em bobinas, que permitiria agora, ao invés das usuais doze vinhetas utilizadas em seu show, a exibição de centenas de quadros desenhados coloridos, de seu próprio punho. Assim, Reynold pode apresentar pantomimas e pequenas ficções, apresentadas em Plano de Meio Conjunto. A área em torno das personagens é pintada de preto fosco, de maneira que sua imagem em movimento possa ser projetada em composição com a vinheta única do cenário, projetada por um segundo aparato sobre a mesma tela. As pantomimas luminosas são os primeiros filmes a cores e as primeiras ficções para público amplo, sobre tela e em sala escura, animadas em desenho pelo processo conhecido como quadro-a-quadro (p.19). Podem ser consideradas os primeiros desenhos animados do ocidente. Mas, a principal dificuldade das Pantomimas Luminosas, além da complexidade de seu equipamento, era a sua

irreprodutibilidade técnica. As fitas eram frágeis e pintadas à mão; ainda não haviam emulsões que pudessem copia-las a cores, a não ser com o estabelecimento de uma manufatura, como aconteceria mais tarde com os filmes colorizados, empregando centenas de artistas-operários orientais. Assim, as pantomimas de Reynold nunca saíram do Teatro Ótico, em Paris. Somente dezesseis anos depois, em 1908, o também francês Émile Cohl aproveitará a ideia de Reynold e adaptará uma câmera de cinema para rodar um quadro de cada vez, a cada giro da manivela, fotografando em sequência seus desenhos a nanquim. Assim, Cohl será considerado o inventor do desenho animado (p.20). No que diz respeito ao cinema propriamente dito, o quadro-a-quadro é um recurso, o primeiro recurso de trucagem.

**Fundamento 04 - Música.** As Pantomimas Luminosas de Émile Reynold são acompanhadas ao piano, com música composta especialmente para elas, pelo pianista Gaston Paulin, fazendo da música o quarto fundamento, o quarto recurso, tomado de outros meios, especialmente do teatro, para cumprir o desafio do jogo cinema.

#### 4.2.2.3. 1893.

Edison instala em Nova York o primeiro estúdio cinetográfico, o *Kinetographic Theater*, conhecido como *Black Maria*. Construído todo em cartão alcatroado sobre uma plataforma giratória, ele é leve o suficiente para ser reposicionado de acordo com o movimento do sol, aproveitando sua luz. Seu interior é todo pintado de negro e o teto se abre, para receber iluminação solar. Ali, Dickson e seus auxiliares realizam diversos filmes, de até 50 segundos, entre eles, *O espirro de Fred Ott*, filme de cinco segundos, onde esse assistente interpreta um espirro, enquadrado em Plano Próximo. Por isso, Fred Ott é considerado, segundo os autores, o primeiro ator de cinema.

Dickson e sua equipe filmam para Edison a *Cena de ferreiros*, onde operários (na verdade, membros da equipe) aparecem de corpo inteiro, martelando e tomando cerveja. Inauguram assim o Plano Médio no cinema. Outros filmes apresentavam cenas de dança, malabarismo e, inclusive, uma cena de cowboy filmada em exterior. Edison espalha seus cinetoscópios - produzidos em série a partir de 1894 - por toda a América. Seu nome comercial é *Kinetoscope Peep-Show Machine*, referente ao verbo *to peep*, espreitar. As máquinas permitem que os filmes sejam vistos de pé e individualmente, em salas privadas. Alguns filmes são mais picantes e destinados a um público masculino; outros são mais familiares, mas uma certo humor e/ou sensualidade estão sempre presentes. Nas salas *Kinetoscope Parlours* alinham-se às vezes, como ele já havia feito com o fonógrafo, dezenas



de aparelhos, cada um com uma fita diferente, que pode ser escolhida pelos espectadores a 25 centavos por olhada. Era um bom dinheiro na época (BRISELANCE, 2011, p.22).

#### 4.2.2.4. 1894.

**Fundamento 05 - câmera lenta** (*slow motion*) (trucagem)- A filmagem de um equilibrista, nos fundos da *Black Maria*, apresentava a dificuldade do excesso de luminosidade, provocando sobre-exposição da imagem. Dickson e Heise buscaram diminuir a girando mais rápido a manivela da câmera, dando 30 a 40 giros ao invés dos 18 usuais. Assim, quando o filme *Caicedo, o malabarista* é exibido, seus gestos aparentam estar à metade da velocidade normal, “as acrobacias tornam-se um verdadeiro bailado aéreo (BRISELANCE, 2011, p.23)”. O efeito é impressionante e torna-se, enquanto trucagem, um dos grandes trunfos semânticos exclusivos do cinema.

#### 4.2.2.5. 1895.

Em 1895, 3 anos depois do cinetógrafo de Edison e 7 anos depois de **Le Prince**, os irmãos Lumière apresentam seu *cinematógrafo*, na mítica exibição no *Café La Ciotat*, projetando dez filmes rodados ao ar livre, entre eles *A chegada do trem*, *A saída das Fábricas Lumière* e *O jardineiro, regador regado*. Destaque também para *Os ferreiros*, plágio do filme de Edison, porém com ferreiros e forja verdadeiros.

Acontece que o cinetógrafo já era bastante conhecido na Europa e eram produzidas inclusive versões piratas, tanto das máquinas quanto dos filmes. Edison, ocupado em desenvolver o mercado americano, esqueceu-se de requerer patente de sua invenção também para fora dos *States*, provocando uma corrida de inventores na Europa. Entre eles estavam os Lumière, cujo pai - proprietário de uma indústria de equipamentos fotográficos em Lion - conseguiu um pedaço de filme do dispositivo de Edison, para que os filhos o “reinventassem” a partir dali.

Essa nova invenção, o cinematógrafo, tinha importantes características que o diferenciavam do dispositivo de Edison: um único aparelho era ao mesmo tempo a câmera, o projetor e o copador de filmes. Os Lumière convergiram a invenção de Edison com a ideia de Reynold e seu Teatro Ótico, fazendo com que a exibição, ao invés de individual, fosse coletiva, ampliada e projetada sobre fundo branco, em ambiente escuro.

**Fundamento 06 - paragem da câmara** (trucagem) - para realizar o filme *A execução de Maria, rainha dos escoceses*, Willian Heise e Alfred Clarck (da equipe de Edison) criam o recurso de parar a câmara em determinado momento e, sem move-la, permitir que modificações sejam feitas na composição do plano, de maneira que, ao retomar a ação, certa mudança repentina tenha acontecido. Assim, no filme, a atriz que representa a rainha é colocada ajoelhada diante do cepo da guilhotina, enquanto carrasco levanta o machado. Neste momento, todos se imobilizam e a cena congela-se, inclusive o motor da câmara. A atriz é substituída por um boneco com as mesmas roupas e com a cabeça destacável do corpo. Reinicia-se a filmagem e a ação; o machado desce sobre o pescoço da rainha (boneco) e sua cabeça rola pelo chão; o carrasco a recolhe e exhibe. Toda a cena tem 12 segundos de duração. Um ano mais tarde, Meliès também descobrirá esse truque e o usará como um de seus recursos principais. Edison e o grupo do *Black Maria* só o retomarão depois de o francês ter alcançado bastante sucesso com ele (BRISELANCE, 2011, p.24).

**Fundamento 07 - plano reverso** (trucagem) - O cinematógrafo dos Lumière não tinham motor elétrico, sendo movido à manivela, como o dispositivo de Reynold. O que parecia ser um atraso tecnológico, acabou por deixar o equipamento mais leve, ágil e prático (BRISELANCE, 2011, p.25-31). Sua manivela podia rodar tanto para frente como pra trás, o que deu origem ao sétimo fundamento do cinema: o plano reverso. Assim, desde as primeiras sessões públicas, os irmãos fazem uso da inversão do sentido. Era comum, após a exibição do filme no sentido normal, o projecionista rebobinar o filme sem apagar a lâmpada do projetor, revertendo o sentido dos movimentos e causando grande surpresa e deleite entre os espectadores. A partir daí, os Lumière passam a produzir filmes especialmente para explorar esse processo de projeção que encantava o público, como *Demolição de uma parede* (BRISELANCE, 2011, p.32). O truque continua sendo usado atualmente, como um recurso invisível (trucagem) que facilita algumas filmagens de acidentes, atropelamentos, etc, ou como recurso expressivo (BRISELANCE, 2011, p.328). Um exemplo de uso expressivo é o filme *Menina de Ouro* (EASTWOOD, 2004), que junta câmara reversa e câmara lenta (*slow motion*) (7º e 5º fundamentos) para acentuar dramaticamente a queda fatal da heroína.

#### 4.2.2.6. 1896.

**Fundamento 08 - Travelling** - diante do grande sucesso de seu cinematógrafo, Louis Lumière envia operadores para todos os cantos do mundo, filmando principalmente autoridades, reis e governantes de vários países, em bobinas de um só plano, com menos de

um minuto. Alexandre Promio, o principal operador da companhia, estando em Veneza, tem a ideia de fixar uma câmera sobre uma gôndola e filmar a paisagem nas margens a partir do ponto de vista da embarcação em movimento: “se o cinema imóvel pode reproduzir objetos móveis, talvez fosse possível inverter a questão e tentar reproduzir, com o auxílio do cinema móvel, objetos imóveis (BRISELANCE, 2011, p.33)”. Assim surgem os *travellings*, que passam a ser utilizadas onde quer que houvesse um barco. Mais tarde usam-se também elevadores de construção, trens, teleféricos, guias; qualquer equipamento móvel, onde caiba a câmera e seu operador, torna-se aparato para a realização de planos originais, dinâmicos e espetaculares.

#### 4.2.2.7. 1897.

Para aproveitar a luz solar, os pequenos filmes eram realizados em cenários pintados em tela, com ilusões perspectivas, montados ao ar livre, como nos teatros de feira da época. Suas maiores dificuldades eram a ação do vento e o movimento dos atores, que balançavam o tecido da tela, denunciando o truque. Por isso, Georges Méliès constrói, em 1897, um amplo estúdio, com paredes e teto de vidro e controle de luz através de toldos reguláveis. As telas pintadas podem agora ser mais rígidas e estão protegidas do vento e da chuva. Seguindo sua ideia, outros estúdios envidraçados surgirão. Mesmo Edison abandonará *O Black Maria* para construir um similar.

**Fundamento 09 - acelerado** (*fast motion*) (Trucagem)- Somente um ano após descobrir as possibilidades semânticas da câmera lenta (*slow motion*) é que os operadores cinegrafistas de Lumière descobrem seu inverso, a câmera rápida (*fast Motion*), ou acelerado. Buscando economizar filme, durante a filmagem de uma tourada em Barcelona, o cinegrafista Francis Doublier, decidiu girar mais lentamente a manivela de sua câmera. O resultado na projeção do filme foi o de movimentos acelerados, onde a ação do toureiro, no confronto com o touro, ganhou ares mais dramáticos. A partir de então, este truque irá tornar as cenas de ação e perigo mais ágeis e dinâmicas e podendo também, se exagerados, provocar sentidos cômicos.

#### 4.2.2.8. 1898/1899.

**Fundamento 10 - sobreimpressão** - (trucagem) em 1898, Méliès adapta para o cinema uma técnica já conhecida da fotografia, a sobreimpressão. Essa trucagem consiste

basicamente em filmar sobre filme já rodado, mas ainda não revelado, sobrepondo as duas imagens, que parecem atravessarem-se uma às outras quando exibido. Como o preto não imprime no filme, é possível, por exemplo, filmar um fantasma sobre fundo preto e fazê-lo aparecer voando sobre a cena finalizada. Esse truque será essencial no seu *O Barba Azul*, de 1901 (BRISELANCE, 2011, p.39).

**Fundamento 11 - máscaras** (trucagem) - George Méliès adapta um outro recurso fotográfico: a máscara/contra-máscara. Uma vez que a cor preta não imprime sobre o negativo, uma chapa negra e recortada - que pode ter vários formatos - é colocada entre a lente e o sujeito, mascarando uma parte do negativo, que, continuando virgem, pode ser reexposto, compondo-se com a imagem anteriormente filmada. Se no truque da sobreimpressão as imagens se misturam, no truque da máscara elas permanecem sólidas, oferecendo inúmeras possibilidades ilusionistas. Sua primeira experiência foi *Um homem de cabeças*, no qual ele é também o ator. O mesmo truque será novamente usado em *O homem orquestra* (1900), *Cakewalk infernal* (1901), *O melômano* (1901) e *O homem da cabeça de borracha* (1901), todos com sua participação. Em 1902, no filme *As viagens de Gulliver entre os liliputianos e os gigantes*, Méliès modifica a técnica para colocar no mesmo quadro personagens de dimensões diferentes (BRISELANCE, 2011, p.41-43).

**Fundamento 12 - transições - esbatidos** (trucagem) - as apresentações de lanterna mágica já apresentavam transições suaves entre uma fotografia (ou imagem) e outra. Os equipamentos contavam com dispositivos que fechavam em negro a primeira imagem, enquanto abriam a segunda, parecendo que uma empurrava a outra, como uma varredura; ou provocavam a mistura das duas, como na fusão. Méliès adaptou a ideia para seus filmes, que a essa altura (1889) já possuíam várias cenas, aproveitando a técnica de máscaras. Como mágico e ilusionista, pretendia disfarçar ao máximo a passagem de um cenário para o outro e, assim, manter a ilusão narrativa (BRISELANCE, 2011, p.45). Mais tarde, com a invenção e instalação do diafragma nas objetivas, sua execução será simplificada.

#### 4.2.2.9. 1900.

Ano de grandes mudanças no cinema. Dos vinte e nove fundamentos do cinema, levantados por Briselance, onze foram criados nesse ano, entre eles os principais responsáveis pela transformação do cinema numa linguagem exclusiva.

**Fundamento 13 - plano subjetivo** - No plano subjetivo (BRISELANCE, 2011, p.56-57), a câmera substitui o olhar de um personagem e mostra o que ele está vendo. O

espectador toma emprestado esse olhar, com quem se identifica provisoriamente. Para que o plano se torne subjetivo, é necessária a participação do espectador, que decide se ele é subjetivo ou não, geralmente a partir do plano anterior. No entanto, a primeira vez em que aparece o que pode considerar-se um plano subjetivo não há plano anterior. Trata-se do filme inglês *O beijo no túnel* (1899), de George Albert Smith. Na verdade, trata-se de um travelling, o que os ingleses chamam de *phanton shot*, o ponto de vista de um fantasma. Mas é no filme *Lente de leitura da avó* (1900), do mesmo autor - um filme responsável também por inaugurar a planificação no cinema - que a possibilidade expressiva do plano subjetivo torna-se claro. Nele, os planos da lupa da avó são todos subjetivos. O plano subjetivo sintetiza o fenômeno do *voyeurismo*, presente no cinema desde os seus primórdios. Existe nele “uma indiscrição, uma carga predadora, uma conotação de violência que decorre do próprio *voyeurismo*”, impondo ao espectador o olhar do personagem, seja ele o agredido ou o agressor. Por isso, tornou-se um recurso largamente utilizado no cinema.

**Fundamento 14 - campo/contra-campo** - até *Lente de leitura da avó*, as cenas dos filmes eram concebidas em um só plano, frontal à ação, como se a cena se passasse em um palco e a câmera ocupasse o lugar fixo da plateia. Esse filme inovou, apresentando a essência do fazer cinematográfico, quando subdividiu a cena em planos menores com diferentes enquadramentos. No entanto, esses planos mantinham-se sempre determinados pelo eixo frontal, a 90° da cena. Foi outro realizador inglês, que também em 1900, libertou o cinema do paradigma teatral, estabelecendo em apenas dois filmes três novos fundamentos cinematográficos. James Williamson, em *Ataque a uma missão na China* (4 min.), decide mergulhar seu espectador no centro da ação, retirando-o de uma “plateia” fixa, isolada e segura. Instala a câmera no meio do conflito e, após mostrar um ângulo da ação, gira a câmera em 180 graus, exibindo o eixo inverso desta ação. A partir dessa jogada de Williamson, a câmera está livre; passa a fazer parte e a ser também marcada como uma peça na coreografia da cena. Rompe-se definitivamente o paradigma de cinema como um mero registro, fotografia em movimento, teatro filmado, podendo agora alçar seu próprio voo solo e contar histórias do seu jeito único. O cinema vira cinema!

**Fundamento 15 - elipse espacial** - ainda em 1900, Williamson roda *Fogo!* (5 min.), filme sobre o salvamento de uma família por bombeiros. A certa altura, o filme abandona a cena do carro de bombeiros correndo pela avenida em direção ao incêndio, para mostrar o interior do apartamento em chamas e a luta do homem para salvar-se. Nesta montagem, o realizador inaugura a versão cinematográfica de um recurso literário fundamental: a elipse. No caso, uma elipse espacial.

**Fundamento 16 - suspense** - ao criar essa elipse espacial, Williamson cria também um outro grande fundamento do cinema: o suspense. Uma vez que a estória dá um salto no espaço, sugerindo a permanência do mesmo tempo, esta elipse estabelece uma

suspensão do tempo por acumulação de espaço, o que provoca angústia e identificação com o personagem, uma vez que, embora tenhamos visto os bombeiros a saírem do quartel, não os vemos a chegarem frente à casa em chamas, e o espectador, tal qual o homem em perigo, duvida de que o socorro possa chegar a tempo (BRISELANCE, 2011, p.60).

Durante algum tempo ainda os demais realizadores tiveram dificuldades em absorver esses truques de Smith e de Williamson, pois continuavam presos à concepção primitiva do cinema, segundo a qual uma ação única num mesmo local deve estar totalmente contida numa única filmagem (BRISELANCE, 2011, p.61). Ações paralelas eram apresentadas separadamente, às vezes de forma repetida sob outro ângulo, mesmo quando se copiava os filmes de Williamson, como veremos à frente.

**Fundamento 17 - fora-de-campo** - Quando, em 1896, Alexandre Promio filma da traseira de um trem as pessoas que da estação acenam para ele, revela ao público que por trás da câmera há um homem e um espaço interditos, o atrás da câmera, o fora de campo, que o público não vê e ao qual não tem acesso. Mas é somente em 1900 que essa característica do dispositivo cinematográfico é tomada conscientemente como recurso narrativo e possibilidade de jogo com o espectador. No filme cômico inglês *O que se sente quando se é atropelado* (40 seg.), de Cecil Hepworth, a câmera filma em perspectiva uma estrada de terra, por onde vem uma charrete puxada por um cavalo e depois um automóvel. Apesar dos avisos e buzinas dos demais, o motorista propositalmente avança sobre a câmera, ou seja, o olhar do espectador, atropelando-a. O automóvel cresce no campo e invade todo o quadro; tudo escurece. Sobre o negro vem a frase “mamãe vai ficar contente”. (BRISELANCE, 2011, p.64-66).

**Fundamento 18 - passagem por desfocagem** - No filme *Deixe-me sonhar outra vez*, Smith usa um novo recurso de transição entre planos para passar a ideia de sonho e vigília. Ele desfoca o final do plano inicial e corta para o plano seguinte, que inicia-se desfocado e depois corrige-se. Esse processo de desfoque/foque (*focus out/focus in*), com variações como o uso da fusão, será adotado por diversos outros autores e, reconhecido pelo espectador, tornar-se-á um fundamento do cinema. Remeterá também às ideias de *flashback* e elipse temporal. Será depois adaptado para a seleção de planos dentro do próprio plano, conhecido como foco seletivo (BRISELANCE, 2011, p.67).

**Fundamento 19 - panorâmica** - Mais cedo ou mais tarde algum operador teria a ideia de girar a câmera à esquerda e/ou à direita, reproduzindo o gesto humano de virar a cabeça. A dificuldade inicial residia na dificuldade de manejo das primeiras câmeras, que eram pesadas, não tinham visor e eram montadas em tripés sem cabeçote. O enquadramento tinha que ser feito antes de rodar, através da objetiva, de cabeça-para-baixo e com o sentido dos movimentos invertidos. Por essas dificuldades, a panorâmica surgiu apenas em 1900, no filme *Exposição Universal de Paris*, da companhia de Edison, e foi imediatamente imitada e aprimorada, tornando-se um grande recurso para descrição de ambientes, expandindo, transformando em campo o que antes era fora de campo, e acompanhando ações. Atualmente, as PANs podem ser horizontais ou verticais, combinadas com *travellings*, *zooms*, *gruas* e outros movimentos de câmera.

**Fundamento 20 - picado** (*plongèe*) - angulação - O eixo da câmera, geralmente colocado em azimute, ou seja, em direção ao horizonte, pode também ser colocado num ângulo picado - de cima para baixo - em relação ao objeto, ou num ângulo contra-picado - de baixo para cima. Esses fundamentos têm sido tomados como recursos para ajudar a enaltecer ou inferiorizar o objeto ou personagem, do ponto de vista do espectador. O ângulo picado está presente já nos primeiros filmes, como o *Traffic crossing Leeds bridge*, de 1888, um dos mais antigos filmes conhecidos, ou o já citado filme de Alexandre Promio na traseira de um trem em Jerusalém.

**Fundamento 21 - contra-picado** (*contre-plongèe*)- o ângulo contra-picado, ou seja, com a câmera apontada de baixo para cima, encontrou mais dificuldade em sua execução, devido às características da película disponível à época, extremamente sensível à contraluz, impedindo que se apontasse a câmera contra o céu, em filmagens em exterior. A situação piorava em filmagens internas, pois revelava o teto e os rudimentos do estúdio. O contra-picado era, portanto considerado um erro. Foi o desejo e a necessidade de se registrar a construção da *Torre Eiffel*, uma “maravilha” prevista para ser desmontada logo após a Exposição Universal de Paris, em 1900, que justificou esse enquadramento, mesmo em prejuízo da qualidade fotográfica (BRISELANCE, 2011, p.71). Atualmente, é largamente utilizado.

**Fundamento 22 - diagonal de campo** - Se, por um lado, os primeiros cineastas, em estúdio, estavam presos ao enquadramento frontal em relação ao cenário pintado, quando filmavam em exterior podiam aventurar-se em novas possibilidades, inspirando-se, especialmente, no enorme talento fotográfico de Louis Lumière.

Louis Lumière sabia instintivamente que a maneira mais lógica e mais elegante de se filmar um veículo em movimento, ou um cavalo a galope, ou um regimento de soldados garbosos a desfilarem, ou uma equipe de ceifeiros a manejarem uma foice, era posicionar-se prudentemente ao lado e enquadrar o objeto a três quartos, inscrevendo seus movimentos numa linha de fuga [...] A mesma sensibilidade da dinâmica das cenas e a arte de filmá-las aparecem em todas as fitas Lumière e apresentam-se como modelo para os outros cineastas (BRISELANCE, 2011, p.73).

O enquadramento em diagonal coloca em pauta a questão da percepção do tempo. Em 1900, o inglês James Bamforth refilma *O regador regado*, de Lumière, um dos poucos filmes de um plano que o cineasta francês fotografou ortogonalmente. A mesma cena foi realizada agora com o enquadramento em diagonal e, segundo os autores, parece ser muito mais longa que a original. No entanto, as duas cenas têm exatamente a mesma duração. Isso se passa porque, no cinema, a percepção do tempo é obtida por efeitos de espaço, e vice-versa. Em geometria, a diagonal é sempre mais longa que qualquer um dos lados de um quadrilátero. Assim, as ações do filme em diagonal parecem mais ricas e mais longas do que quando filmadas em enquadramento frontal, pois os atores têm, diagonalmente, muito espaço em profundidade para suas performances (BRISELANCE, 2011, p.74). A partir daí, os cineastas ganham muito mais liberdade e criatividade em seus enquadramentos, que permitem cenas de polícias e ladrões, gatos e ratos, perseguições, que, desde então, fazem grande sucesso em todo o mundo.

**Fundamento 23 - profundidade de campo** - a diagonal de campo leva à questão da profundidade de campo, a faixa onde as imagens estão nítidas, em foco, no sentido da profundidade, do eixo da câmera. Quanto mais fechado o diafragma da câmera, maior será a profundidade de campo na imagem registrada. Como Lumière costumava filmar em diagonal, ele tinha já que lidar com a questão da profundidade de campo e ajuste de foco durante a filmagem. Uma ampla profundidade de campo permite que a cena toda se desenvolva em um único plano, mas estabelecendo dimensões em profundidade, como já citado em relação à diagonal de campo. Bamforth utiliza de ampla profundidade de campo quando refilma *O regador regado*.

Entre 1900 e 1903, as possibilidades de uso semântico da profundidade de campo foram experimentadas e estabelecidas, inclusive como possibilidade de efeito espaço-temporal criando expectativa e suspense. Esse é o caso do filme de 1901, *O que aconteceu em Nova York, na 23ª rua?*, de Edwin Stanton, filme realizado em um só plano, de 90 segundos; a câmera é colocada em diagonal na calçada e simplesmente filma os transeuntes que seguem ou atravessam a rua; ao fundo um garoto observa, esperando, como nós, que algo narrativo venha a acontecer. O tempo passa...e nada. Somente ao final, quando a expectativa já



incomoda, um casal se destaca ao fundo, por sua postura feliz, e caminha em direção à câmera. A uma certa altura, já perfeitamente visíveis, passam sobre o respiradouro do metrô e o vento levanta o vestido da moça. Essa cena seria repetida cinquenta anos mais tarde por Marilyn Monroe, no filme *O pecado mora ao lado*, de Billy Wilder, e se tornaria um dos grandes símbolos do cinema.

Para se obter uma grande profundidade de campo, o diafragma da câmera tem de estar bem fechado; portanto, necessita-se de muita luz, na época somente disponível em ambientes externos de alta luminosidade. Por isso, no inverno, os cineastas americanos procuravam as regiões ensolaradas da Califórnia, Los Angeles especialmente, dando origem, a partir de 1910, ao polo cinematográfico de Hollywood (BRISELANCE, 2011, p.76).

#### 4.2.2.10. 1901/02.

**Fundamento 24 - *flashback*** - com *História de um crime*, Ferdinand Zecca transporta para o cinema um tradicional fundamento literário e um dos mais antigos recursos narrativos: o retrocesso, ou *flashback* (BRISELANCE, 2011, p.78). Em *Odisseia*, de Homero, Ulysses, após o naufrágio na terra dos Feácios, conta àqueles que o recolheram toda sua aventura; também assim, em *flashback*, é a estrutura do antigo conto árabe, *Simbad, o marujo*. No filme de Zecca, o personagem comete um latrocínio, é preso e condenado à morte. Na véspera da execução, ele “sonha” ou “relembra” os fatos que o levaram ao crime, sendo a última cena “sonhada” o equivalente à cena anterior ao início do filme, ou seja, o latrocínio. Após o *flashback*, o personagem é despertado pela entrada na cela de um padre e oficiais, que o levarão à execução. O efeito de reminiscência é produzido através do uso de recursos equivalentes aos já usados por Meliès, como a paragem da câmera, a sobreimpressão e o esbatido. As imagens do *flashback* aparecem num quadro à parte, acima da imagem do prisioneiro deitado. No entanto, para obter o efeito de sobreimpressão (uma trucagem sobre a película), Zecca optou por um recurso teatral, mandando construir sobre a cama onde se deitava o personagem, um pequeno palco italiano onde as cenas de recordação se desenvolviam. Nos momentos sem *flashback*, a abertura do palco era coberta por uma tela, imitando a parede da cela.

Não surpreende que tenha sido Zecca a importar esse processo literário para o cinema. Com efeito, de todos os cineastas primitivos, é o mais apaixonado pela literatura; foi ele que adaptou, logo após a sua publicação, *Quo Vadis?*, que, dois anos depois, valeria ao escritor polaco Henryck Sienkiewicz o Prêmio Nobel da

Literatura. Como adaptação, segundo Georges Sadoul, trata-se de um quadro em que “um vago imperador romano, no alto de uma escadaria, abaixa o polegar para consagrar a derrota de um gladiador” (BRISELANCE, 2011, p.79).

Zecca traduziu grandes livros de Zola em filmes de apenas cinco quadros [!]. Liderou também o primeiro grande acordo autoral entre cineastas e escritores, através da *Pathé*, estúdio no qual era diretor. Quanto ao *flashback*, segundo os autores, foi muito pouco usado nas primeiras décadas do cinema, ganhando força como recurso narrativo cinematográfico somente a partir dos anos cinquenta.

**Fundamento 25 - elipse temporal** - segundo Briselance, o filme *História de um crime*, de Ferdinand Zecca, também trouxe para o cinema a versão de um outro recurso da literatura: o “mais tarde...”, a elipse temporal. No início do filme vemos a cena noturna do assassinato; em seguida, temos o personagem gastando o dinheiro roubado, em outro local, em companhia de mulheres. Essa mudança de cenário e de clima são suficientes para que o espectador perceba o salto no tempo, compreendendo que, o que acontece em seu intervalo e não é mostrado, é irrelevante para a narrativa.

No entanto, os autores não se deram conta de que o já citado filme *Fogo!*, de Williamson, produzido em 1900, além de inaugurar o fundamento equivalente ao “enquanto isso...” da literatura - a elipse espacial - lança também a elipse temporal: no plano inicial do filme, o policial testemunha o começo de um incêndio em um edifício; no segundo plano, vemos o policial já chegando à sede dos bombeiros, para pedir ajuda. Isso é uma elipse; e mesmo entre a cena na sede dos bombeiros e o plano dos carros correndo pela avenida, há elipse. As elipses estão hoje de tal forma arraigadas em nossas mentes cinematográficas, que, talvez por isso, as do filme de Williamson tenham passado despercebidas pelos autores.

#### 4.2.2.11. 1903.

**Fundamento 26 - cena/sequência** - segundo Briselance (2011, p.84-85), depois de ter criado o plano subjetivo e a planificação (*O beijo no túnel* - 1899. *A lente de leitura da avó* - 1900), o ilusionista, hipnotizador e cineasta inglês George Albert Smith, realiza o filme *A desventura de Mary Jane*, 4 min., em 1903, onde cria a primeira *cena* cinematográfica, ou seja, “uma série de planos que descrevem uma ação que se desenrola num único local e ao mesmo tempo”, o que define também a sequência: planos ou cenas “que se relacionam com a

mesma ação, mas que são rodadas em vários locais e em vários tempos <sup>1</sup>. A estória se desenrola em três cenas, contidas em duas sequências. A primeira sequência tem duas cenas: uma no interior, na cozinha, onde Mary Jane acaba por explodir o fogão, sendo projetada pela chaminé; e a segunda cena, em continuidade, no exterior, no telhado com sua chaminé, por onde Mary Jane é expelida para o céu, perdendo, inclusive, suas roupas (fora de campo). A segunda sequência contém apenas uma cena, no cemitério, onde o fantasma de Mary Jane assusta os curiosos que vêm visitar seu túmulo.

A planificação no interior das cenas já havia sido testada em *A lente de leitura da avó*, do mesmo autor, como também em *Ataque a uma missão na China*, de James Williamson, uma vez que o recurso de campo/contra-campo pressupõe planificação no mesmo tempo e lugar. No entanto, é em *A desventura de Mary Jane* que a estrutura cena/sequência é pela primeira vez sistematizada. Não é mais necessário um pretexto para se aproximar dos objetos ou pessoas, como o uso da lupa em *A lente de leitura da avó*. “Sabe-se agora que é possível deslocar a câmera, aproximá-la ou afasta-la dos atores para dividir a ação em vários planos, e que essa opção estética pertence com toda a liberdade apenas a cineasta (BRISELANCE, 2011, p.86)”.

**Fundamento 27 - flash-forward** - o *flash-forward*, tal como o *flashback*, é um dos mais antigos fundamentos narrativos e permite aos poetas e escritores movimentarem-se livremente no espaço e no tempo. É uma visão premonitória que possibilita ativar ou reativar uma ação. Está presente também na *Odisseia*. “Pela liberdade que oferece de jogar com o tempo, o *flash-forward* é uma porta aberta às audácias de construção, mas, na época do cinema mudo, na forma de visões que surgem ao espírito do personagem, compensava [também] a ausência de falas (BRISELANCE, 2011, p.87)”.

Em 1903, o americano Edwin Stanton Porter, filma, para a companhia de Edison, *A vida de um bombeiro* americano, com seis minutos de duração, uma versão do já citado *Fogo!* de James Williamson. No início do filme, vemos um policial cochilando em uma poltrona e, à sua esquerda - uma parte escura do quadro - surge a imagem de uma mulher, que coloca carinhosamente um bebê na cama e apaga a luz. A imagem some. O policial acorda, um tanto perturbado, sai e chama os bombeiros. Logo depois entenderemos que as vítimas do incêndio são a mulher e o bebê com quem o policial sonhou. Como recurso, o *flash-forward*

---

<sup>1</sup> Os autores, na tradução portuguesa do livro, chamam a isso *sequência*. Mas, no Brasil, o que corresponde a esta definição é chamado de *cena*, e o que os autores chamam de *cena*, no Brasil é chamado *sequência*; há, portanto, uma inversão. Manteremos daqui em diante a nomenclatura brasileira.

carrega consigo uma ambiguidade, apelando a uma explicação que tarda a chegar; muitas vezes, somente depois de várias aparições que se acumulam e se complementam.

#### 4.2.2.12. 1906.

**Fundamento 28 - plano oblíquo ou desnivelado** - Em 1906, Edwin Stanton Porter liberta de vez a câmera a serviço da narrativa. No filme *O sonho de um admirador de guisado de coelho*, a câmera dá vida à embriaguez do personagem, que tenta segurar-se a um poste, enquanto este balança-se como um pêndulo e os prédios giram ao seu redor. Logicamente, para que o poste desse a impressão de balançar, era a câmera na filmagem que, apontando para o poste - sobre fundo negro, no estúdio - balançava-se e colocava-se desnivelada. Sobre essa imagem foi sobreposta a imagem da câmera girando sobre seu eixo enquanto filmava os prédios, dando impressão de que era a cidade que girava.

#### 4.2.2.13. 1908.

**Fundamento 29 - ações paralelas** - após várias tentativas menores por parte de outros realizadores, é David Wark Griffith quem, logo no seu primeiro filme, *As aventuras de Dollie*, descobre o segredo das ações paralelas, uma forma de os personagens e ações de uma cena ou sequência serem colocados entre parênteses enquanto o cineasta descreve outros personagens e ações em outras cenas ou sequências. BRISELANCE considera que Griffith:

É o primeiro a tomar consciência de que, quando se deixa uma ação e suas personagens para mostrar outra ação que se desenrola em simultâneo com outras personagens, é necessário subtrair a duração dessa segunda ação à duração da primeira, quando essa regressa ao ecrã. Edwin Stanton Porter, em *O assalto ao grande expresso*<sup>1</sup>, cometera o erro de acumular o tempo de cada ação sem qualquer elipse (BRISELANCE, 2011, p.100).

De fato, *O grande roubo do trem*, de Porter, realizado em 1903, foi já uma tentativa de acrescentar ações paralelas a uma narrativa cinematográfica. No filme, os bandidos tomam o controle de um trem, roubam o carro de bagagens e os passageiros; são perseguidos pelos *rangers* e abatidos sem piedade. Temos no filme três ações que correm paralelas: o assalto ao trem; a filha que salva o chefe da estação - que foi amarrado pelos bandidos - para que busque ajuda; e os *rangers*, que dançam no *saloon*, sem saber que há um

<sup>1</sup> *The Great Train Robbery*. No Brasil: O Grande roubo do trem.

assalto em andamento. Porter consegue dividir planos e retornar a eles, levando o espectador da sala da estação, onde a filha desamarra o pai, até o trem assaltado e, depois, trazer esse público de volta ao plano inicial. Mas, “em vez de desenrolarem-se de forma simultânea, as ações acumulam os seus tempos repetitivos (BRISELANCE, 2011, p.92)”, fazendo parecer ao espectador que a estória dá saltos para trás, tornando-se inverossímil e eliminando qualquer possibilidade de suspense.

Fica evidente que Porter não compreendeu os fundamentos da elipse e do suspense em ações paralelas, quando comparamos o seu já citado *Vida de um bombeiro americano*, também de 1903, com o filme que lhe serviu de modelo, *Fogo!*, de Williamson. Mesmo copiando o filme, Porter não percebeu que Williamson corta da carruagem para o interior do apartamento, onde o homem luta com as chamas, o tempo suficiente para que os bombeiros tenham como chegar, fora de campo, e entrar pela janela. E que, quando o bombeiro sai pela janela carregando o homem, basta cortar para a mesma ação, vista agora do exterior, da rua para a janela do prédio, para que o público compreenda a ação como sequencial. Na versão de Porter, mostra-se toda a ação do ponto de vista interno, depois retorna-se à mesma ação, desde o princípio, agora do ponto de vista externo. A narrativa dá um salto para trás e o suspense esvai-se junto com a verossimilhança.

Uma curiosidade em relação a *O grande roubo do trem*, condizente com o tema do cinema como jogo, é o plano em que um sinistro bandido - em *close* e fundo neutro - aponta sua arma nos olhos do espectador, interpelando-o diretamente, e atira contra ele. Esse plano era fornecido solto, como um extra, para que o exibidor pudesse colá-lo no trecho do filme que achasse mais interessante: no início, no fim, ou no momento em que o passageiro é abatido, por exemplo. Fez grande sucesso. Outros filmes com vários quadros de um plano só eram oferecidos desmembrados em rolos e os exibidores podiam exibi-los na ordem que melhor lhe aprouvesse. era o caso de algumas *Paixões de Cristo*.

Quanto a Griffith, ele tornou-se um mestre em ações paralelas e as usou muitas vezes, em seus 536 filmes como diretor. A partir de suas experiências, o cinema percebeu como criar narrativas complexas, investindo o espectador de uma visão dotada de ubiquidade e “um poder onisciente cuja sensação é particularmente gratificante (BRISELANCE, 2011, p.103)”.

#### 4.2.3. Truques simples

Como se vê, esses fundamentos são todos truques relativamente simples e podem ser qualificados em três níveis, de reconhecimento inclusive cronológico. Dos doze primeiros pontos levantados por Briselance, desenvolvidos até 1900, oito estão ligados à ação direta sobre o fotograma, sobre a película; são, portanto, trucagens. São eles: o quadro-a-quadro, a sobreimpressão, as máscaras e as transições. Elas refletem uma ocupação inicial ainda com as possibilidades expressivas diretas do aparato. Alguns desses truques foram adaptados de outros meios, como sobreimpressão, máscaras e transições, os três oriundos da fotografia, do praxinoscópio e da lanterna mágica. Pode-se também dizer que o quadro-a-quadro tenha vindo das experiências “científicas” de Muybridge, Marey e Londe (MACHADO, 1997, p.13-18) mas, sobretudo, vieram dos brinquedos óticos anteriores. No entanto, a paragem da câmera, a câmera reversa, o acelerado e a câmera-lenta, são jogadas típicas e exclusivas do cinema para cumprir seu desafio: criar mundos e estórias através de imagens em movimento sobre tela. São recursos ligados mais às possibilidades de manipulação visual. Extremamente envolventes e lúdicos, são apropriados ao aperfeiçoamento de quadros de ilusionismos extravagantes, tão comuns aos parques-de-diversões e às feiras, *sideshow*s, muito populares na época (MACHADO, 1997, p.18-25)

Não é por acaso que, dos cineastas pioneiros, criadores dos fundamentos acima apresentados, George Meliès era ilusionista e proprietário do Teatro Robert Holdin, que pertenceu ao famoso mágico Holdin (BRISELANCE, 2011, p.28); George Albert Smith trabalhava como ilusionista, hipnotista e psicólogo; Gaston Velle era mágico itinerante, como o pai; Ferdinand Zecca era músico animador de café-concerto. Os demais eram técnicos que se encantaram com o aparato (como no exemplo do *hacker* da IBM, narrado por Murray): Louis Lumière era fabricante de suprimentos fotográficos; James Williamson era farmacêutico e químico, assim como Louis Le Prince; Robert Paul era eletricitista, assim como Laurie Dickson e Edwin Stanton Porter. Quanto a Griffith, era um aventureiro, até vender um argumento por cinco dólares (BRISELANCE, 2011, p.100). Claramente, não há entre eles sequer um “artista iluminado”, já consagrado por outras categorias de arte, como a pintura, o teatro, a literatura ou mesmo a fotografia.

Se até 1900, o cinema construía seu campo fundamentando-se no facínio primário da manipulação das imagens em movimento e seus efeitos, ou seja, os quadros (*frames*), a partir desse ano passou a ocupar-se com os planos, jogando com eles de duas maneiras: no interior do plano e na relação do plano com o seu próximo. No interior do plano, passou-se a

experimentar novas posições para a câmera, novos ângulos, provocando novos enquadramentos, revelando o fora-de-campo; além daqueles já herdados da fotografia e da pintura, como composição, contraste, etc; colocaram a câmera também em movimento e alteraram foco e profundidade de campo. Mas, num terceiro momento, foi ao jogar com as possibilidades de encontros entre planos que o cinema forjou seu caminho narrativo próprio, dando um salto em complexidade, em profundidade e podendo aproveitar recursos não só do teatro, como já o fazia, mas, agora, também da literatura. As elipses espacial, temporal e, posteriormente, a sonora; o campo/contra-campo; o *flash-back* e o *flashforward*; a cena, a sequência e as ações paralelas.

Do ponto de vista aqui apresentado, um novo fundamento deve ser acrescentado ao abrangente trabalho de Briselance, sem o qual o elemento Performance do jogo cinema estaria incompleto. Trata-se do *mise-en-scène*. O *mise-en-scène* é fundamental por diferenciar o cinema aqui tratado do mero registro cinematográfico (AUMONT, 2006-b; BORDWELL, 2009). Considerando-se, de acordo com os autores, o já citado *O cumprimento de Dickson*, de 1892, como o primeiro filme, é facilmente perceptível que há ali escolhas e preparações: um tecido negro foi colocado ao fundo do plano, para que nada tirasse ao público a atenção do ator, no caso, o próprio Dickson. Uma luz dura e forte, de recorte circular, projeta-se sobre ele, como em um *music hall*, o que remete também ao seu chapéu - que ele não usaria normalmente em interior - e à sua postura. A distância em que se enquadra é também planejada de maneira que fique bastante visível, mas que tenha espaço para sua gesticulação. A câmera está em contra-picado.

Se, no entanto, considerarmos o filme *Roundhay garden scene*, 1888, de Louis Le Prince, como o primeiro filme, veremos também ali a presença de preparação e *mise-en-scène*: os dois homens e duas mulheres estão no jardim de uma casa, vestidos formalmente, como para um grande evento, com fraque, cartola, chapéus. Eles giram e sorriem, um tanto sem graça, aparentemente seguindo a marcação pouco criativa do diretor: “Movam-se! Andem pelo jardim!”. Há ali também cenografia, a escolha de um ângulo pitoresco do jardim; o jogo de sombras do prédio destaca o centro, em Plano Geral Fechado, onde a coreografia acontece.



Roundhay garden scene, de Louis Le Prince.

#### 4.2.4. **Uma estrada cortou outra**– o som como desafio às regras.

O advento do som, em 1927, provocou muitas resistências por parte dos realizadores e pensadores do cinema, mas obteve uma grande aceitação por parte do público (REF). Foi uma revolução no interior do jogo e a resistência por parte dos cineastas estabelecidos se deve à alteração de sua regra básica: contar uma estória usando apenas imagens em movimento e música. O desafio permanecia o mesmo, mas a regra permitia agora também o uso do som e de diálogos para contar a estória. Alguns consideraram que a abertura nas limitações tirava todo o charme e beleza do desafio, desvalorizando os fundamentos já descobertos, priorizando um novo fundamento - o diálogo - e retornando o cinema ao simples registro teatral. Por outro lado, o povo do teatro também não estava nada satisfeito com a inclusão do diálogo, até então um trunfo do jogo teatral, entre os recursos do cinema. Pirandello, um dos mais festejados dramaturgos e encenadores da época, contesta a ideia geral de que o cinema falado aniquilará o teatro em menos de dois ou três anos. Para ele, o máximo que a cinematografia poderá aspirar, “colocando-se agora mais do que nunca na via do teatro, será transformar-se numa sua cópia fotográfica e mecânica, mais ou menos má, a qual naturalmente, como qualquer cópia, sempre fará nascer o desejo do original (PIRANDELLO, 1929)”.

Edison, que havia inventado o fonógrafo ainda antes do cinema, desde 1895 tentava juntar as duas invenções, sem muito sucesso. Algumas tentativas de exibições de som sincronizado, no aparelho batizado como cinetofone (ou fonocinetoscópio) foram recebidas pelo público como apenas uma excentricidade (BRISELANCE, 2011, p.114). Outros empresários do cinema apresentaram suas tentativas, como León Gaumont, em 1900, com seu cronofone; havia também o Phono-Cinéma-Théâtre, que apresentava “visões animadas”, com pequenas tiradas declamadas por artistas célebres da época. O fracasso comercial dessas



tentativas é atribuída pelos inventores à dificuldade, na época, em se manter o sincronismo entre som e imagem, especialmente, o sincronismo labial, por longo tempo.

Tamanha exigência por parte do público explica-se pelo fato de o cinema que hoje chamamos de “mudo” era, na verdade, repleto de sons. Como vimos, desde as *Pantomimas Luminosas de Émile Reynald*, cuja partitura era escrita especialmente para o espetáculo, as projeções dos filmes são acompanhadas por pianistas, que improvisam sobre as peripécias do filme, ao lado da tela, misturando música clássica, popular, folclore e jazz. Os filmes de maior orçamento produzem partituras originais, que são enviadas aos exibidores junto com as cópias dos filmes. Algumas salas chegam a manter verdadeiras orquestras para esse fim. Mesmo salas modestas, fora dos grandes centros norte-americanos e europeus, mantêm seus músicos, como é o caso brasileiro do Cine Popular, em Juiz de Fora, Minas Gerais, cujo proprietário, o pioneiro cineasta João Carriço, recusou-se a demitir sua pequena orquestra, mesmo quando o “cinema falado” se impôs (SIRIMARCO, 2005, p.51).

Segundo Briselance (2011, p.114), desde sua invenção, o cinema vinha sendo enriquecido com ruídos ao vivo, usando técnicas teatrais: cascos de cavalos *re-produzidos* por cascas de coco, matracas para tiros, chapas de latão para trovoadas, buzinas e muitos outros acessórios lúdicos.

Há também o apresentador, que embeleza cada apresentação com comentários, dramáticos ou divertidos, inventando e fazendo diálogos, mudando de voz segundo se trate de um homem, uma mulher ou uma criança. Desde cedo que os vendedores entregam com a película um guia que permite que o explorador da sala saiba quais são os acessórios necessários para uma sonorização eficaz, e fornecem indicações sobre os comentários e diálogos, para tentarem impor um fio condutor e estimular a verve dos apresentadores (BRISELANCE, 2011, p.115).

Como se vê, o cinema tinha à época muito a perder com a adoção da tecnologia do som sincronizado, do ponto de vista daqueles que já sentiam-se estabelecidos e consagrados. Já foi visto, com Huizinga e Gadamer, que as regras de um jogo [mesmo o artístico] são absolutas e inquestionáveis e aquele que as despreza ou desrespeita são rejeitados como “desmancha-prazeres”. De fato, foram poucos os realizadores já estabelecidos que aceitaram imediatamente o recurso sonoro sincronizado e viram nele algo de narrativamente positivo.

Por isso, quando a *Western Electric* e a *Bell Telephone* lançam, em 1925, seu *Vitaphone*, um sistema de som sincronizado para filmes longos, recorrem aos quatro pequenos e desprestigiados irmãos Warner - exibidores de cinema ambulante e donos de uma pequena produtora de filmes baratos (BRISELANCE, 2011, p.115) - para produzir um filme que

pudesse convencer os exibidores a investir em seu sistema. Naquele momento, a Warner Bros. estava buscando se expandir em várias frentes, montando estações de rádio, além de adquirir uma companhia fonográfica, com o apoio de banqueiros de Wall Street (ARMES, 1999, p.60-61). Por não terem posições a conservar, os irmãos Warner são os únicos a compreender que o cinema sonoro poderia revolucionar o mundo do cinema. Adquirem um teatro em Manhattan e o equipam com o sistema *Vitaphone*. Em 1926, produzem *Don Juan*, um filme de quase três horas, com música e alguns diálogos sincronizados. Depois, *Uma cena na plantação*, filme de dez minutos, onde o cantor de cabaré, Al Johnson, diz sua célebre frase: “esperem um minuto, vocês ainda não ouviram nada! (ARMES, 1999, p.116)” e canta, travestido de trabalhador rural negro. O sucesso é tão grande que a Warner Bros se apressa em rodar e apresentar *O cantor de jazz*, 90 minutos, em 1927, com o mesmo ator e cantor. É basicamente um filme cantado, os diálogos ainda são quase todos em cartões, mas ele marca o fim definitivo do cinema mudo. Segundo Roy Armes (1999, p.61), parte do estrondoso sucesso do cinema sonoro promovido pela Warner deve-se ao fato de “as audiências estarem agora acostumadas com o som gravado por meios elétricos, graças ao rádio e aos discos”. A Warner torna-se um dos cinco maiores estúdios do mundo e seus ativos sobem de 5 milhões de dólares em 1925 para 230 milhões de dólares em 1939 (ARMES, 1999, p.61.). Outra pequena empresa, a Fox, seguiu imediatamente seus passos, com seu sistema Movietone, ocupando rapidamente também um lugar entre os cinco maiores. Inicia-se então uma corrida para o sonoro. Filmes realizados como mudos são adaptados às pressas e, mesmo os grandes adversários do cinema falado, como Chaplin e Eisenstein, são obrigados a se curvarem diante das novas regras, procurando desvendar seus segredos. O teórico Béla Belázs (apud BRISELANCE, 2011, p.125), logo após o lançamento do filme sonoro, se pergunta: “será uma coisa má? Trata-se de um início que acabou ontem. Uma estrada cortou outra. A nova possibilidade, a revolução, perturba a antiga. Só os filisteus se lamentam, em vez de aproveitarem a oportunidade”. De fato, com jogadas de fusões, acordos e padronizações, o advento do som sincronizado remapeou e “fixou o padrão da indústria cinematográfica para o seu auge nos vinte anos seguintes - a ‘era de ouro’ de Hollywood”, padrão que estende-se até nossos dias.

Como o som do motor da câmera prejudicava a gravação direta dos diálogos, a câmera foi fechada, juntamente com o operador, numa cabine de isolamento sonoro; por isso temeu-se que vários dos fundamentos já estabelecidos, especialmente aqueles ligados a posicionamentos, angulações e movimentos de câmera, se perdessem (BRISELANCE, 2011, p.118). No entanto, esses fundamentos se re-hierarquizaram, se adaptaram ao novo desafio. Já em 1928, obrigado a sonorizar posteriormente o seu filme *O homem que ri*, produzido

originariamente como filme mudo, o realizador Paul Leni descobre as possibilidades semânticas do som-fora-de-campo e do contraponto sonoro, aperfeiçoados por Fritz Lang no ano seguinte (BRISELANCE, 2011, p.123): além da fala sincronizada, são esses os fundamentos que mais contribuem para o desafio narrativo cinematográfico, reforçando a lógica de outros fundamentos, como montagens alternadas em ações paralelas e continuidade temporal/conceitual em cenas e sequências.

O filme de Dziga Vertov, *O homem da câmera*, de 1928, uma espécie de catálogo de vendas das possibilidades cinematográficas já plenamente desenvolvidas, onde elenca com bom-humor 28 dos 29 fundamentos conhecidos (BRISELANCE, 2011, p.117-124), faltando-lhe apenas o som, torna-se um réquiem para o cinema mudo (o *silent movie*), marcando seu fim. A partir de 1930, cem por cento dos filmes produzidos nos grandes polos serão já filmes sonoros.

## **5. UM OUTRO JOGO? O CINEMA PÓS-EMULSÃO.**

### **5.1. A PRATA, O FERRO, O SILÍCIO.**

Como já foi visto, é inegável a avaliação do cinema como a grande arte da era industrial. Porém, uma de suas características impede o estabelecimento de sua hegemonia como veículo no século XX: a eletricidade. O cinema nasceu junto com a eletrificação do mundo - talvez a maior revolução humana desde o domínio do fogo - porém, a eletricidade não lhe é fundamental. O equipamento de Edison era elétrico e essa característica o colocou em desvantagem em relação ao cinematógrafo dos Lumière, não só em termos comerciais, mas porque isso o tornava menos lúdico, não permitindo facilmente seu manuseio, paragens de câmera, movimentos reversos e outros recursos possíveis pela manivela do cinematógrafo e que muito agradaram ao público, tornando-se fundamentos (BRISELANCE, 2011, p.26-32). A luz de projeção do cinematógrafo podia ser alimentada com gás de carbureto ou outros elementos; suas engrenagens eram movidas a manivela e, posteriormente, à corda, como os vários brinquedos da época. Se as engrenagens do aparelho eram movidas a energia mecânica, as imagens que captava eram armazenadas em emulsões químicas sobre fita de acetato. Por ser uma máquina mecânica, o cinematógrafo, enquanto meio de registro, pôde visitar e apresentar ao ocidente lugares exóticos e distantes. A não-dependência da eletricidade permitiu que o cinema pudesse também ser exibido nas mais distantes e ermas comunidades no planeta, viajando em carroções, sobre o lombo de mulas, ou carros-de-boi, como o fez

João Carriço no interior de Minas Gerais, no início do século, com seu Cine Gás Radium (SIRIMARCO, 2005, p.39,42), assim como o fizeram também tantos outros pioneiros exibidores no Brasil.

É claro que a eletricidade contribuiu muito para o desenvolvimento do cinema nos grandes centros, propiciando fotografias mais elaboradas pelo uso da luz artificial, mas ela contribuiu principalmente para a exibição cinematográfica, através da projeção em telas grandes e em ambientes amplos, possibilitando o sucesso dos *nikelodeons*<sup>1</sup> e das grandes salas, fazendo do cinema uma atividade rentável, na qual valia-se a pena investir (COSTA, 2008, p.59-68). No entanto, essa não era sua principal característica e muito menos seria uma vantagem num mundo ainda no início de sua eletrificação.

No início do século XX, enquanto desenvolvia possibilidades comunicativas e expressivas através do cinema, a era da eletricidade industrial preparava seus próprios meios, ainda mais adequados à sociedade de massas, através de sua nova ciência: a eletrônica (ARMES, 1999, p.28-29). O rádio, aparelho eletroeletrônico, surgiu e ganhou força no início do século, tornando-se um meio de comunicação poderoso, de fácil acesso e grande poder de sedução popular. Esse poder residia no fato de que seu público não necessitava vir até ele, como no caso do cinema: ele entrava nos lares, nos ambientes de trabalho, tornando-se íntimo das pessoas e das famílias, numa cultura com ainda forte tradição oral. E também pela força da música popular. Esse poder cresceu ainda mais com o desenvolvimento do sistema de *broadcasting*, transmissão em larga escala, possibilitando a criação de redes nacionais, capazes de transmitir reproduções de forma eletrônica e instantânea para um grande número de receptores (ARMES, 1999, p.49). Sua expansão foi tão espetacular que, somente na década de 1920, foram ao ar 600 estações de rádio nos Estados Unidos, no momento em que o cinema tornava-se sonoro. A *Radio Corporation of America*, RCA, já havia formado, em 1926, a *National Broadcasting Company* (NBC), no ano seguinte, surgem a CBS e a ABC. Na Inglaterra, a *British Broadcasting Corporation* (BBC) surge em 1922 (ARMES, 1999, p.55) .

Além de notícias, música, retórica política e orações, as emissoras fizeram experiências também no campo narrativo ficcional, produzindo rádio-novelas e rádio-teatro, atraindo importantes dramaturgos, como o alemão Bertold Brecht. “Foi a mistura popular criada pelo rádio, de noticiários e dramatizações, novelas e programas de variedades, que estabeleceu o padrão de conteúdo para progressos posteriores no rádio e na televisão, tanto na

---

<sup>1</sup> Entre 1906 e 1915, os filmes passam a ser exibidos como atrações exclusivas em grandes armazéns transformados para esse fim, os *storefront theatres*, ou *nikelodeons* (porque o preço do ingresso custava um níquel, baratíssimo). Os espectadores – operários, nas periferias das grandes cidades – assistiam os filmes em pé e lotavam as salas, enriquecendo seus proprietários (COSTA, 2008, p.60)

Inglaterra como nos Estados Unidos (ARMES, 1999, p. 63)”. Ao contrário do cinema, que preconizava sua universalidade, através da busca de construção de uma linguagem visual, possível de ser compreendida em qualquer cultura, o rádio era (é) limitado pelo idioma, que, no entanto, reforça sentimentos de proximidade, identidade e nacionalismo por parte daqueles que dele comungavam. O fato de suas ondas atravessarem rápida e facilmente fronteiras entre países não foi e é suficiente para suplantarem massivamente barreiras idiomáticas. Nesse sentido, sua oralidade nos remete à aldeia, ainda que virtual, como profetizou McLuhan, mas não global; a não ser que, por fazermos parte da língua dominante, como é o caso do autor, nos esqueçamos do poder das diferenças vernáculas, abismos verbais. Um olhar superficial sobre a história do século XX é suficiente para constatar a influência do rádio no sentido de fechamento identitário anti-globalizante, no que diz respeito à escalada dos movimentos fascistas e nacionalistas, às guerras, revoluções e contrarrevoluções, tanto no ocidente como no oriente.

No que diz respeito à ficção, o desafio do rádio enquanto jogo é o inverso daquele do cinema: seu desafio é contar uma história apenas com sons, sem o uso direto de imagens, a não ser aquelas construídas nas mentes do ouvinte a partir dos sons: imagens imaginadas. A participação imaginativa do espectador é muito ativa e, portanto, muito rica.

#### 5.1.1. **Televisão** - um vaudeville em família.

Enquanto o cinema amadurecia, a indústria da eletricidade acenava com a possibilidade de uma nova hibridação tecnológica em que o rádio pudesse, além do som, transmitir também imagens em movimento. Segundo Armes (1999, p. 20), do ponto de vista econômico, a introdução do som sincronizado no cinema, no final dos anos vinte, foi uma virtual colonização do empreendimento cinematográfico pelas gigantescas companhias elétricas, que enriqueceram com os lucros do telefone e do rádio. A RCA foi uma das primeiras corporações multimídia transnacionais que vieram posteriormente a dominar por completo as indústrias de som e imagem.

Foram as estruturas e instituições desenvolvidas pelo rádio (portanto, de som) na década de 1920 que determinaram as que mais tarde seriam adotadas pela televisão. Além disso, após a Segunda Guerra Mundial o desenvolvimento da fita de som magnética, que mal recebe qualquer atenção na maioria dos relatos acerca do cinema, revolucionou a edição de filmes, bem como transformou a indústria de discos e criou um contexto para o vídeo (ARMES, 1999, p.20).

O primeiro serviço público regular de transmissão televisiva aconteceu na Alemanha, em 1935, um ano e meio antes das primeiras transmissões da BBC (WINSTON, apud ARMES, 1999, p. 67). Todas as grandes emissoras americanas e europeias, a RKO, ABC, NBC, BBC, etc, interessaram-se imediatamente pela nova possibilidade. Não somente isso, elas dedicaram-se ao seu desenvolvimento; especialmente a americana RCA, que investiu milhões de dólares em pesquisas (ARMES, 1999, p. 68). O novo aparato aproveitava e somava ao poder sonoro e verbal do rádio a mesma ideia do cinema: quadros fixos que, projetados em sequência, produzem ilusão de movimento. A principal diferença residia na maneira de captar e transmitir essas imagens, tendo como recurso a eletricidade e o magnetismo próprios do rádio, ao invés das janelas rotativas e mecânicas da grifa, própria do cinematógrafo. Essa diferença não era pouca, pois trazia para o cinema a possibilidade de imediatismo do *ao-vivo* e a inversão de sentidos no seu propagar: a comunicação através da nova imagem-movimento vai até o público, ao invés de o público ir aos teatros. A reprodutibilidade técnica do filme é suplantada pela propagação eletromagnética. Não é mais necessário produzir cópias a partir de um *master*. Na verdade, como princípio, nem há um *master*: a televisão em seus primórdios não conta com capacidade específica de armazenamento e memória, como o rádio já contava. Como observa Armes (ARMES, 1999, p. 69): “se o cinema foi moldado pela flexibilidade do celuloide como base para suas imagens, a televisão foi igualmente definida pela sua inicial *falta* de um meio adequado de gravação”. Existiam algumas experiências de armazenamento, especialmente em forma de discos, que revelaram-se pouco práticos e foram abandonados. O recurso de armazenamento e repetição de programas somente virá com o advento do *videotape*, no final dos anos cinquenta, e será aprimorado até o final dos setenta, quando se tornará um meio independente, como será visto adiante (ARMES, 1999, p.70).

Uma certa prudência, aliada aos altos custos iniciais de implantação e no que diz respeito à produção e transmissão de programas, além dos preços elevados dos primeiros aparelhos receptores<sup>1</sup>, fizeram com que as grandes emissoras mantivessem o rádio sem imagens e assumissem a nova tecnologia como um meio novo e independente, batizado como *televisão*. O início da Segunda Guerra, no entanto, adiou a popularização desse novo meio, que só viria a acontecer com o final do conflito.

Quando os trabalhos com televisão foram retomados após a guerra, em 1946, os sindicatos insistiram que os programas gravados e repetições fossem totalmente

---

<sup>1</sup> um aparelho televisor podia custar até US\$20 mil. Fonte: <[http://www.earlytelevision.org/how\\_much.html](http://www.earlytelevision.org/how_much.html)>

banidos. As relações com a indústria cinematográfica eram bastante hostis [...] como resultado desses fatores, na época em que a fita de vídeo foi introduzida. mais ou menos em 1958, a televisão havia se estabelecido como um meio vivo, baseando sua programação em *shows* de variedades, programas de auditório e transmissões externas (ARMES, 1999, p. 69).

Essas transmissões externas abrangiam basicamente eventos esportivos. Mesmo os teledramas eram transmitidos ao vivo, assim como as peças publicitárias. Os noticiários estavam geralmente sob o controle das transmissões de rádio e eram concebidos como um relato ao vivo, puramente falados (ARMES, 1999, p. 69).

Não foram somente o rádio e o cinema que a televisão hibridou. Outros meios também cumpriram importantes papéis em sua formação. Um deles é o teatro de atrações, nascido do circo, do parque-de-diversões, do sideshow e domesticado como vaudeville (COSTA, 2005, p.56-60;109-124; MACHADO, 1997, p.77-87). Como já apresentado, esse modelo de evento cultural teve grande importância no desenvolvimento do cinema, acolhendo-o, desde o princípio, como um de seus quadros, não importando se filmes de ficção ou realidade. Agora a televisão aproveitava, a partir do rádio, seu formato de variedades, no qual diversos tipos de discurso se intercalam na programação. Jornalismo, dissertações, teleteatro, missas, números musicais, os mais variados eventos, transformam-se todos, igualmente, em atrações. Basicamente, as emissoras de televisão readaptaram os programas de rádio, agora porém, com imagens. Mesmo os atores e apresentadores, assim como sonoplastas e técnicos, eram oriundos do rádio. Também a *revista*, cuja estrutura formal baseada em variedades nos remete às mesmas origens, dialogou e contribuiu com a formatação programática do novo meio.

No que diz respeito à interface - à tela, agora de menor dimensão e ocupando seu lugar nas salas das casas - nota-se que o advento da televisão reelabora os ritos da audiência, que se torna familiar, competindo com outras atividades do cotidiano das pessoas. Também nesse sentido, a televisão retoma a tradição do vaudeville (MACHADO, 1997, p.198): diante do televisor as pessoas passam, entram e saem, conversam e comem, correm ao banheiro no intervalo das atrações. Enquanto o cinema era um espaço de encontro social, esperado, onde o rito se inicia antes da sessão e se estende para além dela; um espaço de encontro de amigos, exhibições e paqueras, mas cuja programação não se podia alterar, o campo da televisão se torna mais reduzido, restrito e privado; mais íntimo, onde se pode estar até de chinelos e pijama. Em compensação, sua interface possui mais materialidade e permite maior tangibilidade por parte do espectador, que pode ao menos mudar de canal e adequar o volume do som.

Essas reduções no campo do espectador coincidiram, inicialmente, com reduções também no campo do autor/realizador, partes do primeiro e do segundo círculos, segundo esquema proposto por este texto. Do ponto de vista da produção ficcional dramatúrgica, a televisão inicial, ao vivo e em estúdio, não oferecia muitas possibilidades, se comparada com o meio Cinema, que vivia então sua “era de ouro”. As limitações cenográficas à criação de histórias era óbvia. A falta de espaço para a ação restringia seu desafio, colocando em segundo plano a imagem em movimento. Ao contrário do cinema, onde o som era um fundamento de apoio à imagem, aqui ele era o principal (ARMES, 1999, p.207); Nesse sentido, os conflitos geradores da história, no Primeiro Círculo, deviam desenvolver-se pela fala, de forma ainda mais restrita do que no rádio, pois, nesse, era-se possível criar imagens na mente do espectador, através do uso da sonoplastia, sem a necessidade de mostrá-las: sons de trânsito ao fundo de um diálogo remetiam a uma rua movimentada; sons de ondas, gritos, vento e teríamos uma tempestade no mar, etc; na televisão isso era impossível. Cativar e mobilizar a catexe das pessoas somente através de diálogos não é uma tarefa fácil, é preciso trabalhar o roteiro, principalmente, através de revelações surpreendentes entre membros de grupos primários<sup>1</sup> - como relações de trabalho ou família - eventos de cenografia possível em estúdio. Os temas do incesto, “você não pode amá-lo, pois ele é seu irmão!” ou do amor impossível entre rico e pobre, bastante comuns nos melodramas e nos folhetins (novelas seriadas) publicados em jornais e revistas da época, apresentaram-se como soluções para essa dramaturgia de revelações verbais; especialmente o melodrama (SILVA, 2013, p.2), que, além de essencialmente falado, sofria também com restrições cenográficas.

O Terceiro Círculo também interferia e moldava o primeiro, pois era necessário criarem-se desafios e jogos entre os personagens, de modo que os conflitos mantivessem um ritmo em que fosse possível criarem-se ganchos de expectativa em curtos intervalos de tempo, para os *breaks* comerciais e para que o espectador pudesse dedicar-se simultaneamente a outros afazeres domésticos enquanto participa do jogo, estabelecendo um contraponto dialógico entre o círculo lúdico e o mundo dos fins. A trama deveria ser direcionada para ganchos mais potentes, como antecipações e suspenses, aos finais dos capítulos, de maneira a manter o interesse e gerar comentários para a sua continuação, alimentando o terceiro círculo.

Do ponto de vista do equipamento - a câmera de televisão e demais acessórios - seus recursos e fundamentos eram extremamente limitados pela arquitetura dos estúdios e pelo tipo de dramaturgia possível. A cenografia de três paredes, reservando a quarta para as

---

<sup>1</sup> São caracterizados por uma íntima cooperação e associação face a face. Fonte: Dicionário de Sociologia. Disponível em: <[http://www.prof2000.pt/users/dicsoc/soc\\_g.html](http://www.prof2000.pt/users/dicsoc/soc_g.html)>



câmeras e a equipe, o teto reservado para a iluminação e microfones, restringia a câmera ao papel de registador teatral, como aconteceu com o cinema de ficção em seu incunábulo (BRISELANCE, 2011, 58-63). Dos 29 fundamentos disponíveis ao cinema, apresentados por Briselance, poucos podiam ser aproveitados. A hegemonia do diálogo, no espaço restrito do estúdio, a baixa qualidade da imagem televisiva e a possível concorrência nos lares com ruídos e afazeres, impunha aos realizadores o uso quase exclusivo de planos próximos - as “cabeças falantes” - e planos/contra-planos em diagonal. Muito comum e necessário era o uso de cartelas escritas, especialmente como identificação e separação entre as atrações do canal, o que acabou por tornar-se uma das características da televisão, bastante aprimoradas com o advento do vídeo e, posteriormente, da computação gráfica, abrindo possibilidades de *montagens espaciais* (MANOVICH, 2001, p.328).

Do ponto de vista da performance dos atores e todos os que aparecem diante da câmera, desde o início optou-se pelo olhar para a objetiva, para o público, numa abordagem direta e frontal do público, como no “cinema das atrações” (VIVEIROS, 2007, p.109), como já tradicionalmente faziam os apresentadores e atores de circo e de vaudeville, ou como os locutores do rádio. A marcação de atores exigia uma certa rigidez, devido ao uso simultâneo de três ou mais câmeras, *mixadas* ao vivo. Essas marcações eram repletas de *senta/levanta*, com interpretações falseadas, favorecendo a câmera. Ao mesmo tempo, exigiam muita criatividade e improviso, uma vez que eram ao vivo e suscetíveis a imprevistos (BODDY, 1993, p.83). Esses teledramas, sitcoms e seriados, desde seu início, com *I Love Lucy*, em 1953, alcançaram grande sucesso (ARMES, 1999, p.71).

#### 5.1.2. A caixa elétrica de Pandora - sobre a tangibilidade da TV.

Philippe Dubois (2004, p.60-63) considera que a imagem da tela catódica<sup>1</sup>, tanto da televisão como do vídeo, possui uma imaterialidade ainda mais acentuada do que a do cinema. Segundo o autor, comparado à fotografia, no cinema “o caráter ‘objetal’<sup>2</sup> da imagem vai se atenuar claramente, até quase desvanecer (DUBOIS, 2004, p.61).” O projetor está geralmente às nossas costas e escondido. Ainda que toquemos a tela, não podemos tocar a imagem, que nos escapa pelos dedos e projeta-se em nossas mãos; se rasgamos a tela a imagem ainda projeta-se na parede.

<sup>1</sup> Devido ao tubo de raios catódicos, base tecnológica da televisão e do vídeo analógicos.

<sup>2</sup> O termo “objetal” (DUBOIS, 2004, p.60 *passim*) está relacionado não à objetividade da imagem (sua relação com os objetos que ela representa), mas ao seu caráter de objeto em si mesmo, à consciência da presença do suporte, veículo daquela imagem.

Com efeito, a imagem cinematográfica pode ser considerada duplamente imaterial: de um lado, enquanto imagem refletida; de outro, enquanto imagem projetada. A imagem que vemos - ou que cremos ver - do filme na tela de cinema não passa, como se sabe, de um simples reflexo sobre uma tela branca de uma imagem vinda de uma outra parte (e invisível enquanto tal). Esse reflexo que se oferece em espetáculo (movimento, tamanho etc.) é literalmente impalpável. [...] A segunda [impalpabilidade] concerne ao fenômeno perceptivo da projeção, de que já tratamos: a imagem que o espectador crê ver consiste não apenas num reflexo, como também numa ilusão perceptiva produzida pelo desenrolar da película a 24 imagens por segundo (DUBOIS, 2004, p.62)

Ele diz que, apesar disso, o espectador não deixa de saber que na sua base, no projetor, na cabine, existe um “filme-película”, uma imagem prévia, dotada de materialidade. Dubois nos lembra, inclusive, que alguns cinéfilos chegam a colecionar fotogramas de filmes, “ainda que o fotograma não seja, a rigor, imagem cinematográfica”: ele é uma imagem fixa, ao qual o sujeito não tem acesso enquanto espectador. Daí tratar o fotograma como fetiche, pois,

em todo caso, sabemos que ele está lá, na origem da imagem-movimento, dotado de corpo, podendo ser tocado etc. Com a imagem eletrônica da televisão e do vídeo, que é também uma imagem-movimento que passa numa tela, esta realidade “objetal” de uma imagem material, que seria visível na sua base, desapareceu. Não existe mais imagem-fonte. Não há mais nada a ver que seja material (paradoxo de algo intitulado justamente vídeo - “eu vejo” (DUBOIS, 2004, p.63).

O autor considera, então, que na televisão e no vídeo a imagem-movimento perde sua materialidade, sendo menos ou nada “objetal” em relação ao cinema tradicional. No entanto, o ponto de vista levantado por esta dissertação torna necessário contrapor a assertiva de Dubois, como segue: o cinema e a televisão compartilham da segunda impalpabilidade apresentada pelo autor de forma equânime, ou seja, a imagem-movimento consiste numa ilusão perceptiva produzida pelo desenrolar de uma fita em que cada uma das categorias, à sua maneira, apresenta determinados quadros por segundo: 24, no caso do cinema, 25 ou 30, no caso da televisão e do vídeo<sup>1</sup>. Esses quadros não são, em geral, percebidos como quadros fixos pelo espectador, que os toma em conjunto, como imagens em movimento; são ambas abstrações. O fato de podermos reconhecer na película, em transparência, uma imagem fotográfica, caso tenhamos acesso a ela e possamos posicioná-la contra uma fonte de claridade, e tenhamos discernimento, *ground*, para compreender a sua mecânica, não a torna mais tangível do que uma fita de vídeo VHS, pelo fato de que, caso tenhamos um conhecimento mínimo de sua mecânica, *ground*, também sabemos que os quadros estão ali,

<sup>1</sup> 25 fps no sistema de cores alemão (PAL) e 30 fps no sistema Americano (NTSC)

apenas codificados para outra matéria. Pode-se, inclusive, montar, editar fisicamente essas imagens, como numa moviola. De fato, alguns montadores fizeram isso, com tesoura e fita adesiva, no início do videotape (GREGATTI, 2004, p.29-31). Portanto, para o espectador não importa que a imagem do cinema seja codificada em grãos de brometo de prata sobre celuloide e que a imagem de vídeo seja codificada em grãos de óxido de ferro sobre celuloide. Não importa se na imagem-movimento catódica, para maior agilidade, haja uma varredura dupla entrelaçada de feixe de elétrons, de maneira que são necessários dois campos para formar um quadro. Também os projetores de cinema mais sofisticados, para darem mais estabilidade luminosa aos feixes de fótons formadores da imagem, usam grifas de janela dupla, de maneira que são usadas duas exposições para formar um quadro (ARMES, 1999, p.204).

Além disso, no que diz respeito à primeira impalpabilidade levantada por Dubois, é necessário considerar-se que, enquanto a imagem cinematográfica é para ele “um mero reflexo”, “inacessível às mãos do espectador e que, ainda que rasguemos, ou arranquemos a tela, não conseguiremos atingi-la (DUBOIS, 2004, p.62), a imagem catódica é projetada e, ao colocarmos a mão junto à tela do televisor, a imagem não vazará “por entre os dedos”: aquela porção de imagem ficará oculta pela mão. Será possível sentir, inclusive, a energia estática trocada entre a mão e o tubo do televisor. E se rompemos ou arrancamos a tela, a imagem será destruída enquanto exibição. Aproximando-se um ímã da tela, essa imagem se deforma; podemos virá-la de cabeça-para-baixo; e com uma simples troca de fios no tubo do televisor inverte-se a imagem. Do ponto de vista da arte como jogo, pode-se perguntar se não é justamente essa materialidade, essa capacidade de transporte, manuseio e deformação da televisão e sua imagem elétrica que fascinou o artista Nam June Paik como um desafio.

Portanto, a “realidade objetal” da imagem televisiva é muito mais tangível do que a do cinema, ao contrário do que observa Dubois. Não é fruto de uma percepção indireta tornada fetiche por alguns, como o fotograma e o projetor escondidos na cabine. O televisor, aparelho receptor que contém a tela, tomado e arredado como um móvel, ou - como diria Federico Fellini<sup>1</sup> - como um eletrodoméstico, que podemos ligar e desligar, trocar de canal, alterar o volume, contraste e brilho; possui uma tangibilidade<sup>2</sup>, muito mais ostensiva do que o cinema ou o rádio. A imagem televisiva é e está numa caixa, que podemos carregar para qualquer lugar onde haja eletricidade e sinal televisivo; sua imagem-fonte é reconhecida e identificada com o próprio objeto, ou como parte dele, é literalmente uma instalação; ou,

---

<sup>1</sup> Essa conhecida tirada é atribuída também ao ator e diretor italiano Eduardo de Filippo.

<sup>2</sup> Aqui, equivalente a “objetalidade”.

enquanto percepção de imagem transmitida, mesmo quando ao-vivo e não-armazenada, fluente, podemos melhorá-la nós mesmos, afixando na antena um pedaço de Bombril<sup>1</sup>.

No caso do rádio, que também possui forte identificação com o próprio objeto receptor, com sua interface, podemos ter acesso à sua comunicação sonora sem sabermos onde se encontra o aparelho e, mesmo que saibamos, podemos inclusive dar as costas a ele; podemos “nos esquecer” dele enquanto objeto. Também no cinema, há todo o dispositivo já - quase paranoicamente - dissecado por Baudry (1983, p.383-399), em que a sala semiescura, a tela ocupando toda a visão etc, corroboram para a construção de uma atmosfera “hipnótica”, que esconde o meio. Esse não é o caso da televisão, que ocupa o espaço mais nobre da sala, onde todos podem vê-la, tocá-la e interagir com ela. Quem contestaria a tatibilidade e a força lúdica do controle-remoto, transformado em objeto de poder no rito familiar?

Dubois afirma que uma imagem eletrônica “pode ser muitas coisas, mas nunca uma imagem. Ela é sempre um *mero* processo”. Essa afirmação da não-imagem parece absurda do ponto de vista semiótico. O que as pessoas fariam, então, sentadas à frente de um televisor? Justificar essa afirmação através da redução da imagem catódica à abstração de um “simples” impulso elétrico ou por considerar não haver “nada para se ver na banda de uma fita de vídeo, nenhum fotograma (DUBOIS, 2004, p.62)” equivaleria a dizer que não há imagem no cinema pois a película é composta por micro-grãos de brometo de prata suspensos em gelatina. Ou que o oxigênio não existe, pois não se pode vê-lo. Bem, a eletricidade não é tangível, até que ponhamos o dedo na tomada. No mais, toda percepção visual e toda imagem, tenham como base brometo de prata ou óxido de ferro, envolvem processos, sejam tecnológicos, biológicos, ou semióticos, que são ativados tanto na sua produção como na recepção.

Nota-se que Dubois toma o cinema como menos “objetal” ou tangível, porque o compara com a pintura em tela e, principalmente, com a fotografia, imagens fixas sobre um suporte, que Manovich (2003, p.100) chamará de tela clássica. Para Dubois, a imagem da pintura é a que apresenta uma materialidade mais sensível, pois percebe-se sua textura, o traço do pincel e, quem puder tocá-la, sentirá que a imagem “atinge um extremo de materialidade concreta, tátil, literalmente palpável (DUBOIS, 2004, p.60)”. Já o caráter mais “liso” de uma foto, faz com que possua “menos relevo e menos corpo”, mas isso não impede que a imagem exista como “um objeto físico, que se pode pegar com as mãos, apalpar, triturar, carregar, dar, esconder [...] um objeto que convida a todos os manuseios.” Ele conclui, assim, que as

---

<sup>1</sup> É um “jeitinho brasileiro” para melhorar a qualidade da recepção televisiva analógica.

imagens e seus suportes vão se tornando, linearmente, cada vez menos “objetais”, cada vez mais intangíveis. Esse parece ser seu equívoco, uma vez que, ainda que a imagem cinematográfica tenha se aproveitado de fundamentos formais da pintura em tela e da fotografia - especialmente as noções de composição sobre estrutura retangular horizontal bidimensional - sua história como meio, sua materialidade, corre paralelamente a essas telas e é muito mais antiga do que ambas. Remonta aos jogos com sombras sobre paredes, talvez ainda nas cavernas; ao teatro-de-sombras chinês; à câmara obscura; aos fogos de artifício; às pantomimas desenhadas de Émile Reynold; e se, apenas muito recentemente, no final do séc. XIX, o cinetoscópio e o cinematógrafo a levam a incorporar ontologicamente o registro fotográfico, esse não é o da fotografia em papel ou em chapa metálica, é o da transparência atravessada por luz, exibida nas sessões de lanterna mágica e nas fantasmagorias.

Refutar a assertiva de Dubois, afirmando uma maior materialidade da televisão e, posteriormente, do vídeo, no que diz respeito à relação do espectador com a imagem e seu aparato, contribui para o balizamento das questões aqui desenvolvidas, uma vez que, no sentido inverso ao do autor, levanta-se a possibilidade da continuidade deste fenômeno para os meios e imagens-movimento tecnologicamente posteriores. Esses cinemas tornar-se-iam sempre mais tangíveis, “objetais”, transformando o espectador cada vez mais em usuário - ou interator, como propõe Murray (2003) - e modificando as relações das performances, em ambos os lados e nos três círculos do jogo poético audiovisual. E assim, em lugar dos “dispositivos de frustração” apresentados por Dubois (DUBOIS, 2004, p.65), essa análise permitirá trocar, em sua expressão desencantada: “(falsa) materialidade do tato”, a palavra *falsa* pela palavra *lúdica*; lúdica materialidade do tato; o que, possivelmente, nos levará a inflexões menos distópicas do que as apresentadas pelo autor, que, como conclusão de sua análise, denuncia no mundo uma:

hipertrofia do ver e do tocar, por parte de um sistema de representação tecnológica que carece cruelmente de ambos, por ter dado as costas ao Real.  
As telas se acumulam a tal ponto que apagaram o mundo. Elas nos tornaram cegos pensando que poderiam nos fazer ver tudo. Elas nos tornaram insensíveis pensando que poderiam nos fazer sentir tudo (DUBOIS, 2004, p.67).

O que se busca aqui demonstrar é o caminho inverso. O que diversos recursos atuais - como *tablets*, *iPads*, *smartphones* - nos servem como evidências é que a imagem-movimento, o cinema, vem tornando-se cada vez mais “objetal”, tangível, a ponto de podermos guardá-lo nos bolsos, tocá-lo, deformá-lo, triturá-lo, morde-lo, transmiti-lo, enfim, lidar com ele de forma cada vez mais lúdica.

### 5.1.3. **Vídeo** - sorria, você está sendo filmado!

O vídeo surgiu como recurso tecnológico de memória e armazenamento das imagens geradas pelas câmeras de televisão. Sua função era equivalente àquela da película no cinema: armazenar a imagem capturada. Para tal, adotava “um processo de gravação análogo à fita de som magnética, cuja gama de aplicações e potencial de produção refletem de modo integral (ARMES, 1999, p.21)”. O sistema da câmera, baseado em um tubo de raios catódicos, transformava a luminosidade da imagem em impulsos eletromagnéticos, que eram transmitidos por cabo ao gravador, aparelhado com um rolo de fita de acetato, coberta com uma camada de metal em pó, o óxido férrico. Essa camada sofria alterações em seu desenho, de acordo com a intensidade magnética recebida, registrando e armazenando a imagem assim codificada. Uma cabeça magnética de leitura permitia que se fizesse o caminho inverso, transformando o desenho magnético presente na fita em impulsos elétricos. Estes eram transmitidos por cabo a um canhão de varredura de raios no tubo do aparelho monitor (televisor), que reconstituía a imagem registrada.

No final da década de 1950, os gravadores de *videotape* (Ampex) eram enormes e pesados; eram fixos e ocupavam grandes salas refrigeradas (CHATTERJEE, 2005 p.183) . Portanto, não possuíam outra função que não fosse servir como memória do que as câmeras de televisão faziam em estúdio, com suas imagens cortadas e montadas ao vivo, através dos *switshers*, misturadores de imagens. Todas as imagens externas, para jornalismo, documentários, atrações e dramaturgias eram realizadas em película de cinema, geralmente em filme positivo de 16mm, que, depois de revelado e montado, podia ser telecinado, ou seja, projetado em equipamento específico, com o fim de ser captado pelas câmeras de televisão, ao vivo ou armazenado em videotape. A verdadeira grande mudança causada pelo vídeo, tanto para a televisão como para a cultura do audiovisual, foi a invenção da fita e do aparelho de videocassete. Suas novas possibilidades influenciaram e modificaram todos os setores audiovisuais até então pensados e criaram diversos outros.

O advento do videocassete representou “o elo-chave final numa complexa cadeia de desenvolvimentos da reprodução *tanto* da imagem como do som (ARMES, 1999, p.19)”; um grande salto evolutivo para a televisão, do ponto de vista de sua produção. Se a televisão era basicamente um rádio com imagens, com o advento do vídeo, pôde aproximar-se mais das descobertas semânticas e poéticas do cinema. A televisão não precisava mais ficar presa no recinto do estúdio e nas transmissões ao-vivo, e conseguia isso sem depender da película e dos pesados e lentos recursos cinematográficos. Havia conquistado sua própria memória, o

seu próprio meio de registro. Com a adoção do vídeo, as produções próprias da televisão, como as telenovelas (*soap operas*), os *sitcoms* (comédias seriadas, gravadas como se estivessem num teatro), programas de auditório, *talk shows*, atrações várias, música, jornalismo, puderam fazer uso de todos os fundamentos do jogo audiovisual levantados por Briselance, tornando-se mais atraentes e expressivos. Os estúdios de televisão passaram a produzir *teleplays*, filmes criados e realizados especialmente para a TV, e aprimoraram um formato já de bastante sucesso no cinema: as séries<sup>1</sup>.

Através do vídeo, a televisão manteve e desenvolveu, fortemente, algumas de suas características herdadas do rádio. A principal delas é o som e fala sincronizados, de registro direto e acoplado. No cinema convencional, o som é captado independentemente da imagem, em gravador de fita magnética próprio, conhecido como *Nagra*. A claquete, famosa tabuinha símbolo da cinematografia, tem a função de gravar na película a imagem da batida de sua régua móvel listrada no corpo de seu quadro, enquanto a banda sonora grava na fita o som desta mesma batida; assim pode-se promover a sincronização dos dois signos, na moviola, de maneira que todo som e imagem daquele pedaço de filme esteja sincronicamente unido. Isso deve ser feito com cada rolo ou pedaço a ser sincronizado, às vezes, *take a take* (CAMPBELL, 2002, p.197-225).

Captar e sincronizar o som no cinema convencional exigia um grande esforço: do ponto de vista da captação, o ruído do motor e das engrenagens da câmera interferia no som; havia a opção de *blimpar* a câmera - colocá-la dentro de uma espécie de escafandro com isolamento acústico - mas isso a tornava pesada e desajeitada; haviam as dificuldades para esconder os microfones e posicionar o *boom* fora de quadro. Controlar o vazamento de sons estranhos à diegese do filme (primeiro círculo), especialmente em ambientes externos, era sempre muito complicado, assim como estabelecer uma continuidade de som-ambiente na cena; além disso, no sonoro, o diretor não podia mais instruir os atores e cinegrafistas durante a ação. (BRISELANCE, 2011, p.118).

Por tudo isso, era sempre preferível - ainda que se filmasse em exterior - gravar o som-direto apenas como som-guia, para, posteriormente, dublar em estúdio todos os diálogos. Esse método era trabalhoso e retirava muito da espontaneidade das interpretações, mas garantia menos custo e mais qualidade, mais pureza na reprodução nos teatros. Garantia também total controle sobre os ruídos, que eram produzidos à parte e adicionados ao filme na

---

<sup>1</sup> As séries são atualmente consideradas, em termos obras de ficção, as grandes estrelas dos canais televisivos, mobilizando milhões de espectadores fervorosos e movimentando grandes fortunas.

montagem, gerando novas possibilidades expressivas. Resolvia-se o problema dos ruídos para as versões dubladas em outras línguas. Por isso, o som direto era usado basicamente apenas em jornalismo e partes de documentários. Somente a partir de novos cinemas - especialmente do neorealismo italiano - uma certa “pobreza” tecnológica, descompromisso comercial e comprometimento estético-ideológico, fizeram com que o som direto passasse a ser valorizado, compondo-se como diferencial semântico destes movimentos (BAZIN, 1991, p.238-244)

A histórica separação entre som e imagem no cinema perpetuava-se, assim, no seu pensar e fazer e, ainda que o rádio tenha forçado a presença cada vez mais forte dos diálogos no cinema, a fita magnética do Nagra continuava com status inferior. Porém, por ironia, com a videocâmera, foi a imagem que migrou para o “Nagra”, para a fita magnética. Ao contrário do cinema, no vídeo, o mesmo equipamento que capta e memoriza o som, capta e memoriza a imagem (ARMES, 1999, 209-222) Isso estabelece uma maneira de pensar a imagem-movimento não dissociada de seu som ambiente. A percepção de imediatismo do vídeo - uma vez que não necessita ser revelado ou processado de alguma maneira - traduz uma sensação de realismo à imagem, inclusive por sua similaridade com a imagem captada para fins jornalísticos, com a qual se confunde. Assim, com o advento do vídeo, a palavra, tanto escrita como falada, estabeleceu-se definitivamente como a locomotiva da comunicação televisiva.

No que tange à recepção, o vídeo permitiu que qualquer obra cinematográfica realizada para salas de cinema pudesse ser exibida também na TV, prolongando sua vida útil comercial e possibilitando a criação de canais fechados, especificamente voltados para a exibição de filmes. Ao mesmo tempo, tornou-se um concorrente e uma ameaça para o cinema convencional, via televisão, uma vez que fazia os filmes antigos disputarem público com novas produções, sem que o espectador tivesse que sair de casa ou pagar por isso – ameaça específica do novo meio TV.

Buscou-se contornar essa contradição através da abertura de uma nova oferta de visualização: A venda de filmes em fitas para um sistema de vídeo caseiro, o VHS (*Video Home System*), no bojo do desenvolvimento de uma cultura de novas mídias. (SANTAELLA, 2004, p.61-68) Seria a adaptação e ampliação de um mercado já existente entre os possuidores de projetores de cinema em super-8 – bastante comuns entre as famílias de classe-média urbana da época – que podiam comprar cópias de filmes, ou suas partes mais significativas, para exibição caseira. Aproveitavam também a prática comercial do mercado musical, já acostumado à venda de discos e fitas. Assim, como nas bilheterias das salas de cinema, os estúdios poderiam ter um controle mais direto sobre o consumo de seus produtos. Porém, a



grande aceitação popular do novo meio, fazendo surgir também lojas dedicadas ao aluguel dos filmes, despertou novas questões comerciais e jurídicas em relação aos direitos autorais sobre as fitas alugadas; uma questão que se tornou contundente, com o lançamento por parte da indústria de eletrodomésticos, de videocassetes equipados com cabeças-de-gravação, e a simbólica tecla *REC*, tornando possível a qualquer um copiar os filmes. Os praticantes profissionais do cinema começaram a perceber que uma grande e ameaçadora mudança estava por vir (DUBOIS, 2004, p.116).

## 5.2. CINEMA: UM MORIBUNDO NUM QUARTO DE HOTEL...

O *Sundance Film Festival*, criado por Robert Redford, em 1985, é considerado o maior festival dedicado ao cinema independente no mundo, tendo revelado nomes como Steven Soderbergh e Quentin Tarantino. Movimenta muitos milhões de dólares por ano em vendas de filmes (THE GUARDIAN, 2015). Em 2015, pela primeira vez em sua história, o festival não oferece projeções em película 35mm, que, há mais de cem anos, tem sido considerada a bitola profissional do cinema. Serão exibidos somente filmes em suporte digital (NOFILMSCHOOL, 2015). O diretor de exibição do festival, Holden Payne, acredita que a película 35mm “ainda ficará por aí um tempo, para arquivar coisas”, mas, como suporte de novos filmes, morreu.

Tal fato sugere que, muito em breve, todas as discussões e análises em torno dos conflitos e diálogos entre cinema e vídeo terão também passado do campo da Estética para o da História. Sabe-se que, atualmente, câmeras de cinema digital e câmeras de vídeo de alta definição são a mesma coisa e estão cada vez mais acessíveis, sendo possível a um amador possuir e operar câmeras com uma definição de imagem bastante superior à de uma câmera 35mm. Obviamente, existem diferenças de qualidade, especialmente no que diz respeito às lentes e recursos de ajuste fino nas câmeras profissionais, mas a grande diferença é *o que se faz com elas*. Portanto, se há uma diferença entre cinema, televisão e vídeo, esta não se encontra no aparato tecnológico de captação e registro e nem mesmo nos equipamentos de organização e tratamento da imagem-movimento.

A decisão dos organizadores do Sundance Festival acontece trinta e três anos depois que o cineasta alemão, Wim Wenders, apresenta suas indagações sobre o futuro do cinema, para a realização do filme *Chambre 666*, de 1982, entrevistando vários cineastas presentes no Festival de Cannes daquele ano:

Cada vez mais e mais filmes se parecem com as séries de televisão, no que concerne à iluminação, ao enquadramento e à edição. Parece que, para grande parte dos espectadores do mundo, a estética da televisão tem substituído a estética do cinema. Mais e mais filmes são sobre outros filmes, em vez de sobre a realidade fora do cinema; é como se a vida já não pudesse fornecer estórias. Cada vez menos filmes são feitos. Há um foco nas grandes produções porque fazemos menos filmes, mas os distribuímos mais largamente. Os pequenos filmes efetivamente desapareceram. Muitos filmes são oferecidos em vídeo muito rapidamente; esse é um mercado em franca expansão; as pessoas agora preferem ver os filmes em videocassete, em casa. A questão é: o cinema é uma linguagem que estamos perdendo, uma forma de arte que vai morrer?

São questões que refletem uma grande perplexidade e impotência diante do novo. Um “espernear” típico do jogador ao perceber que as regras e fundamentos que domina estão ameaçadas e podem abrir espaço para novas possibilidades, em novos campos, deixando-os de fora da jogada; que “estão querendo virar a mesa, melar o jogo”. É interessante notar como o conteúdo e o tom das perguntas, assim como parte das respostas dadas pelos cineastas entrevistados, nos remetem às mesmas perplexidades causadas com o advento do cinema falado, cinquenta anos antes.

Arlindo Machado (1997, p.205) constata, retrospectivamente, que existe já àquela época, “a proliferação de um discurso apocalíptico que atribui à televisão a culpa de todos os males do cinema, e tenta caracterizar o universo da televisão como uma panaceia em que se concentram todas as formas de banalização do visível”. De fato, Wim Wenders, o formulador das questões, com o distanciamento dos anos, reconheceu esse estado de espírito um tanto derrotista. Em 2008, vinte e seis anos depois, ele fornece algumas respostas às suas angustias e uma análise mais positiva dessa relação. No filme do brasileiro Gustavo Spolidoro, *De volta ao quarto 666*, Wenders, nas mesmas condições de seus entrevistados em *Chambre 666* – sozinho em um quarto de hotel (em Porto Alegre), diante da câmera e tendo ao fundo, sobre uma mesa, um monitor – faz um monólogo sobre seu filme e o que se concretizou de suas profecias, vinte e sete anos depois. Há apenas uma imperceptível diferença no *mise-en-scène*: a câmera é digital, HD, e é monitorada pela tela de um notebook, colocada sobre a mesa ao fundo, espelhando a própria imagem captada pela câmera, o ambiente e o entrevistado, num espelho-infinito. Abaixo, um resumo de suas declarações:

Quando Michelangelo, juntamente com outros diretores, no quarto 666 do Hotel Martinez, em Cannes, em 1982, respondeu minha pergunta sobre o futuro do cinema, era uma época em que nós todos éramos pessimistas. [...] *Vídeo* era a grande palavra-chave. O vídeo acabava de se tornar popular, as fitas VHS passaram a existir e foi possível, pela primeira vez, assistir filmes em casa, não apenas no cinema. Pela primeira vez foi possível utilizar uma câmera de vídeo portátil. Tudo isso era muito

novo e parecia pôr em perigo o futuro do cinema. foi um período em que a estética da televisão, a linguagem, por exemplo, dos videoclipes e da MTV, influenciou muito o cinema e o modificou [...] De fato, é incrível quando eu penso o quão pessimista era a nossa previsão em 1982. É incrível como o cinema se manteve tão bem. Ele não só ultrapassou as nossas mais altas expectativas no período posterior, nos anos 90 e hoje, no século XXI, mas saiu sozinho do buraco em que se encontrava. O cinema está mais vivo do que nunca. Quanto ao futuro do cinema, eu não tenho medo algum, muito pelo contrário. Eu invejo os jovens que hoje podem começar a fazer filmes, sua liberdade, suas possibilidades ainda não descobertas, vindas da tecnologia [...] Naquela época, poderíamos apenas sonhar que o cinema obtivesse essa liberdade, que ela seria novamente conquistada: isso, nós nunca esperávamos [...] nós pensávamos que o vídeo e a televisão, iriam destruir a linguagem do cinema. Aconteceu exatamente o contrário.

No entanto, um ouvido mais atento às declarações dos diretores entrevistados por Wenders, coloca em evidência uma percepção geral positiva, ainda que hesitante, sobre o futuro dos meios, àquela época mais desconhecido e incerto do que nos dias de hoje. Não há essa visão apocalíptica denunciada por Arlindo Machado (1997, p.205) e reconhecida por Wenders. Talvez, o conhecimento da história do cinema e do citado advento do sonoro, por parte destes profissionais do meio, os tenha deixado mais cautelosos e sábios em suas manifestações. Muitos declaram, inclusive, preferirem assistir televisão do que ir ao cinema, e atribuem a crise do cinema também a outros fatores. Apenas dois realizadores chamam a atenção de forma negativa: a cineasta brasileira, Ana Carolina, e o francês, Jean-Luc Godard. A primeira, assume claramente sua posição contrária e o segundo evita colocar-se concretamente, expressando-se por evasivas. Uma compilação dessas opiniões servirá como um oportuno painel da repercussão das mudanças, que estariam por vir, entre realizadores tão diversos, do cinema europeu e do mundo, e mesmo da indústria de Hollywood. Pessoas como o alemão R. W. Fassbinder e o americano Steven Spielberg.

Em seu depoimento para o filme, Godard declara que quando houve o nascimento técnico da televisão, o povo do cinema não se interessou. Ele considera que “a televisão hoje [1982] é algo muito pequeno”; não assusta, ainda que você tenha que estar muito perto da imagem. Já o cinema é grande, mas você vê de longe. “Parece que as pessoas preferem ver uma imagem pequena de perto, do que uma imagem grande de longe”. A televisão cresceu rápido porque nasceu nos Estados Unidos, financiada pela publicidade:

O mundo publicitário, que é muito bom em dizer coisas com uma única palavra ou imagem: tão bem como Eisenstein. Acho que os filmes publicitários são feitos como *O Encouraçado Potenkin*, mas Potenkin tem uma hora e meia de duração, enquanto o filme publicitário tem menos de um minuto e, além do mais, você tem que dizer a verdade, sobre o carro, ou a raquete de tênis, ou qualquer coisa. E isso tem que estar anexado à verdade, ao passo que nós admitimos a falta da verdade e todo o palavrorio em torno disso.

Segundo o realizador, nós queremos apenas histórias que nós já conhecemos. É porque nós sabemos o seu fim que nós nos tranquilizamos a respeito de nossa própria história. E a televisão, de qualquer forma, é feita em nome do poder, político e financeiro. E o que eles querem não são histórias; não há histórias em Dallas. “E isso é o que eu gosto, às vezes: que não há histórias em Dallas.” Para Godard:

Filmes e séries televisivas trocam títulos, mas permanecem o mesmo. O texto torna-se mais importante para caracterizar a história. Assim, as pessoas pensam que é diferente. Como as crianças... (por que as pessoas têm crianças?) O cinema começou com pequenos filmes. Mas as pequenas nações também, ricas ou pobres, desaparecem. Tudo o que é pequeno.

Muitas pessoas preferem assistir filmes em casa, em vídeo. É apenas um pretexto. Um filme pornô em vídeo, em casa é um pretexto para convidar uma garota, e isso evita o trabalho mínimo de falar com ela sobre amor. Bom...eu não tenho certeza.

Se o cinema vai morrer: Bem, isso é uma coisa que às vezes acontece. Eu vou morrer, minha arte também?

Já o cineasta Paul Morrissey é menos evasivo, e considera que “está na cara” que o cinema está apagando, como o romance, que já está morto a muito tempo. A poesia se esgotou faz uns 100 anos; as peças de teatro quase não existem, só de vez em quando aparece um filme, não passa disso. Para Morrissey, a televisão vai sim, substituir o cinema; ele mesmo prefere ver televisão a ver a maioria dos filmes. O motivo de o cinema estar morrendo é o mesmo do romance, que tinha vida própria quando se baseava em personagens, quando era um veículo para o artista criar personagens. Quando haviam personagens as pessoas liam. Mesmo no tempo de Shakespeare, ou Shaw, ou Molière, as peças só eram boas se tivessem bons personagens:

A trama, a filosofia, o significado, a política, tudo isso não significa nada. Boa parte disso era ridículo, idiota, e acabava saindo de moda. Os bons personagens permanecem vivos. Os filmes não usam mais personagens; usam coisas horróricas como *diretores* e *fotografia*. Eu prefiro a televisão, porque televisão usa pessoas, não há *diretores* na televisão. A televisão tem mais vida que o cinema, há personagens na TV, personagens nos *talkshows*, personagens nas *sitcoms*, nas comédias de situações, há personagens nas séries semanais, nas séries de aventuras.

A intromissão do diretor não existe em televisão. O material é de segunda linha, mas o material do cinema também é. Mas as pessoas existem na TV, é melhor. Talvez um dia a televisão morra também, não sei.

Eu, pessoalmente, acho que os críticos de cinema, mais que qualquer outra coisa, destruíram os filmes.

Em seu depoimento, o diretor americano, Monte Hellman não vai mais ao cinema com frequência. Ele tem um videocassete e grava os filmes da TV, mas não assiste durante a gravação. Tem uma videoteca com cerca de 200 filmes. Para ele, não importa muito se o

cinema se parece com a TV ou a TV se parece com o cinema, ou se a linguagem do cinema está mudando. Não acredita que o cinema esteja morrendo: existem épocas boas e épocas ruins no cinema, os últimos anos foram um mau período.

Romain Goupil, considera que a televisão caminha para ser uma ferramenta fantástica, graças à sua incrível capacidade de transmitir filmes sistematicamente, via satélite, por todo o mundo e todos poderem assisti-los simultaneamente. Graças ao “incrível aparelho chamado videocassete”, ele sente que o cinema, como nós o conhecemos, efetivamente vai morrer em 30 anos.

Enquanto eu fazia meu filme, *Morrer aos trinta anos*, eu tinha, vez em quando, aquele sentimento de que era algo pré-histórico, de que tudo era muito antiquado: o som e sua fita magnética, o processo de laboratório, tudo o que você precisa fazer para produzir um filme, todo o trabalho e tempo que isso consome, tanta complicação, quando tudo o que se quer é tentar contar uma história.

O americano, Noel Simsolo, considera que o cinema não morreu: “os cineastas é que morrem, por fazerem filmes imbecis”. Já o realizador alemão, R. W. Fassbinder, concorda que faz-se cada vez menos filmes, que estão se tornando polarizados. Mas trata-se de um estilo de cinema, o cinema-sensação, que tende a ser colossal e bombástico. Por outro lado, há um estilo de cinema muito individual, ou um cinema nacional formado por cineastas individuais, que hoje em dia é muito mais importante do que esse cinema que não se distingue da televisão.

Outro diretor alemão, Werner Herzog, “não vê a situação de maneira tão dramática, como a pergunta sugere”, e sente que não dependemos tanto assim da televisão. A estética do cinema é algo totalmente diferente e separado. A TV é como um *jukebox*: o espectador não está dentro de um teatro, envolto, ou dentro do filme em si; está fora; ele tem um tipo de posição móvel, pode trocar de posição, e pode desligar a TV. Não dá para desligar um cinema.

Mas, em breve escolheremos verduras no mercado através de uma câmera, apertando botões em nosso telefone ou pediremos comida pelo computador; não vai demorar muito até que você possa sacar dinheiro do banco via vídeo. Não estou preocupado com câmeras, ou filme, [...] ou aquele meio ali [televisão], porque, o que quer que aconteça nesses meios não é o que acontece na vida. A vida acontece em outro lugar. Onde a vida for dinâmica, onde quer que ela nos toque mais diretamente, é lá que você vai encontrar o cinema, e é isso que vai sobreviver, somente isso vai sempre sobreviver. Portanto, eu sou a última pessoa a me preocupar com isso, com uma questão como essa.

A cineasta brasileira, Ana Carolina, é a única entre os entrevistados que se coloca assumidamente contra a televisão. Ela diz perceber que, na televisão, o autor cinematográfico desaparece e que a linguagem e a pesquisa “não são tão interessantes assim”. E complementa: “eu gostaria de deixar bem claro que o cinema eletrônico não me interessa. E acho que não interessa ao verdadeiro [*sic*] artista, absolutamente.”

A fala do diretor americano, Steven Spielberg, deu mais ênfase às questões voltadas para a indústria cinematográfica e como o negócio influencia o filme, independente de ameaças das novas mídias. Em seu depoimento, ele declara-se “um dos últimos otimistas em relação à história e ao futuro da indústria do cinema em Hollywood”. Mas acredita que todos os que fazem cinema, mesmo os pessimistas, o fazem por amor.

eu realmente acredito que todos os meus colegas amam o cinema e não conhecem outra coisa. Se o fim do mundo chegasse, não saberíamos nem cavar um buraco. Nós só sabemos fazer filmes. e então, eu tenho que ser realista e pensar que o cinema só irá se expandir, com sorte, não às custas de outros que sejam retraídos, em termos financeiros. Nós sabemos que ninguém tem dinheiro em 1982.

Ele nos lembra que, em 1974, quando fez *Tubarão*, ultrapassou em mais de 100 dias o prazo para a filmagem, que estava orçado para 55 dias, triplicou os dias de filmagem. O orçamento foi para US\$ 8 milhões, praticamente dobrando. “Porque o negócio global do cinema vive uma inflação desenfreada, fazer Tubarão hoje [apenas oito anos depois] custaria US\$ 27 milhões!” Ele acredita que seu filme mais recente, *E.T, o extraterrestre*, de 1981, que custou US\$ 10,3 milhões, daqui a dois anos vai custar US\$ 18 milhões. Ele não entende bem o motivo da inflação e considera que “não se deve culpar ninguém, nem mesmo os sindicatos”. Além disso:

Parece que todos os poderosos dos estúdios, com poder de dizer sim ou dizer não, querem estourar o placar no campeonato mundial, marcar gol no último minuto, com o jogo empatado. Todo mundo quer ser um herói e entrar em Hollywood, em seu cavalo, no último momento, retirar uma porcaria do armário e fingir que é uma preciosidade que vai ser um sucesso e render 100 milhões de dólares [...]  
O perigo é quem controla o dinheiro. Eles dizem: “quero meu dinheiro de volta multiplicado por dez. Não estou a fim de ver um filme sobre sua vida pessoal, seu avô, sua infância [...] quero um filme que agrade todo mundo”. Ou seja, Hollywood quer um filme ideal, que agrade todo mundo, que tenha alguma coisa para todos e isso é impossível, obviamente.

Michelangelo Antonioni retoma a questão sob o ponto de vista das novas tecnologias e, como Herzog, antecipa intuitivamente as mudanças que viriam a ocorrer com a digitalização do mundo e do cinema. Declara ser verdade que o filme corra o perigo de

morrer, mas que é preciso considerar também outras coisas, pois são vários os aspectos desse problema, que não se pode negligenciar. Por exemplo, é inegável que a influência da televisão se faça sentir sobre toda a mentalidade e sobre o olho do espectador, sobretudo os espectadores mais jovens, as crianças, por exemplo. No entanto:

A nós, parece que esse fato seja uma coisa particularmente grave, apenas porque temos uma idade diferente, provavelmente. Na verdade, nós temos que tratar de nos adaptar àquilo que será uma exigência do espetáculo de amanhã. Todos nós sabemos que aí estão novas formas de representação da realidade. Existem os novos meios técnicos: tem a fita magnética, que, provavelmente, substituirá a película, porque esta se mostrou insuficiente às necessidades do cinema de hoje. Eu acredito que, com as novas formas tecnológicas, como o sistema eletrônico e mesmo outros que... o *laser*, quem sabe? Ou talvez outros, que serão descobertos, e o problema de ser capaz de se oferecerem espetáculos capazes de entreter a públicos cada vez maiores será resolvido. Eu não sei ainda como.

Antonioni entende que todos eram ligados à película porque ela deu a eles muitas possibilidades de manifestar aquilo que sentiam, e achavam que deviam dizer. Considera, porém, provável que, com a aquisição de uma nova gama de possibilidades, como a que a fita magnética poderá oferecer, mesmo essa sensação cairá. Não se deve pensar somente num futuro breve, mas num futuro que nunca finará, provavelmente. Pensar no que serão as necessidades do espetáculo das pessoas de amanhã.

É muito difícil dizer o que será o futuro do cinema. Provavelmente com grandes telas levadas às casas e com fitas magnéticas de alta definição, teremos cinema em casa, não precisaremos nem mais das salas de cinema. Todas as estruturas hoje existentes deverão cair e, não será fácil e nem será uma coisa breve. Mas, provavelmente, toda esta transformação, todas essas mudanças, haverão. E nós não poderemos fazer nada. Restará apenas um caminho: adaptar-se [...] Tenho a sensação que não será assim tão difícil nos transformarmos em homens novos, mais adaptados às novas tecnologias.

Apenas outros três realizadores deram seus depoimentos no filme: Mike de Leon, que declarou não ter opinião, por ser um cineasta filipino; o libanês Mahoun Bagdadi, que revelou apenas que morreria pelo cinema, assim como um cinéfilo; e o cineasta turco, Yilmaz Güney, que, por não ter permissão de sair de seu país, não estava presente no festival e enviou sua opinião por fita sonora. Para ele, existe a arte do cinema e a indústria do cinema. Entre as duas há um laço inquebrantável, de maneira que a segunda tende a corromper a primeira. Se a arte não pode satisfazer as necessidades da indústria, em outras palavras, se ela não faz dinheiro, o vínculo se quebra. Isso é uma tragédia para o cinema, pois a arte torna-se reprimida e a indústria torna-se antiquada.

Portanto, como pode-se inferir dos depoimentos, não há nada de tão apocalíptico assim. Mesmo os diretores que concordam que o cinema, de alguma forma, vai morrer, saúdam a chegada dos novos recursos, declarando inclusive preferi-los. Considerando que um realizador “encontra-se em meio às mesmas tradições com o público que ele tem em vista e com o qual se congrega (GADAMER, 2000, p.219)”, é possível tomar esses representativos diretores como amostras, comparando suas expectativas da época com o estado atual do meio e suas principais mudanças, trinta e três anos depois de seus depoimentos no quarto de número 666, do Hotel Martinez.

Para tal, vamos reordenar seus pensamentos como um todo, sistematizando-os e analisando os mais significativos, de acordo com os três círculos lúdicos do cinema, aqui proposto e investigado. Assim poderemos testar o esquema enquanto ferramenta de apoio às análises relativas ao fenômeno cinema e à sua experiência, verificando sua coerência e capacidade de guia para aprofundá-las.

### 5.2.1. **E no entanto, respira...**

Em *Chambre 666*, os realizadores que assumem que o cinema está morrendo são, explicitamente, Paul Morrissey, Romain Goupil e, implicitamente, Werner Herzog e Michelangelo Antonioni. Mas, como vimos, eles, cada um à sua maneira, tratam mais de certas mudanças, ainda que radicais, na maneira de jogar, mas não no jogo em si. Ou seja, essas mudanças não rompem as regras de modo que se obrigue a considerar um outro jogo. A análise partirá desses autores e irá inserindo os demais à medida em que se encaixem na reflexão.

#### 5.2.1.1. *Terceiro Círculo*

Pode-se subdividir o Terceiro Círculo lúdico – o Mundo do Cinema – em três níveis: o *Público*, a *Tecnologia*, o *Negócio*. Assim, temos, em sua área mais exterior e permeável, o Negócio do Cinema, com seus investimentos e apostas financeiras, contratações, estratégias de lançamento, exibição e distribuição, concorrência, planilhas, lucros, incentivos, prejuízos. Uma atividade considerada de risco e altamente agonística. O extremo poder deste nível só é confrontado e limitado pelo primeiro e mais interno nível do terceiro círculo, o Público, ligado ao comportamento do espectador enquanto consumidor, do qual o Negócio depende e que, por isso, busca de toda forma influenciar.



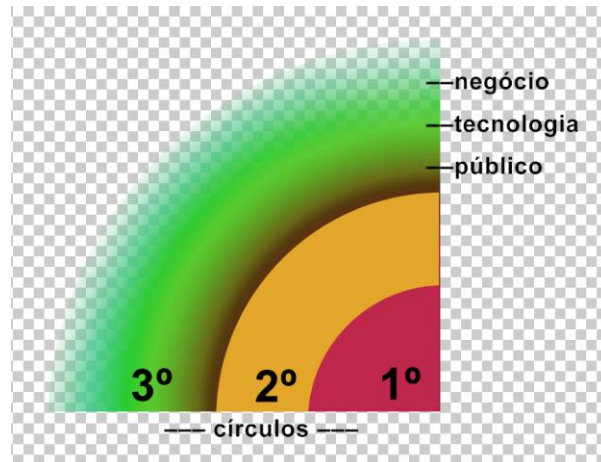
Como segundo nível, a Tecnologia, temos a estrutura da engenharia e da ciência voltadas para o desenvolvimento de equipamentos para a atividade audiovisual como um todo e, especificamente, da arte e do entretenimento: o jogo aqui analisado. Como a câmera – o equipamento-símbolo do setor – e todos os seus suplementos: luzes; suportes de armazenamento de memória e transmissão, digitais ou não; suportes para movimentos de câmeras, como *drones*, *steadcams*, gruas, helicópteros. Computadores e aplicativos especializados na criação e geração de imagens; montagem e finalização; as redes de distribuição, exibição e *feedback* das obras, tanto as tradicionais como as que ainda estão por vir. Satélites e cabos submarinos. A formação de pessoal especializado, os cursos e técnicos voltados para o setor.

Todas essas descobertas e aperfeiçoamentos da engenharia e da tecnologia mundiais, voltadas para diversos fins – exteriores portanto ao mundo do cinema – acaba, como já vimos, penetrando os círculos através de seu equipamento e das atitudes e comportamentos que suscitam, possibilitando novas soluções para velhos desafios e criando novos, a ponto de, no limite, alterar as regras, modificando o jogo. As tecnologias mudam as sociedades e as pessoas (MACHADO, SANTAELLA et al), e são elas – as pessoas – os sujeitos do jogo; e é a sociedade, muitas vezes, o objeto ou o tema dele.

Já o primeiro nível, no interior do Terceiro Círculo, refere-se ao Público, enquanto consumidor de produtos culturais audiovisuais, ainda ligado aos aspectos Fomento e, agora também, à Identidade, da qualidade Mediação. Aqui realiza-se todo o jogo de aceitação ou não, de aquisição por parte do espectador, das obras produzidas e realizadas, suas extensões, complementos e seus subprodutos. Tudo o que o público realiza no entorno das obras: os fã-clubes, a crítica, as pressões pró ou contra determinado formato de negócio ou tecnologia, os compartilhamentos. As eleições e as defesas apaixonadas dos tipos de histórias e matrizes narrativas, estilos e formatos, tudo isso, hegemonicamente mediado pelo aspecto Gênero.

Aqui encontram-se também os que fazem cinema, os autores, roteiristas, criadores e técnicos vários, com suas associações, clubes, sociedades e sindicatos. Os estudos e críticas sobre cinema e audiovisual, em diversos níveis, e suas publicações (AUMONT, 2005, p.9-11) nos mais variados meios. O espaço dos profissionais e dos amantes do cinema. Esse é o palco das batalhas entre os “apocalípticos” e os “integrados” (ECO, 2008), tantas vezes lembrados nos debates sobre indústria cultural transferidos para o campo do cinema.

Níveis do Terceiro Círculo.



A análise do Terceiro Círculo partirá de seu nível mais externo, o Negócio, para depois ir penetrando cada vez mais ao centro, à medida em que a ludicidade torna-se mais densa e a Demarcação mais definida. Em sua análise da crise de 1982 levantada por Wenders no quarto 666, em Cannes, Spielberg volta sua atenção, inicialmente, aos aspectos do Fomento e Negócio do cinema, posteriormente dirigindo sua atenção para as consequências, junto ao Público, das decisões aí tomadas. Entre as premissas apontadas por Wenders, a que mais lhe chama a atenção é a constatação – a qual todos parecem concordar – de que cada vez menos filmes são feitos, mas com largas distribuições, e que os pequenos filmes desaparecem. Citando sua própria experiência, ele denuncia a existência de ataques especulativos no setor, produzindo grande inflação nos custos dos recursos produtivos e gerando uma pressão dos produtores para que as obras *vendam*, não importando o que sejam.

Spielberg parece perceber que, à medida em que os Objetivos e Desafios internos do filme vão sendo suplantados e dominados por fins exteriores ao círculo – como a obtenção de grandes bilheterias e lucros – a obra vai perdendo sua magia e interesse, porque dissolve um dos três pilares do lúdico, sem um dos quais, ele deixa de existir: no caso, a Liberdade. Assim, o jogo dos personagens no interior da fábula (primeiro círculo); o jogo dos atores em sua dança com a câmera e o jogo dos planos nas construções de sentido (ambos no segundo círculo) tornam-se excessivamente subservientes ao jogo pesado dos investimentos e apostas financeiras do terceiro círculo – já impregnado do mundo real capitalista – desintegrando sua magia e matando o filme. A análise de Spielberg é compartilhada, à sua maneira, pelo turco Yilmaz Güney, que faz seus filmes em condições tão diferentes do universo do diretor americano.

A evidente polarização dialética entre terceiro e primeiro níveis – entre o Negócio e o Público – leva o diretor americano a lamentar a frustração daqueles que se inserem na Identidade do cinema como diretores, técnicos, roteiristas etc, que, mais do que profissionais, amam e vivem o que fazem; porque, além de realizadores – que “não sabem fazer outra coisa” – são também espectadores. Isso é o que, inclusive, declara, mais apaixonadamente, o libanês Mahoun Bagdadi. Para ele, nenhuma discussão interessa; somente o amor ao cinema.

Já a contribuição de Fassbinder situa-se no mesmo nível de Spielberg; porém, com os olhos nos cinemas independentes e nacionais, como o seu e o de Bagdadi. Ele deixa mais explícitos os aspectos da Identidade e do Gênero, posicionando-se no nível mais interno do terceiro círculo. Fassbinder divide o negócio em dois mundos, o do cinema-sensação, que no momento exercita a política de grande distribuição para poucos filmes – o cinema visto por Spielberg – e o mundo do cinema individual, artesanal, do qual ele faz parte e que, naturalmente, considera mais importante; um cinema que, por não precisar de grandes públicos, pode manter-se esteticamente independente da televisão; um cinema onde o elemento Liberdade tem mais força, assim como as possibilidades de jogar com a qualidade do Sentido. Portanto, a questão da televisão e da tecnologia eletrônica modificam, mas não eliminam a linguagem ou a arte do cinema, especialmente no cinema “individual”, que se permite ser menos influenciado por ela.

Partindo para o segundo nível, Tecnologia, o diretor francês, Romain Goupil, que em 1982 participava de Cannes com seu filme político, *Morrer aos trinta anos*, de cunho mais documental, é o único a destacar um novo elemento, fundamental nos meios eletrônicos e digitais, ligado ao terceiro círculo, mas com profundas implicações futuras no segundo e mesmo no primeiro círculo lúdico do fenômeno cinema, como aqui apresentado. Ele considera a televisão como “uma ferramenta fantástica”, por sua capacidade de transmissão, e consequente recepção, simultânea, “via satélite”.

De fato, o desenvolvimento dos satélites, que àquela época, começavam a ocupar a órbita terrestre – sem os quais seria impossível o surgimento da *World Wide Web* – além dos diversos outros recursos infra estruturais ligados ao desenvolvimento das telecomunicações em todo mundo, como os cabos submarinos e as fibras óticas (ARMES, 1999, p.221-223), tiveram o negócio da televisão como uma de suas motivações. Obviamente, são recursos imensos, verdadeiras estradas informacionais, com diversas atribuições industriais, militares, espaciais, telefonia e comunicação interpessoal, que nos lembram que, por trás de nossa aparente liberdade, na net, na TI, tudo isso tem dono e alguém detêm a chave do relógio.

Sua observação também nos remete à matizada e ampla fronteira que há na parte mais externa do Terceiro Círculo, em relação aos interesses econômicos e políticos, nos lembrando de que o aparato tecnológico audiovisual tem diversas finalidades, sendo o “contar histórias” apenas uma delas. E que todo este poder, em Terceiridade, pode infiltrar-se – e se infiltra – perigosamente, através dos círculos, até a subliminaridade. Mas, indica também o enorme poder de mudança social que a nova simultaneidade – associada à reciprocidade transmissiva proporcionada pela internet – veio a causar (JENKINS; MURRAY et al), interferindo no cinema em todos os sentidos.

Segundo Bordwell (1985, p.243-245), a tecnologia é um fator muito importante na história do cinema americano, que tem promovido “maravilhas mecânicas” desde seus primórdios, porque “isso vende”. Além de representarem inovações tecnológicas, que contribuem para o aprimoramento do fazer e do usufruir cinematográfico, elas são também importantes peças em suas estratégias de marketing. Qualquer mudança tecnológica em Hollywood pode ser explicada por uma ou mais de três causas básicas:

a) eficiência da produção: Uma nova tecnologia pode cortar custos, através da economia de tempo e de capital físico; propiciar resultados mais previsíveis; resolver problemas e suprir necessidades específicas. Enfim, tornar as coisas mais fáceis e melhores.

b) diferenciação do produto: se a história do cinema confunde-se com a história de seu desenvolvimento tecnológico, deve-se especialmente às vantagens econômicas da diferenciação de produtos. A busca por distinguir uma firma ou um estúdio de outro, através da fascinação do público por novos recursos e efeitos oferecidos, vem desde as disputas por patentes, ainda anteriores ao cinematógrafo de Lumière, ou ao cinetógrafo de Edison, até a atualidade.

c) aderência aos padrões de qualidade: segundo Bordwell, um tipo particular de “ideologia do progresso” carrega todo o pensamento da indústria cinematográfica, sendo zelosamente considerada como garantidora de uma sempre melhor *storytelling*, maior realismo e espetáculos mais aprimorados. O desenvolvimento tecnológico não pode parar, caso contrário será tomado como estagnação, ameaçando o padrão.

Por extensão ideológica, pode-se dizer o mesmo dos demais meios audiovisuais afiliados, como a televisão. Bordwell (1985, p. 244), citando Joseph Valentine, observa ainda que “a cinematografia é como equação matemática: altere um fator e terá que alterar correspondentemente muitos outros, para manter o resultado corretamente equilibrado (BORDWELL, 1985, p.245)”. Por isso, o padrão, ainda que mude em diversos aspectos, sempre se estabiliza, mantendo-se em movimento. Dessa forma, as modificações tecnológicas

voltadas para a captação de imagens e realização dos filmes, o aumento da qualidade e da definição da imagem digital, sua grande agilidade e maleabilidade, além de sua capacidade de transporte, tiveram sua contrapartida na distribuição e exibição.

O diretor e produtor Morrissey declara, em *Chambre 666*, que prefere ver televisão a ver a maioria dos filmes. Monte Hellman, passou a gravar e assistir vídeos em casa, no seu videocassete, diminuindo sua frequência às salas de cinema. Também graças a esse “incrível aparelho”, Goupil entendeu que o cinema morreria em trinta anos, mas frisava: “o cinema, como nós o conhecemos”. Tomando-se como referência o Sundance Film Festival de 2015, pode-se dizer que ele acertou. Constata-se hoje que o videocassete representou o início de uma revolução, no que diz respeito ao cinema como negócio, pois forçou a revisão de estratégias de lançamento, distribuição e exibição, mexendo em seu ponto mais sensível: o dinheiro. Na sequência, como previu Antonioni, as grandes telas e a alta definição, o laser (DVD e Blue-Ray) a custos cada vez mais acessíveis, abalaram as estruturas tradicionais, mas não eliminaram a existência das salas de cinemas, que souberam se adaptar. No mais, o próprio videocassete, tão temido por Wenders, já faz parte do passado, e com ele as grandes videolocadoras. A distribuição de *home-cinema*, está cada vez mais a cargo da internet, através de distribuidoras como a Netflix; ou iTunes, “o seu cinema portátil: a tela vai junto com você. Todos os seus filmes a um toque de distância (APPLE.COM)”, onde o espectador pode escolher entre oitenta e cinco mil filmes; ou através de canais da televisão por assinatura.

Em seu depoimento, Antonioni prevê que “a fita magnética substituirá a película, porque esta se mostrou insuficiente para as necessidades do cinema de hoje”. De fato, depois de muita resistência por parte dos realizadores e cinegrafistas – devido à qualidade ainda insuficiente da imagem de ferro em relação à de prata – o vídeo foi, aos poucos ocupando a produção cinematográfica em todas as suas categorias, graças às suas facilidades e custo, chegando, mais recentemente, após melhorias no digital, ao cinema *feature*. Para se ter uma ideia, Rick McCallum, produtor dos filmes do diretor George Lucas, um dos maiores incentivadores do uso do vídeo também nas produções profissionais, declarou, em 2002, que, para realizar *Guerra nas Estrelas - O Ataque dos Clones* (LUCAS, 2002) gastou 16 mil dólares em fitas de vídeo e, se tivesse filmado em película, teria gastado quase dois milhões (PRODUCTIONCINEMA). Vários tipos de câmeras e outros aparatos tecnológicos foram desenvolvidos especialmente para a *Lucas Films* e depois foram disponibilizados para outros cineastas.

Também nas áreas de processamento, montagem, trucagem e finalização, os sistemas eletrônicos e digitais estabeleceram novos padrões de qualidade, com economia de tempo e de dinheiro. Baratearam-se tanto que qualquer amador pode, hoje, adquirir equipamentos e aplicativos de altíssima qualidade para a edição de filmes, como é o caso do Adobe Première, do Final Cut e do Vegas, entre outros. Com o advento do digital, do silício, as câmeras puderam atingir níveis de definição superiores à película 35mm e caminham para substituir completamente a emulsão em sais de prata. Quanto ao vídeo analógico – a imagem catódica – acabou-se, mesmo para mercado amador.

O cinema digital para salas de exibição, já representa uma grande economia para os produtores e exibidores, mesmo que ainda não esteja devidamente estabelecido, apesar de as salas nos grandes centros urbanos mundiais já estarem equipadas com projetores digitais. Esta mudança é irreversível. A custosa reprodução do filme em cópias para distribuição mundial não será mais necessária. Os filmes são enviados por redes digitais diretamente às salas, propiciando rapidez, eliminando os prejuízos com o desgaste e conseqüente reposição das fitas, estabelecendo um maior controle sobre a pirataria e economizando milhões em transporte internacional. Além disso, as salas ganham mais versatilidade, podendo exibir outros produtos audiovisuais, como espetáculos esportivos ao-vivo e em 3D, por exemplo (DE LUCA, 2009, p.51-55). Poderá voltar a ser um vaudeville, porém, *hi-tech*.

Portanto, o advento das tecnologias digitais aplicadas ao cinema, no que diz respeito à sua produção, à distribuição e à exibição, persegue e conserva uma tradição primordial e histórica da indústria cinematográfica americana, que detêm a hegemonia absoluta do cinema mundial em todos os sentidos (BORDWELL, 1985, Prefácio). Ainda que nem todos os “cinemas” no mundo sigam ou aprovelem o seu modo de ser, que permanece vinculado ao que se convencionou chamar Cinema Clássico Americano, ou Cinema Hollywoodiano (BAZIN, BORDWELL, AUMONT et al.), todos se beneficiam, na medida do possível, das novidades tecnológicas que essa indústria propicia e comanda, em parceria com as principais empresas de pesquisa e produção no campo da tecnologia da informação, em todos os seus aspectos.

Em relação ao primeiro nível do Terceiro Círculo, o Público, o depoimento do realizador francês, Romain Goupil, ao *Chambre 666*, é corroborado por outros diretores, que prevêem as mudanças realizadas a partir de novas tecnologias como novas oportunidades, que trarão mais benefícios do que perdas para o *metiér*, na sua relação com os espectadores. Especialmente no que tange à recepção, através do videocassete, ou, como diz Antonioni, através de outras formas tecnológicas que serão descobertas, “capazes de oferecerem espetáculos que entretenham públicos cada vez maiores”. Deduz-se daí que Michelangelo não

está muito interessado nas velhas oposições entre arte e entretenimento: para ele tudo é entretenimento e cinema ao mesmo tempo.

Do ponto de vista do feedback do público, o videocassete, como um equipamento exibidor, não trouxe grandes transformações. O sistema continuava tradicionalmente como um caminho de via única, “largamente utilizado, no mercado de massa, como mero veículo do cinema (MACHADO, 1997, p.188)”, cuja resposta do público somente podia ser aferida por meios indiretos, como os resultados das vendas em locadoras e salas de cinema, pesquisas de audiência e opinião, fã-clubes e cartas; um jogo indireto. Algumas experiências, incipientes, de reciprocidade imediata eram tentadas na televisão, via telefone, em estórias onde o espectador podia escolher o final, como no programa brasileiro *Você Decide*, da TV Globo (MALTA, 2011, p.207-208). Só com o advento do digital e da internet essa mudança viria a acontecer, e de maneira totalmente nova.

A grande revolução na relação dialética do Público com o Negócio aconteceu a partir da virada do milênio, com a popularização mundial da internet, quando “a assimetria entre *broadcaster* e audiência, que era ditada pelas tecnologias pré-digitais, mudou radicalmente (RHEINGOLD, 2012, p.29)”. Em *Spreadable media* (2013), Henry Jenkins e seus parceiros investigam profundamente como o espectador foi se tornando cada vez mais presente e ativo na sua relação com o Negócio, interferindo diretamente – inclusive na distribuição – ele mesmo tratando de espalhar as obras, na internet, ou via memórias rígidas, DVDs e *pendrives*. Agora, os espectadores, especialmente as comunidades de fãs (JENKINS, 2013, p.9), interagem entre si, formando redes colaborativas e comunidades virtuais, que reforçam ainda mais o elemento Identidade, todos buscando dar sua contribuição ao grupo, por menor que esta seja (RHEINGOLD, 2012: 29, 113). A prática da pirataria tornou-se corriqueira, ou melhor: a propriedade intelectual, como defendida pelos veiculadores, passou a ser relativizada pela nova visão e prática da cultura participativa emergente (JENKINS, 2013:47-84), permitindo também que a obra, à medida em que se espalha, seja refeita: literalmente, através de várias formas de *resamplings* e remixagens, ou, figurativamente, através de ressignificações em várias plataformas (JENKINS, 2013, p.27).

Nesse sentido, por um lado, o jogo entre Público e Negócio tornou-se mais agonístico. A pressão sobre os estúdios e os realizadores tornou-se efetiva e os conflitos tornaram-se diretos, como no caso do vitorioso boicote mundial realizado contra a Warner Bros. em 2001, por esta haver suprimido um web-jornal sobre Harry Potter, criado por um grupo de fãs (RHEINGOLD, 2012:122). Por outro lado, a constante retroalimentação entre as novas mídias e o cinema e a televisão – especialmente a partir da *web 2.0* – permitiu ao

Negócio a oferta de novos produtos inter e transmidiáticos, de sentido mais dialógico com o público e entre si. A relação entre esses produtos possuem um “caráter *orgânico*”, em que “as extensões dos relatos-matriz às novas tecnologias (principalmente a internet, mas também videogames e telefone celular) se integram *com* os (e não *nos*) próprios programas, produzindo formas ‘narrativas tão extensas que não podem ser contidas em um único meio’ (LACALLE, 2010, p.81)”. Essa configuração gera novas oportunidades de trocas e “cruzamentos de fronteiras (RAJEWSKY *apud* CLÜVER, 2011, p.16)”, que encontram-se ainda em seus incunábulo, mas que já movimentam boa parte do capital do setor.

Por isso, está correto Michelangelo Antonioni, quando enaltece, assim como Herzog, a interdependência entre o círculo do cinema e a vida como um todo, prevendo grandes mudanças em todos os seus sentidos práticos. Eles sabem que novas formas de representar a realidade criam no autor e no público novas percepções do mundo, abrindo novas possibilidades expressivas, nos transformando em homens novos; mas que, no entanto, a essência do humano e também do cinema não se perdem: “Onde a vida for dinâmica, onde quer que ela nos toque mais diretamente, é lá que você vai encontrar o cinema, e é isso que vai sobreviver [Herzog]” .

#### 5.2.1.2. Segundo Círculo.

Quem faz a ponte para o Segundo Círculo lúdico do cinema é novamente Romain Goupil. Esse é o círculo da pragmática do cinema, do ato do realizar, tanto no sentido que cabe à Performance do diretor e sua equipe, seus modos de produção e divisões de tarefas, quanto no que cabe à Performance do espectador, sua atividade mental e sensível na busca da construção de sentido. Em suma, é onde o filme se torna obra, configuração e rito. Experiência. É neste círculo que as inovações tecnológicas já desenvolvidas para a atividade cinematográfica, assim como para sua exibição, vão ser testadas enquanto equipamentos de jogo, enquanto contadoras de histórias.

Goupil reivindica que toda tecnologia, suportes etc, estão a serviço dos jogadores e não o contrário. Servem para facilitar o desempenho e a performance em ambos os lados do campo, tanto o lado do realizador como o do espectador; aprimorar o que já existe e oferecer novas possibilidades, tanto sintagmáticas como semânticas. Ele explica que os equipamentos também se tornam antiquados, “pré-históricos”, pesados e trabalhosos, “quando tudo o que se quer é tentar contar uma história” A disponibilidade de um *drone* no set, por exemplo, capaz de realizar com facilidade imagens aéreas em movimento, parar no ar ou seguir cenas de ação,



permite ao diretor novas opções de planos, pode dar a ele novas ideias e modificar o projeto original do filme. Cabe a ele aproveitá-las ou não; o drone está aí disponível, e cada vez mais acessível, mesmo para produções amadoras.

A tecnologia formata a ação da equipe na construção expressiva, interferindo na plasticidade e na comunicação do filme. Como exemplo temos as características dos primeiros negativos preto-e-branco, que eram sensíveis a todas as cores, menos ao vermelho, obrigando todos os atores e atrizes a pintarem os lábios e os contornos dos olhos de preto, ou não aparentariam normalidade na projeção (BRISELANCE, 2011, p.70). David Bordwell (1985, p.221-226) demonstra que a maior profundidade de campo no plano cinematográfico foi somente possível com a melhoria da sensibilidade dos filmes, que permitiram uma menor abertura do diafragma da câmera, ampliando a profundidade. Ele revela também que a celebrada profundidade de campo do filme *Cidadão Kane* (WELLES, 1941), tomada por Bazin como o padrão inaugural de um realismo puro (BAZIN, 1991, p.75-78), não passou de efeito, trucagem.

Segundo Bordwell (1985, p.348-349) em 1941, data do lançamento de *Cidadão Kane*, ninguém ficou sabendo que muitas das míticas cenas em profundidade de campo que tornaram famoso seu diretor de fotografia, Gregg Toland e sua criação, o *pan-focus* (extrema profundidade de campo), eram na verdade composições, ao melhor estilo de George Méliès. A melhoria de dois fundamentos, sobreimpressão (fund.10, de 1898); máscaras (fund.11, de 1899), realizados para Orson Welles e Toland por Vernon Walker, do departamento de efeitos especiais da RKO.

A maioria dos planos de *Xanadu*, inclusive os tetos, eram máscaras. A tomada de *Kane* atirando em Jed Leland eram *back-projection*[...] 50% do filme é truque ótico, alguns rolos continham 80% a 90% de imagens compostas por impressão ótica. Muitas cenas que parecem reais são *composites* de unidades filmadas separadamente [...] nem todas as tomadas óticamente não-tratadas eram necessariamente *pan-focus*. Mesmo a cena de suicídio de Susan é composta por múltipla exposição [com o foco de cada exposição tratado separadamente] (BORDWELL, 1985, p.349).

Esse é um dos motivos de a câmera movimentar-se tão pouco e Welles evitar cortes, decidindo por planos mais longos; nas palavras de Toland, citando Welles, era para “simplificar a produção” (BORDWELL, 1985, p.347). No entanto, ainda que a fotografia de *Kane* tenha sido, na época, criticada por diversos diretores de fotografia – por distorcer a perspectiva e pelo seu excesso de artificialismo – o *pan-focus* de Toland ficou marcado para muitos como um dos pilares do realismo, demonstrando que, em cinema, o mais importante é o efeito.

Com o advento do digital, o fundamento da máscara, o *composite* em *Chroma-key*, somado a outros efeitos visuais (VFX) modelados e compostos em computador, tornaram-se comuns. Estão presentes mesmo em comédias românticas e filmes realistas, pois economizam trabalho e custo com locações, cenários e extras, além de propiciar um controle total da tomada. Se a atividade do cineasta era tradicionalmente associada à pintura, hoje a analogia deve ser feita com artes ainda mais tangíveis, como a modelagem, a escultura e a arquitetura. Basta ver a imensa lista de profissionais correlatos presentes nos créditos dos filmes, tanto nas animações em 3D como nos filmes com atores humanos.

O vídeo, mesmo aquele realizado de forma independente, herdou da televisão - devido à baixa qualidade inicial de sua imagem e à sua interface em telas pequenas - a predominância do recurso aos planos mais próximos e fechados e ao uso de cenografias e fundos menos detalhados, o que acaba por tornar o quadro videográfico mais estilizado e abstrato, forçando sua fonte de significação para as relações entre um plano e outro, para os processos de articulação de sentido. Para Machado (1997, p.194-195), como solução, o vídeo solicita uma montagem eloquente, apontando para a mesma perspectiva da montagem intelectual defendida por Eisenstein, no início do séc. XX, inspirada mais nos processos linguísticos dos ideogramas chineses do que na escrita ocidental, e que consiga “articular conceitos com base no puro jogo poético das metáforas e metonímias”. Essa impressão é compartilhada com Godard, que, em *Chambre 666*, diz que os filmes publicitários – produtos típicos da televisão – são feitos como *O Encouraçado Potenkin*, de Eisenstein, mas têm que adaptar sua linguagem para contar a estória em menos de um minuto.

Como na televisão, o vídeo logra melhores resultados quando “reitera ideias e sensações a cada novo plano” produzindo uma certa redundância; ou então busca o hipnotismo de montagens fragmentárias, híbridas e dinâmicas, produzindo resultados, no plano da significação, mais abertos “do que podem ser no cinema (MACHADO, 1997, p.198)”. Essa rapidez e eloquência do vídeo, disseminadas pela televisão, como denuncia Wenders em seu enunciado, influenciou fortemente alguns gêneros e setores do fazer cinematográfico.

No que diz respeito à Performance da recepção, Werner Herzog compara a televisão a um *jukebox*. O espectador não está envolvido por ela; ele pode mover o objeto, pode deslocar-se em relação à ele. Pode interferir sobre ele; pode desligá-lo. O videocassete aumentou ainda mais essa tangibilidade, essa objetividade. O termo *espectador* começa a perder o sentido, pois o sujeito passa já a interferir no discurso, especialmente no tempo do jogo. Ele pode parar a imagem-movimento, retornar a um ponto qualquer, exibi-la em slow-

motion, acelerá-la, passá-la quadro-a-quadro. Apropria-se, assim, de alguns dos fundamentos ligados aos truques exclusivos do cinema, todos desenvolvidos antes de 1900. No entanto, quem está no controle lúdico do aparato não é mais o projetorista, é o próprio espectador individual. Esses fundamentos são: fund.03: quadro-a-quadro; fund.05: câmera lenta; fund.07: plano reverso; fund.09: acelerado.

Pode-se dizer que a tangibilidade aqui descrita permite que o espectador-usuário aproprie-se também de fundamentos narrativos ligados às relações entre os planos: o espectador-usuário pode voltar a fita e rever cenas, o que representa uma forma limitada de flashback (fund.24, de 1901); pode adiantar a fita, criando elipses espaciais (fund.15, de 1900), temporais (fund.25, de 1901) e flash-forward (fund.27, de 1903). Estes são, no entanto, fundamentos já oferecidos como objetividade poética aos leitores de livros, que podem folhear as páginas para trás ou para adiante. Mas, do ponto de vista das regras convencionais do jogo narrativo, avançar as páginas para saber o que acontece à frente na estória – quebrando um dos trunfos do autor, o suspense (fund.16, de 1900) – configura-se como *trapaça*; e os leitores sentem isso, às vezes com certo prazer transgressor. Como observam Huizinga e Gadamer, a trapaça no jogo (burlar suas regras) pode ser tolerada e, em algumas categorias, até enaltecida; o que não se tolera é que se queira romper com as regras, melando o jogo.

O advento das mídias digitais leva essa capacidade de manipulação a patamares impensáveis para o vídeo analógico. Se, para alguns autores (MACHADO, DUBOIS) já não era tarefa fácil isolar uma linguagem que fosse específica do vídeo, a atual transubstancialidade digital e suas consequências tornaram esse esforço sem sentido. No mais, enquanto a imagem cinematográfica era algo que não se podia tocar, a imagem-movimento exibida e captada pelos tablets e celulares deve ser manipulada em seus comandos diretamente na tela. Pode ser ampliada e mesmo modificada ou misturada, permitindo o uso de qualquer um dos fundamentos cinematográficos, desde que conhecidos pelo usuário<sup>1</sup>. Neste sentido, o seu fazer nos remete ao cinematógrafo de Lumière – aparelho que permitia a captura e também a exibição das imagens – com algumas diferenças: é um fazer imediato, pois não precisa ser revelado um filme; é pessoal e facilmente transferível; e tem uma definição de imagem muitas vezes superior aos primeiros filmes, como nos lembra Wenders.

---

<sup>1</sup> Tomando como amostras o YouTube e as redes sociais, parece que, do ponto de vista da realização, sua peças permanecem sintaticamente próximas àquelas do início do cinema: os *naturaes*, os *posados*, o raciocínio em plano único, a frontalidade, as *atrações*; ou seja, ainda no uso do primeiro grupo de fundamentos do jogo. Daí a necessidade, para alguns, de projetos que promovam uma maior literacia audiovisual.

Jean-Luc Godard considera, em seu depoimento a *Chambre 666*, que a televisão é algo muito pequeno e permite que o espectador esteja muito perto da imagem sem se assustar. E que “parece que as pessoas preferem ver uma imagem pequena de perto, do que uma imagem grande de longe”. Os mais de trinta anos passados tem demonstrado, através da imensa proliferação de telas ainda menores pelo mundo e da constatação de que as salas de cinema com suas grandes telas não morreram, é que isso não importa para as pessoas. O que elas querem é uma boa estória, adequada ao formato disponível. O que nos leva ao primeiro círculo do jogo cinema.

#### 5.2.1.3. *Primeiro Círculo.*

Em relação ao primeiro círculo do jogo cinema, além do que já foi levantado – como a necessidade de se adaptar as peripécias às exigências dos novos campos e interfaces – é curioso perceber que, justamente Paul Morrissey, conhecido por sua longa parceria cinematográfica com Andy Warhol (IMDb), tenha, em *Chambre 666*, chamado a atenção para um elemento fundamental, não só no jogo cinematográfico, mas em todo *storytelling*: a personagem. Para ele, o cinema – assim como o romance – somente pode ter vida quando é um veículo para o autor criar personagens. A trama, o significado, a mensagem etc. não representam nada e acabam morrendo. Somente “os bons personagens permanecem vivos”.

Sua observação pode nos ajudar a compreender, em pesquisas futuras, o motivo da permanência de um programa televisivo tão precário tecnicamente, e considerado *de mau gosto* por uma *elite* artística, como a série infantil mexicana *Chaves*, que teve seu primeiro episódio exibido pela primeira vez em 1971 e permanece até hoje em sucesso diário no Brasil, mesmo tendo realizado seu último episódio original em 1980! Ou o desenho animado *Os Simpsons* (*The Simpsons*<sup>1</sup>), presente desde 1989, com 563 episódios. Ou o ainda nobre extraterrestre, Sr. Spok, de *Jornada nas Estrelas*, uma série produzida, originalmente, somente de 1966 a 1969, há quarenta e cinco anos. Ou a permanente lembrança por parte do público de Darth Vader, cujo carisma levantou, de 1977 a 2005, quatro bilhões de dólares em bilheteria e o total de trinta bilhões de dólares como franquia *Star Wars*. E ainda o grande Kong, que nos comove desde 1933.

Felizmente, Hary Potter (*Hary Potter*); House (*Dr. House*); o príncipe anão, Tyryon Lannister (*Game of Thrones*); ou o “pacato” professor de química, Walter White

---

<sup>1</sup> As informações sobre todos os filmes aqui citados encontram-se no sítio *Internet Movie Database*: imdb.com

(*Breaking Bad*), ou Russell, o escoteirinho encantador de *UP! – Altas Aventuras*, entre outros, testemunham que a televisão não “substituiu o cinema”, como previu Morrissey. Os dois meios se misturaram e se espalharam também para telas menores; e, para o grande público, como declarou em seu depoimento o diretor Monte Hellman, “não importa muito se o cinema se parece com a TV ou a TV se parece com o cinema, ou se a linguagem do cinema está mudando”, desde que haja uma boa história, alavancada por um bom personagem. E, quando a complexidade do personagem, principal estrela do Primeiro Círculo, encontra o desempenho de um grande ator (ainda que digital, como o boneco de Russell), no Segundo Círculo, num *pas-de-trois* perfeito com a câmera, a mágica acontece, direcionando nossa Catexe e nos colocando *in lusio*.

### 5.3. KINGKONG NO PHOTOPLAY. Realidade virtual, jogo e fraude.

O cinema de ficção, espetáculo e arte do cinema, sempre ocupou-se da ilusão. Por isso, buscou um sentido de realismo em suas imagens (BAZIN, 1991, p.30-31). Esse realismo é visto e é tomado por dois ângulos opostos. O primeiro, no sentido da verossimilhança: para que a fantasia, por mais alucinada que seja, possa ser convincente, as imagens e ações devem parecer verossímeis, criar um mundo possível na imaginação, parecer real; busca-se uma forma realista para dar credibilidade a mundos de fantasia. Por outro ângulo, no sentido de uma visão da realidade, busca-se um conteúdo realista, que represente a maior proximidade possível da ficção com a realidade histórica, o mundo real. Uma interpretação de sua verdade.

Diversos autores consideram que “o interesse dos artistas em interpretar a realidade e criar outras realidades é o motor de toda criação artística” (SIMÓ, 2007, p.56). Isso tem levado artistas, ao longo da história da arte, a utilizar qualquer recurso técnico disponível que possa potencializar a imersão e participação do espectador na obra e na realidade que o artista constrói.

Para o crítico de cinema, André Bazin, desde os primórdios, os inventores do cinema não desejavam outra coisa: “o cinema integral, que dá ilusão completa da vida e do qual ainda hoje estamos longe (1991, p.30)”. Seria o mito do realismo integral, livre da liberdade de interpretação do artista e da irreversibilidade do tempo. Quanto mais o cinema der ao espectador a sensação de realidade, mais se aproximará de seu mito original: o cinema total. Para Bazin, no pós-guerra, “o cinema ainda nem começou!”

Nesse contexto, surge, a partir do final dos anos oitenta, ainda de maneira precária, um novo recurso: a realidade virtual (RV), um meio digital e poli-sensorial, capaz de

estimular simultaneamente vários sentidos humanos, como o visual, o auditivo, o tátil, o vestibular, permitindo uma grande imersão na obra. E, por ser digital, oferece grandes possibilidades interativas (SIMÓ; SANTAELLA et al). Tais recursos avançam tecnologicamente e acalentam o sonho do cinema total de Bazin, que Janet Murray ilustrou em *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003). Nele, a autora junta, de um lado, o personagem fictício e título de um clássico de Shakespeare, símbolo da dramaturgia ocidental, incontestavelmente considerado como *arte* e, de outro lado, um aparato tecnológico também fictício, apresentado em uma série televisiva - depois transformada em franquia - *Star Trek* (1966), de Gene Roddenberry, uma peça de entretenimento televisivo. O holodeck é um cubo negro e vazio, recortado por listras brancas, sobre o qual o computador, programado, pode combinar campos de força magnéticos com holografia e conversão de energia em matéria, de maneira que o usuário tenha, de forma simulada, todas as sensações possíveis a quem estivesse vivendo, de fato, e participando de determinado evento artificial ali projetado, podendo tocar e interagir com objetos e personagens. Seria a mais poderosa tecnologia de ilusão sensorial que se pode imaginar (MURRAY, 2003, p.39).

A principal intenção da analogia do holodeck é dar uma resposta mediadora a opiniões pessimistas como as de Aldous Huxley, autor de *Admirável Mundo Novo* (1932), e Ray Bradbury, autor de *Fahrenheit 451* (1953), entre outros, segundo os quais, “quanto mais convincente for o meio, mais perigoso ele é (MURRAY, 2003, p.33-36).” Segundo Murray, esses autores consideram que, inserindo nossa presença em ambientes ilusórios, tão ou mais reais que a realidade:

abandonamos nossa razão e nos misturamos às massas indistintas, para servilmente nos conectar a máquinas de estimulação, ao custo de nossa humanidade. Dentro desta visão distópica, as novas tecnologias de entretenimento são um modo de despojar o indivíduo da linguagem e da cultura que dão sentido à vida e reduzi-lo a um estado de miserável bestialidade (MURRAY, 2003, p.36).

Em contrapartida, no episódio do holodeck citado por Murray, a heroína, capitã Janeway, vive um romance de *holonovela* com um personagem virtual, mas consegue livrar-se das armadilhas hipnóticas do meio - provocadas pela sabotagem à máquina por parte de um vilão - através do uso heroico da razão. Janeway é, portanto, mestra do dispositivo que está criando a ilusão (MURRAY, 2003, p.38), podendo, inclusive, ordenar que o computador apague seu amante virtual. Para Murray, apesar de oferecer uma experiência “mais real que a realidade”, o que o holodeck produz é claramente “um faz-de-conta”, uma ficção (MURRAY,

2003, p.39). Permite um espaço seguro para o confronto com sentimentos e fantasias pessoais, re-produção, em benefício do autoconhecimento, e que faz a heroína voltar ao mundo real ainda mais forte.

Murray, no entanto, não faz a passagem dessa situação hipotética e ficcional do *holodeck* para a tecnologia real em desenvolvimento atualmente. Inclusive porque várias características do holodeck, como pegar um objeto, beber chá ou dar um “*abraço holodeck*”, são considerados como fisicamente impossíveis de vir a acontecer num aparato como este (MURRAY, 2003, p.40). Ela não faz notar que a ação de Janeway no holodeck está muito mais próxima do *jogo dramático* do que do teatro ou do drama (COURTNEY, 2006, p.XX). A capitã assume um personagem nesse mundo holodeck, em primeira pessoa, Lucy Davenport, e passa longas jornadas explorando este universo, participando da rotina da casa, educando as crianças, conhecendo cada personagem individual, enamorando-se de *Lord Burleigh*, tudo levado a sério, como um exercício que suscita questões psicológicas e morais a ela (MURRAY, 2003, p.31-32). Como num psicodrama, ou exercício de improviso de grupos e escolas de teatro. É mais vivencial do que narrativo.

Murray usa a expressão “faz-de-conta” (p.31-32). Isso a remete ao jogo, no sentido defendido por Huizinga (1971) e corroborado por Gadamer (2012), para qual arte é jogo do faz-de-conta. Para estes autores, a imersão está ligada à entrada espontânea em um campo de jogo, através da aceitação de certas limitações e regras, estabelecendo um círculo mágico, onde a cooperação do participante é essencial à formação da ilusão. A mesma liberdade que o jogador tem para entrar, ele tem para sair. É isso que diferencia a ilusão narrativa ficcional, da imersão sem retorno da loucura, ou o pesadelo, ou a *trip* lisérgica. Significa que há sempre uma *consciência de jogo* presente na mente ficcional.

Essas assertivas impõem uma dúvida: é a imersão no universo virtual, enquanto busca de uma capacidade narrativa e qualidade poética - algo equivalente ao *cinema total* de Bazin - uma prerrogativa e um efeito exclusivos do aparato tecnológico, cada vez mais complexo e multissensorial? Ou desta imersão participam, com primazia, a colaboração e o investimento afetivo daqueles que dela usufruem?

Entre as grandes imagens-símbolo do cinema, como Carlitos e Marilyn Monroe, talvez a mais representativa seja aquela em que o gigantesco gorila King Kong combate aviões, montado sobre o *Empire States*, para proteger sua *mocinha* humana. Essa imagem, mais que as outras, contém quase todos os ingredientes que fizeram do cinema de ficção o grande espetáculo do século XX. Nela estão presentes a sensualidade, a paixão, o conflito e a dor, a ironia, a grandiosidade e fantasia desse universo. O poder da ilusão e do aparato técnico

a seu serviço: quanto mais convincente e “realista” enquanto forma, maior o seu efeito e capacidade de sedução. Um tipo de filme totalmente dependente do desenvolvimento tecnológico a serviço da magia e, por isso, um boa trilha para sondar os caminhos do desenvolvimento tecnológico em busca de uma maior imersão. Além disso, é uma história original, criada exclusivamente para o cinema. Por isso, King Kong pode fornecer recursos para aprofundar a questão acima formulada.

King Kong (KINGKONG) levou dois anos e meio para ser produzido. Sete novos processos cinematográficos foram desenvolvidos para que seus efeitos fossem satisfatórios. Visitas ao estúdio eram proibidas. Sua ideia foi concebida por Edgar Wallace, autor de incontáveis livros de mistério, originalmente para o cinema; contou com roteiro de James Ashmore Creelman e Ruth Rose e teve a direção de Ernest B. Schoedsack e Merian Caldwell Cooper. O filme foi estrelado por Fay Wray e Robert Armstrong. Foi lançado em 1933 e seu estrondoso sucesso o tornou a maior bilheteria do cinema americano de todos os tempos, da época, arrecadando 1 milhão e setecentos mil dólares e salvando a RKO Studio da falência.

Os efeitos foram desenvolvidos por Willis H. O'Brien, escultor, que tornou-se um dos maiores pioneiros em efeitos especiais no cinema. Ele coordenou uma equipe de mais de vinte animadores para a realização dos efeitos, basicamente usando a técnica de quadro-a-quadro (*stop motion*). Cada cena foi detalhadamente desenhada, num *storyboard* minucioso, e cada desenho foi seguido à risca. Foram gastos 238 mil pés de película, para 10 mil pés de filme final. Em algumas cenas, o diretor de fotografia, Eddie Linden usou 65 eletricitistas e mais de 350 lâmpadas (International Photographer.1933).

Pode-se creditar parte do sucesso e envolvimento do público no filme também à música. King Kong foi o primeiro<sup>1</sup> a ter toda a parte musical escrita especialmente para ele e o som foi, pela primeira vez, gravado em três faixas, uma para ruídos, outra para diálogos e outra para a música, formato que tornou-se padrão posteriormente na indústria .

O artigo da revista *Movie Classic* (GRANT, 1933, p.42,43,66), de 1933, intitulado “*King Kong - how did they make it?*” relata a pré-estreia do filme para aproximadamente 300 jornalistas e críticos, e sua reação diante da vida e do realismo das cenas. Após o aparecimento na tela daquela “coisa gigantesca”, “foram necessários muitos minutos até que o senso de realidade retornasse” e que surgisse em coro a pergunta: “como eles fizeram isso?” O articulista observa que, da maneira como King Kong confundiu tantos escritores e especialistas em truques cinematográficos - apresentando a eles uma ilusão a qual foram

---

<sup>1</sup> Como já citado, antes do cinema, as pantomimas animadas de Reynolds possuíam trilhas exclusivas.



incapazes de sondar - também o público, “assustado e intrigado”, fez-se a mesma pergunta. E acrescenta que, em situações normais, é política da revista *Movie Classic* não responder a este tipo de pergunta (como eles fizeram isto), para não “despir os filmes de seu *glamour* ou destruir a ilusão de um bom drama”. Mas, abrem uma exceção a *King Kong*, pois é impossível ver esse filme sem constatar que trata-se de uma grande façanha da mágica do cinema:

você sabe que está sendo magnificamente enganado, no entanto, permanece disposto a entrar no espírito da fraude - isto é, enquanto estiver no teatro! Então você retorna para a realidade e começa a se maravilhar: como eles fizeram isso? (GRANT, 1933)

Muitos dos segredos técnicos desenvolvidos para a mágica de *King Kong*, por não estarem ainda protegidos por patentes, não poderiam ser revelados pelo artigo e, ao diretor, Merian Cooper, quando indagado, coube apenas responder: “tudo não passa de jogo de espelhos”. Ele fazia alusão aos conhecidos truques das atrações dos parques de diversões, tão populares na época, como o de *Songa (Zambora)*, a *mulher-gorila*, conhecido desde a segunda metade do séc. XIX (NICKELL, 2005, p.288-291) e, provavelmente, um dos elementos inspiradores de *Kong*. O truque usa a técnica conhecida como *Pepper’s Ghost*, desenvolvida em 1863, por John Henry Pepper, a partir de uma descrição completa do truque, demonstrado pelo filósofo e alquimista renascentista, Giambattista della Porta, em sua obra, *Magia Naturalis*, de 1568. O truque tem como base técnica a *câmara obscura*, descrita por ele, e que é, como já vimos, a mesma base técnica do cinema.

A ideia de um gorila sequestrando e desejando uma mulher já havia aparecido em uma escultura de Emmanuel Frémiet em 1887 e foi influenciada pela literatura do gênero *mundo perdido* (Conan Doyle, Edgar Rice Burroughs), comum na época, e filmes anteriores com temas sobre macacos. Na estória, uma equipe de cinema está filmando cenas de aventura em uma ilha exótica e selvagem, a Ilha da Caveira, quando descobre que ali vivem ainda monstros gigantescos e pré-históricos. Entre esses, está o gorila *Kong*, que toma a “mocinha” do filme como bichinho de estimação, desenvolvendo um afeto ambíguo por ela. A equipe decide capturar o bicho e apresentá-lo como atração em turnês pelo mundo, mas, perdem o controle sobre a fera, que escapa, provocando terror em Nova York. A tentativa de sua captura termina como uma tragédia. A escolha de uma equipe de cinema, uma atriz e um diretor como principais personagens, nos remete a este parentesco, à época ainda recente, do cinema com o circo de atrações, com o parque de diversões, os truques, o jogo, o *sideshow*, para onde pretendem levar *Kong*.

Diante do relato de tamanho encanto por parte de críticos e público, algo parece estranho, pois, para os olhos contemporâneos, essas imagens, os planos e as sequências do King Kong de 1933, nos parecem bastante toscas e as animações malfeitas. Parece-nos impossível que tais imagens possam ter provocado no público tanto fascínio, qualquer tipo de imersão ou sentido de realidade, como demonstram as críticas da época, representadas pelo texto acima. Especialmente, quando o público é formado por profissionais, críticos, *experts* na técnica cinematográfica, como relatado.

Se olharmos apenas sob o prisma da tecnologia, essa aparente contradição deixará, a alguns, a impressão de que as pessoas da época eram menos preparadas em termos de percepção de movimento, ou, como a tecnologia era mais rústica, qualquer evolução era percebida como 100% de realismo formal. Outros, no entanto podem contra-argumentar que, justamente por estarem menos saturadas de imagens artificiais em movimento, essas pessoas, pelo contrário, teriam mais sensibilidade para perceber a falsidade dos gestos. Além disso, que os trezentos críticos presentes na pré-estreia teriam, por obrigação profissional, os olhos treinados para detectar a rusticidade desses movimentos.

O sucesso de King Kong foi tal que, praticamente, inaugurou o gênero *monstros e catástrofes*, tornando-se referência e modelo para diversas outras produções. Uma nova versão de King Kong, foi realizada em 1976, dirigida por John Guillermin e estrelada por Jessica Lange e Jeff Bridges. Nesta versão, os invasores da ilha da Caveira, não são mais membros de uma produtora cinematográfica, mas de uma empresa de petróleo. A cena final é no *World Trade Center* e não no *Empire States*. Os efeitos foram baseados principalmente em mecatrônica; um dos gorilas mecânicos tinha 12 metros de altura e pesava mais de seis toneladas. O filme foi recebido com um misto de entusiasmo e desconfiança, especialmente por parte dos admiradores da primeira versão; no entanto, ganhou o Oscar de Efeitos Especiais e representou a quinta maior bilheteria do ano, triplicando o investimento da *Paramount Pictures*, sua produtora. A revista *Time* (KING KONG), o considerou, à época, um filme “inescapável”, o qual, não importa o que os outros digam, tem que ser visto. E “os efeitos especiais são maravilhosos.” A revista *Variety* (KING KONG) considerou que o filme “equilibra efeitos especiais soberbos com uma credibilidade dramática sólida”.

Essa versão de King Kong fez também uma longa carreira na TV, a partir de 1978, sendo exibido até hoje. O público de cinema na faixa dos cinquenta anos de idade, seguramente se lembrará do grande efeito e impressão causados pela sensação de realidade desse filme. No entanto, este mesmo espectador, ao assistir o filme hoje, não deixará de notar os recortes do *chroma key*, denunciando a montagem em *composite* dos planos, prejudicando

a ilusão. Isso, de resto, se passa também com filmes como *ET, o extraterrestre* (1982), *De Volta para o Futuro* (1985) e tantos outros que, como King Kong, dependiam de tecnologia geradora de efeitos realistas para aprofundar sua ilusão. Mesmo o mais recente, *Titanic*, de James Cameron (1997) já revela em alguns planos o (agora) tosco recorte em *chroma key*, que, na época, não notamos.

Essas observações reforçam as questões anteriormente formuladas: como o público percebia e percebe, de fato, o realismo formal crescente, criado pelos avanços tecnológicos a serviço da ilusão narrativa cinematográfica e, qual é o seu papel nessa imersão e fascínio relatados nas críticas?

O próprio artigo da revista *Movie Classic*, relativo ao King Kong de 1933, nos dá pistas para estas respostas. Ele comenta o efeito dessa percepção, dizendo que um “não-iniciado” pode achar a primeira entrada de Kong em cena um tanto “*jerkily*”, de arranco, mas sente que “depois, isso melhora bem”. No entanto, sabemos hoje, não existem, na verdade, diferenças técnicas entre as animações iniciais e as finais do filme. Ele observa que a primeira entrada de Kong é feita, propositalmente, entre árvores e densa vegetação, para que o espectador tenha oportunidade de ajustar os olhos aos movimentos do gorila. O que se passa, segundo o artigo, é que “seus olhos se tornam acostumados com a ação e você cai sob o encanto da ilusão.”

A crítica da revista *Variety*, em 1933, diz que a estória é implausível, a atmosfera do filme é falsa e os movimentos do monstro são mecânicos. Mesmo assim, depois que o público se acostuma com isso, ele começa a “sentir o poder” e o filme ganha a batalha pela sua confiança, atingindo um alto tom de excitação, que se acumula num final emocionante. Às vezes, a trama (*plot*) extrapola os limites da coerência, provocando risos, mesmo nos públicos mais populares e tolerantes, mas o clima é prontamente retomado. E ironiza: “Kong mistifica, assim como horroriza, e pode abrir um novo meio para assustar *babies* através da tela.”

As críticas de época aqui apresentadas, quando colocadas em relação com nossas percepções dos filmes, algum tempo depois de lançados, sugerem que exista por parte do espectador uma predisposição à cooperação para aceitar aquilo que lhe é apresentado como possuindo um nível razoável de realismo, suficiente para colocá-lo no círculo mágico da estória e imergi-lo na fantasia do filme; desde que este lhe interesse e consiga cativá-lo de alguma maneira. As críticas de 1933, por exemplo, não exigem ou sentem falta da cor, para dar realismo ao filme, apesar de algumas experiências com cor já estarem sendo desenvolvidas na época. Pressupõe-se que o expectador complementa com sua imaginação

essa ausência, sem sequer nota-la. Da mesma forma, não houve exigência de exibição em 3D ao King Kong de 1976 para que o estado de ilusão se firmasse, a partir da tecnologia de produção de realismo disponível e utilizada no filme.

Uma análise mais detalhada do já citado texto, *How did they make it?*, pode ser esclarecedora em relação a como essa possível colaboração entre filme (autor) e espectador se desenrola e quais componentes ontológicos do jogo estão aí presentes:

a) “Você sabe que está sendo magnificamente enganado, no entanto, permanece disposto a entrar no espírito da fraude - isto é, enquanto estiver no teatro!” Isto revela que no jogo da arte narrativa existe um acordo, um contrato tácito:

– Eu vou te contar uma mentira, mas você vai acreditar nela. Topa?

– Ok, se você contar direitinho... Mas não me engane!

Aí está a diferença entre a ficção e a mentira. A ficção é uma mentira de brincadeira, mentira de mentira, a pessoa sabe que é assim e entra no jogo espontaneamente, em liberdade, “só enquanto estiver no teatro”, ou seja, no espaço e no tempo do jogo, no campo do jogo. Portanto, não é realmente uma fraude, é um jogo.

b) “Então você retorna para a realidade e começa a se maravilhar: como eles fizeram isso?” O que sugere, segundo Johan Huizinga, que todo jogo é representação. Gadamer complementa que o jogo da arte é transformação de representação em configuração; torna-se obra, portanto, preñe de significação, que permanece para além dos limites do círculo mágico, depois que este é desfeito (HUIZINGA; GADAMER).

Esse sentido de “realismo maior que o real” está ligado à capacidade de iludir e, especialmente, de se deixar iludir, colocar-se *in ludio*, “em jogo” (HUIZINGA). Quanto mais dentro do círculo do jogo, maior envolvimento e catexia, maior a sensação de realidade daquele mundo ilusório. Isso significa que há sempre uma *consciência de jogo* e um sentido de liberdade presentes na mente ficcional.

Existem casos de imersão total, *realidades virtuais* que, no entanto, são orgânicas. É o caso de certos golpes, conhecidos como *contos-do-vigário*, e as *pegadinhas* apresentadas na televisão, onde o sujeito é atraído, desavisadamente, para um mundo totalmente construído, um simulacro, e dele toma parte integralmente, sinceramente, com todos os seus sentidos, sua *psique*, suas emoções, seu corpo, até descobrir-se ludibriado por todo o ambiente que o cerca. Como ilustrado em *O Show de Truman* (WEIR, 1998). Isto não é jogo, pois faltam aí vários elementos ônticos, e éticos, especialmente a Liberdade e a consciência de jogo. Trata-se de uma fraude. Portanto, fora da loucura e do pesadelo, só há possibilidade de uma verdadeira *imersão total* na fraude.

Caso fosse possível, a imersão de um sujeito em um dispositivo de RV, sem que ele disso tivesse consciência, representaria uma *imersão total*, mas não seria narrativa. Seria vivência, pois em primeira pessoa e sem autoconsciência; uma vivência falsa – sem que a vítima soubesse – seria também uma fraude criminosa, traição, embuste. É imprescindível à imersão narrativa poética estar de acordo, colocar-se *in lusio*, cooperar. Portanto, cinema é jogo e só pode ser tomado como algo construído e vivenciado *como e enquanto jogo*, caso contrário, será fraude.

Em 2005, uma nova versão de King Kong foi realizada, com direção de Peter Jackson, o mesmo diretor da série *Senhor dos Anéis* (2001-2003). Utilizando os mais recentes recursos de *VFX*, modelagem digital 3D, o filme ganhou o Oscar de Efeitos Visuais, entre dezenas de outros prêmios. Os personagens voltaram a ser uma equipe de cinema e o prédio, novamente o *Empire States*. O mesmo diretor criou recentemente, para a *Universal Studios*, o *King Kong 360 3D*, parque temático, considerado o mais aperfeiçoado aparato tecnológico comercial, “a maior e mais intensa multisensória experiência 3D, em projeção de 360 graus (UNIVERSAL STUDIOS)”, onde é possível ficar face a face com o monstro, enquanto este luta com dinossauros, em cenário de proporções grandiosas, que avançam e desmoronam sobre o espectador, que se encontra no meio do conflito.

Assim, a experiência cinematográfica retorna através do aparato tecnológico ao parque, à mulher-gorila, à experiência sensória do truque dos espelhos e da *câmara obscura*. O espaço originário da brincadeira, da sensualidade e do jogo, o *campo* de George Meliès, de George Albert Smith, Gaston Velle, Ferdinand Zecca e David Wark Griffith; e de homens da tecnologia dispostos a brincar, como Laurie Dickson, James Williamson, Robert Paul e Edwin Stanton Porter. O grande Kong, enfim domesticado, sugere que a tecnologia pode representar diferenças quantitativas, mas não qualitativas em relação à capacidade imersiva da narrativa, do ponto de vista poético, uma vez que toda experiência se dirige, em última instância, à mente do sujeito e somente a consciência e a liberdade do jogar podem transformá-la em arte e divertimento.

Kongs de 1933, 1976 e de 2006.





## 6. CONCLUSÃO

A presente investigação teve como principal escopo responder à questão: pode o cinema ser um jogo? Considerou a hipótese inicial como positiva, a partir de axiomas relacionados a outras atividades artísticas ou culturais historicamente ligadas à atividade e à experiência cinematográficas, sob o ponto de vista de certos autores referenciais, especialmente Johan Huizinga e Hans-Georg Gadamer. Uma vez que os autores consideram a arte e o espetáculo como formas de jogo e o cinema é considerado por muitos, se não uma arte, ao menos um espetáculo, pode-se concluir, por dedução, que cinema é jogo.

Para investigar mais profundamente a hipótese, aplicou-se ao fenômeno cinema – seus procedimentos de produção, sua relação com o espectador e seu potencial narrativo – a *lógica do jogo*: suas características essenciais, assim como seus instrumentos de análise. Em caso de confirmação da hipótese, essa lógica do jogo deveria proporcionar uma interpretação coerente de todos os elementos ontológicos do cinema, sua pragmática e suas construções de sentido. Deveria também diferenciar-se de outras abordagens, contribuindo de alguma forma para sua compreensão enquanto atividade cultural também transformada pelos meios digitais.

A riqueza da compreensão que Huizinga e Gadamer têm sobre o jogo e sua essência tornaria confusa e pouco metódica a aplicação de sua lógica ao cinema, não fosse a interferência da Semiótica, de Charles Sanders Peirce. Tendo como base a sua tríade semiótica, foi possível ordenar, categorizar e sistematizar essa análise. Assim, as diversas características inerentes ao Jogo, apresentadas por Huizinga e interpretadas por Gadamer, foram organizadas em três elementos formadores essenciais: a Liberdade, a Demarcação e a Representação. Esses três elementos foram, por sua vez, desmembrados em novas subcategorias triádicas, e manifestações, em busca de uma aproximação mais precisa, que pudesse realçar novos aspectos dentro da complexidade e amplitude do objeto dinâmico Jogo.

Essa lógica do jogo, agora sistematizada, revelou-se capaz de compreender confortavelmente o fenômeno cinematográfico, permitindo diálogo com outros pensadores, especialmente, Sigmund Freud, possibilitando o aprofundamento da hipótese e gerando sub-hipóteses. O conceito freudiano da catexis pôde posicionar a ideia de investimento e de concentração direcionada de energia na formação do círculo mágico do jogo, de maneira quase sólida e extremamente dinâmica, como um poderoso arpão atirado contra o alvo, cuja corda que o prende ao atirador seja muito curta, arrastando o atirador consigo.

Como aprofundamento da hipótese pode-se infletir que, por ser um campo de encontro e choque de catexes, o Círculo Mágico é, ao mesmo tempo, motivo e resultado da

Performance do jogador na sua relação com a Interface do jogo e segundo suas Regras. É responsável pela sensação de imersão do jogador no campo do jogo e da arte. Que a Interface é o principal elemento para a demarcação dos Campos e Círculos do jogo cinema. Que sem a Performance não se cria ou alimenta o Círculo, não há vida no Campo e a Interface se apaga. Que as Regras definem o Campo e/ou são definidas a partir dele. A perfeita adequação ou sintonia entre Objetivo e Campo propiciam o sentido de Ordem e harmonia, ampliando a Catexe, que reforça o Círculo Mágico do jogo.

A relação da Interface com o Campo, o Sentido e o Fomento sugeriu, então, que a experiência cinematográfica possa ser compreendida em três círculos de jogo, três dimensões inseparáveis de Círculos Mágicos, intercomunicantes e dinâmicos.

O Primeiro Círculo, o *Filme*, está ligado à fábula, ao conteúdo da estória. É vivenciado individualmente - de forma subjetiva, emocional e estética - sendo a própria ilusão cinematográfica. É, geralmente, a representação de uma luta, tem características agônicas. É o círculo mais interno, mágico e profundo do jogo, o mais próximo da Primeiridade em Peirce, podendo levar a níveis muito baixos de opacidade ou consciência, e alta evasão. Seu principal autor é o Roteirista. Sua interface é o campo cinematográfico.

No Segundo Círculo de jogo, o *Cinema*, o que importa é, de um lado, a Performance do espectador na construção de Sentido do filme a partir dos elementos dados ou negados pelo autor na tela e, por outro lado, a Performance da equipe para contar a estória, usando para tal o aparato cinematográfico e como campo de jogo o *Filme*. Seu principal autor é o Diretor. Sua interface é a tela.

No Terceiro Círculo, a auto-representação do jogo cinema faz com que o jogador alcance a sua própria auto-representação enquanto joga. Este é o estopim para o processo de identificação e a formação de identidades a partir do jogo. Nesse auto-representar-se através da representação do jogo, o jogador, seja ele autor ou espectador, esbarra com semelhantes e reconhece-se neles, criando afinidades interpessoais que resgatam e valorizam o jogo enquanto rito. Criam-se identidades e códigos próprios, compartilhados em cumplicidade, onde a plateia é um jogador ativo, que pode influir no destino do filme enquanto obra, em seu sucesso de público, sua continuidade. Esses fenômenos propiciam condições de troca entre o mundo do jogo e o mundo real. O principal autor, no Terceiro Círculo, é o Produtor.

Os Círculos, quanto mais exteriores ao jogo, quanto mais próximos da Terceiridade, mais permeáveis ao mundo real estão, influenciando e moldando o jogo mais ao interior, ao centro. E quanto mais se dirigem ao interior, maior a sua ludicidade, imersão, enlevo, e proximidade com o sentido de Primeiridade. Cada um desses Círculos, em suas



interações com os demais, pode ser compreendido a partir do desenvolvimento histórico das técnicas, tecnologias e conhecimentos que tomam do mundo “real” e transformam em equipamentos lúdicos, ou seja, brinquedos. No caso do Cinema (o segundo círculo), o brinquedo é o aparato cinematográfico. No caso do Filme (o primeiro círculo), o brinquedo é o personagem, que sustenta a linguagem narrativa, embebida no conflito e nas paixões humanas. No caso do mundo do cinema (o terceiro círculo), é a indústria da comunicação.

Toda nova técnica ou tecnologia aponta para novas possibilidades, desalojando o ser humano de suas habitualidades e provocando inúmeras incertezas. Criada como elemento de sobrevivência e produção, ferramenta do mundo das necessidades, do mundo “sério”, ela, no entanto, se desenvolve nas sua relação com o lúdico, que a amansa - a ela e a tudo o que representa em termos de deslocamento do ser humano para situações incertas- e a torna mais dócil. A segurança agora adquirida e os novos sentidos acrescidos pelo jogo a essa tecnologia abrem espaço para seu aprimoramento e para novos desenvolvimentos, geradores de novas tecnologias e, conseqüentemente, novos medos e incertezas.

A partir dessas assertivas e tomando o esquema aqui desenvolvido como ferramenta de análise do fenômeno cinema, passou-se à sua aplicação na interpretação de temas e tópicos recorrentes no seu estudo. A ferramenta demonstrou consistência para refletir criticamente o desenvolvimento tecnológico e expressivo do cinema, mesmo em suas mais remotas origens, abrindo, sob o ponto de vista lúdico e cinematográfico, uma nova sugestão de interpretação para a impressão (ou sua intenção) de movimento presente em algumas artes rupestres pré-históricas. Uma região escura do saber, fronteira larga entre a ciência e a imaginação.

Também no que diz respeito ao cinema *estrito sensu*, pós-Lumière, e seus fundamentos, ou a relação temerosa de seus fazedores com as tecnologias eletrônicas e digitais, a lógica de jogo sistematizada pelo esquema pôde contribuir, ajudando a discernir e interpretar opiniões emaranhadas.

Já na outra ponta do saber, onde a tecnologia prepara as máquinas voltadas para as relações interpessoais, econômicas e político-militares do futuro – fronteira ofuscante entre a ciência, a fantasia e a arrogância – os três elementos lúdicos do esquema e suas subdivisões triádicas permitiram argumentar que, no que diz respeito ao cinema e o que ele vier a ser no futuro – não importa sua intensidade de realismo e imersão – se não for jogo, será fraude.

Portanto, parece que a hipótese aqui levantada pode, ao menos provisoriamente, ser considerada válida. As respostas à questão inicial, suas abduções, encaminharam a investigação para regiões inesperadas, abrindo possibilidades mais amplas do que o fôlego

dessa pesquisa pode sustentar, em termos de prazos e recursos. Várias novas questões apresentaram-se pelo caminho, mas o tempo e a economia da pesquisa impuseram que fossem discretamente ignoradas, não porque refutassem as análises; pelo contrário. Mas para que o todo bruto da argumentação pudesse ser aqui compartilhado.

A palavra artística muitas vezes e com menos termos consegue expressar certas ideias melhor do que o pesquisador. Por isso, este projeto se encerra com uma síntese perfeita da arte como jogo, elaborada pelo poeta português Fernando Pessoa em *Autopsicografia*, que representa muito bem a essência do que aqui se buscou. Segundo ele, o poeta é um fingidor que finge tão completamente que chega a fingir que é dor a dor que na verdade sente. E os que leem o que ele escreve, na dor lida sentem bem: não as duas que ele teve, só a que eles não têm.

Pelos corredores desta pesquisa muitas portas foram deixadas entreabertas; em outras, apenas vislumbrou-se a luminosidade através da fresta, e em algumas nem se tocou na maçaneta. Espera-se voltar a eles em breve, com um pé-de-cabra e alguma luz elétrica. Com recursos que permitam aprofundar a proposta aqui apresentada e contribuir de alguma forma para a compreensão crítica dos novos caminhos, positivos ou negativos, que o futuro da tecnologia, da comunicação, do cinema e da arte nos apresentam.

1945 e 2015.



## REFERÊNCIAS

- ALLEN, J. Romilly. **Notes on fire-producing machines**. p. 229-253. In: Proceedings of the Society of Antiquaries of Scotland. 1880. Disponível em: [http://archaeologydataservice.ac.uk/catalogue/adsdata/arch-352-1/dissemination/pdf/vol\\_014/14\\_229\\_253.pdf](http://archaeologydataservice.ac.uk/catalogue/adsdata/arch-352-1/dissemination/pdf/vol_014/14_229_253.pdf)
- ALLEN, Woody. **A rosa púrpura do Cairo** (The Purple Rose of Cairo). Filme, 122 min. EUA. 1985.
- APPLE.COM. < <http://www.apple.com/br/itunes/video/>>
- ARMES, Roy; SCHLESSINGER, George. **On vídeo: o significado do vídeo nos meios de comunicação**. São Paulo: Summus. 1999.
- AUMONT, Jacques **O cinema e a encenação**. Lisboa: Texto & Grafia. 2006-b
- \_\_\_\_\_ & MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas. Papyrus. 2006.
- \_\_\_\_\_ et al. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus. 2005.
- \_\_\_\_\_ **A Imagem**. Campinas: Papyrus. 1993.
- AZÉMA, Marc.. **La décomposition du mouvement dans l'art paléolithique**. in International Newsletter on Rock Art, n° 43, p. 14-21. Foix (France). 2005. Disponível em: <[http://www.international.icomos.org/centre\\_documentation/inora/inora43/index.html](http://www.international.icomos.org/centre_documentation/inora/inora43/index.html)>
- BAHN, Paul G. **Journey Through the Ice Age**. Berkeley/Los Angeles: University of California Press. 1997.
- BAUDRY, J.L. **Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base**. In XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal. 1983.
- BAZIN, André. **O Cinema: ensaios**. Brasília: Brasiliense. 1991.
- BENTO, G. R. **O espectador e os efeitos da experiência cinematográfica**. Ciências & Cognição. Vol. 13. 2008.
- Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/231>>
- BENJAMIN, Walter. **Walter Benjamin: magia e técnica, arte e política - Obras Escolhidas**, V.1. São Paulo. Brasiliense. 1987.
- BERNARDET. Jean-Claude: **O que é cinema**. São Paulo: ed. Brasiliense, 1980
- BODDY, Willian. **Fifties Television: the industry and its critics**. Chicago: University of Illinois Press. 1993.
- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Campinas: Papyrus. 2009.

\_\_\_\_\_ (org.) **The classical Hollywood cinema: film style & mode of production.** New York: Columbia University Press. 1985.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia. 1990.

CAMPBELL, Drew. **Technical film and TV for nontechnical people.** New York: Allworth Press. 2002.

CHATTERJEE, Sayan. **Estratégia à prova de falhas.** Porto Alegre: Artmed. 2005.

CLINTON, Kevin. **Stages of Initiation in the Eleusinian and Samothracian Mysteries,** in COSMOPOULUS, Michael B. (org.). **Greek Mysteries: The Archaeology of Ancient Greek Secret Cults.** London: Routledge. 2005

CLÜVER, Claus. **Intermedialidade.** in Pós: Belo Horizonte. v.1, nº2. Belo Horizonte. 2011.

COLOMBO, John Robert, **Colombo's Hollywood: wit and wisdom of the moviemakers.** Cork (Rep. of Ireland): Collins, 1979

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação.** Rio de Janeiro: Azougue. 2008.

COURTNEY, Richard. **Jogo, Teatro & Pensamento.** São Paulo: Perspectiva. 2006

DE LUCA, Luiz Gonzaga Assis. **A Hora do Cinema Digital: Democratização e Globalização do Audiovisual.** São Paulo. Imprensa Oficial. 2009.

DICIONARIO ONLINE DE PORTUGUES <<http://www.dicio.com.br/microfonia/>>

DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: humanização das tecnologias.** São Paulo: UNESP. 1997.

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

EASTWOOD, Clint. **Menina de Ouro (Million Dollar Baby).** Filme: ficção, 132 min. 2004.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos.** São Paulo. Perspectiva. 2012.

——— **Apocalípicos e Integrados.** São Paulo. Perspectiva. 2008.

FREUD, Sigmund. **Os chistes e sua relação com o inconsciente.** in Obras Completas de Sigmund Freud. Vol. VIII (1905) Rio de Janeiro: Imago. [?]

\_\_\_\_\_ **Escritores criativos e devaneio.** in Obras Completas de Sigmund Freud. Vol. XIX (1908). Rio de Janeiro: Imago. 1972

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica.** Petrópolis. Vozes. 1999.

GATTAI, Zélia. **Anarquistas, graças a Deus: memórias.** São Paulo: Cia. das Letras. 1979

GATTON, Matt; *CARREON, Leah; CAWEIN, Madison; BROCK, Walter; and SCOTT, Valerie. The camera obscura and the origin of art: The case for image projection in the Paleolithic.* Oxford: Archaeopress, 2010.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_ **Paleo-camera concept of representation.** Artigo, in Pleistocene Coalition News, v.2, p. 4-5. maio-junho de 2010. Disponível em: < <http://pleistocenecoalition.com/>>

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_ **Paleo-camera: Evidence from the caves.** Artigo, in Pleistocene Coalition News, /v.3, p.8-9, setembro de 2010. Disponível em: < <http://pleistocenecoalition.com/>>

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_ **Paleo-camera statistical analysis.** Artigo, in Pleistocene Coalition News, v.4. p. 1-3. agosto de 2012/. Disponível em: < <http://pleistocenecoalition.com/>>

GRANDIM, Anabela. **Comunicação e Ética. O sistema semiótico de Charles S. Peirce.** Covilhã. LabCom. 2006.

GRANT. Jack. **How did they make it?** in Movie Classic Magazine. Chicago. março-julho de 1933. Disponível em: <<http://archive.org/stream/movieclassic04moti#page/n217/mode/2up>>

GREGATTI, Ana Lucia. **A televisão no Brasil: história e educação.** Monografia de pós-graduação. Orientador: MARANHÃO, Diva Nereida Marques. Rio de Janeiro: Universidade Candido Mendes. 2004. Disponível em:

<<http://www.avm.edu.br/monopdf/8/ANA%20LUCIA%20GREGATI.pdf>>

HARVARD BUSINESS REVIEW. **Storytelling that moves people.** junho de 2003. EUA. Disponível em: <<http://hbr.org/2003/06/storytelling-that-moves-people/ar>>

HERZOG, Werner. **A caverna dos sonhos perdidos.** Filme, documentário, 90 min. Alemanha/Canadá/França. 2011.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura.** São Paulo. Perspectiva. 1971/ São Paulo. Perspectiva. 2000.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable media : creating value and meaning in a networked culture.** New York: NYU Press. 2013.

JORNAL DA UNICAMP, **Continuidade ou ruptura?:** rumos da música erudita. Entrevista com Álvaro Kassab e Eustáquio Gomes. Campinas. 2005. Disponível em: <[http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp\\_hoje/ju/junho2005/ju290pag06.html](http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/junho2005/ju290pag06.html)>

KING KONG. **Review:** ‘King Kong’ (1933) Variety. March 6, 1933 Disponível em:

<<http://variety.com/1933/film/reviews/king-kong-2-1200410783/>>

\_\_\_\_\_ **King Kong:** a wonder in celluloid. International Photographer. Revista. pag 34.

Hollywood. Jan-Dec 1933. Disponível em: <

[http://ia700704.us.archive.org/BookReader/BookReaderImages.php?zip=/20/items/internationalpho05holl/internationalpho05holl\\_jp2.zip&file=internationalpho05holl\\_jp2/internationalpho05holl\\_0146.jp2](http://ia700704.us.archive.org/BookReader/BookReaderImages.php?zip=/20/items/internationalpho05holl/internationalpho05holl_jp2.zip&file=internationalpho05holl_jp2/internationalpho05holl_0146.jp2)>

\_\_\_\_\_ **The Greening of Old Kong.** Time magazine. Richard Schickel. Monday, Dec. 27, 1976 Disponível em:

<<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,947771,00.html?internalid=ACA>>

\_\_\_\_\_ **Review:** ‘King Kong’ (1976). December 31, 1975 Variety. December 31, 1975.

Disponível em: < <http://variety.com/1975/film/reviews/king-kong-3-1200423702/>>

LACALLE, Charo. **As novas narrativas da ficção televisiva e a internet.** in Revista Matrizes: ano 3. n° 2. jan./jul. USP. 2010. Disponível em:

LEITE, Ruth M. Cerqueira. **Glossário com termos psicanalíticos.** - *Departamento de Psiquiatria da Unicamp* - (Jornal "Folha de São Paulo", Folhetim, 23 de setembro de 1979) Disponível em<<http://www.cefetsp.br/edu/eso/filosofia/glossariofreud.html>>

LUCAS, George. **O ataque dos clones** (Star Wars Episode II: Attack of the Clones) Filme, ficção, 142 min. Filme da série Star Wars. EUA. 2002.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia.** Rio de Janeiro: Zahar. 2010.

\_\_\_\_\_ **A televisão levada a sério.** São Paulo: SENAC. 2000

\_\_\_\_\_ **Máquina e Imaginário:** O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: USP. 2001

\_\_\_\_\_ **Pré-cinemas e pós-cinemas.** Campinas: Papyrus. 1997

MALTA, Renata Barreto. **A interatividade como protagonista na Current TV:** uma nova forma de fazer televisão. in Revista Rumores, n° 10. São Paulo: USP. 2011.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra.** São Paulo: Senac. 2003.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

MARTINS, India Mara. **Cinema interativo e seu potencial antilusionista.** 2006.

Disponível em: [www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R2170-1.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R2170-1.pdf). Acessado em 14/10/2012

MCKEE, Robert. **Story:** substance, structure, style, and the principles of screenwriting. New York: Collins. 1997.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios como extensão do homem.** São Paulo: Cultrix, 2002.

MOREIRA, Solange Silva. **O ícone e a possibilidade de informação.** Enc. Bibli: R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf., Florianópolis, 2° número esp., 2o sem. 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo. Unesp. 2003

NEKES, Werner. **O filme antes do filme** (Film before Film). Documentário. 120 min. Alemanha. 1986. Disponível em: <[www.youtube.com/watch?v=s0KADBMXY-8](http://www.youtube.com/watch?v=s0KADBMXY-8)> acessado em 21/10/14

NICKELL, Joe. **Secrets of sideshow.** Lexington: University Press of Kentucky. 2005.

NOFILM SCHOOL. **Exclusive Interview:** Head of Projection at Sundance on the Year 35mm Died. Disponível em: < <http://nofilmschool.com/2015/01/no-35mm-sundance-dcp-master-choice-indie-filmmakers>>

NOGUEIRA, Luís. **Gêneros Cinematográficos.** Covilhã (Portugal): LabCom. 2010

PARENTE, André- **Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do Dispositivo**, in PENAFRIA, Manuela & MARTINS, India Mara (Org.) **Estéticas do digital: Cinema e Tecnologia**. LABCOM, 2007.

PASCUA TURRIÓN, Juan Francisco. **El arte paleolítico**: historia de la investigación, escuelas interpretativas y problemática sobre su significado. Artigo. Universidad de Alcalá. (2006). Disponível em: <<http://www.rupestreweb.info/artepaleolitico.html>>

PAULA, João Antônio de. **Lembrar Huizinga: 1872-1945**. Belo Horizonte: Nova Economia\_15 (1)\_141-148\_janeiro-abril. de 2005

PEIRCE, Charles S. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**, v. I — VIII, electronic edition. S.l., InteLex Co; Harvard University Press, 1994.

PESSOA, Fernando. **Autopsicografia** (poema) in Fernando Pessoa - Obra Poética. Rio de Janeiro: Aguilar. 1972. *pág. 164*.

PIMENTA, Francisco P. **Ciberativismo, Redes digitais e pensamento mutante**. (livro em preparação) 2013.

PIRANDELLO, Luigi. **Se il film parlante abolirà il teatro**. Artigo para o jornal Corriere della Sera: 16 de junho de 1929. Italia. Disponível em: <[http://www.pirandelloweb.com/scritti/scritti\\_se\\_il\\_film\\_parlante\\_abolira\\_il\\_teatro.htm](http://www.pirandelloweb.com/scritti/scritti_se_il_film_parlante_abolira_il_teatro.htm)>

PORTA, Gianbattista della. **Natural Magick**. Disponível em: <<http://lcweb2.loc.gov/service/rbc/rbc0001/2009/2009pre23451/2009pre23451.pdf>>

PRODUCTIONSCINEMA. **produção cinematográfica**: cinema produção técnica, edição, pós produção, direção. Site: <<http://productionscinema.blogspot.com.br/2011/12/cinema-digital.html>>

RHEINGOLD, Howard. **Net smart : how to thrive online**. Cambridge: MIT Press. 2012.

RIBEIRO, Darcy. **Sobre a mestiçagem no Brasil**. Artigo. Site Estação Ciência.1997. Disponível em <<http://www.cefetsp.br/edu/eso/comportamento/ribeiromesticagem.html>>

ROGET, Peter Mark. **Explanation of Optical Deception in the appearance of [...]**. Artigo. Royal Society of London. Londres. 1825.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. **The game design reader – a rules of play anthology**. Massachusetts, The MIT Press, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus. 2003

\_\_\_\_\_. **O que é Semiótica**. São Paulo. Brasiliense. 2003.

\_\_\_\_\_. **O homem e as máquinas**. in DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP. 1997

SILVA, Lourdes. **Melodrama e telenovela: dimensões histórica de um gênero/formato.** Artigo. GT de História da Mídia Audiovisual e Visual. 9º Encontro Nacional de História da Mídia. Ouro Preto. 2013.

SIMÓ, Agueda. **La realidad virtual en la creacion artistica** in CONGRESSO INTERNACIONAL ARTES E NOVAS TECNOLOGIAS: Caminhos da arte para o Século XXI. São Paulo: USP. 2007

SPOLIDORO, Gustavo. **De Volta ao Quarto 666.** Filme. Digital. 16 min. Brasil. 2009

SIRIMARCO, Martha. **João Carriço, o amigo do povo.** Juiz de Fora: Funalfa. 2005.

STANISAVSKI, Constantin. **A criação de um papel.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2003.

STEIN, Ernildo. **A Consciência da História: Gadamer e a Hermenêutica.**  
<http://www.cfh.ufsc.br/~wfil/gadamer.htm>

SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play.** *Cambridge. Harvard UP.* 2001.

TAVARES, Mônica. **Fundamentos estéticos da arte aberta à recepção.** in Revista Ars: v.1, nº 2. São Paulo: Ed.34. 2003.

TARKOVISKY, Andrei. **Esculpir o tempo.** São Paulo: Martins Fontes. 1998.

THE GUARDIAN. Jornal. **The new indie gold rush: film buyers flock to resurgent Sundance festival.** 01/02/2015. Disponível em:  
 <<http://www.theguardian.com/film/2015/feb/01/sundance-festival-new-indie-gold-rush>>

THURMAN, Judith. **First Impressions: What does the world's oldest art say about us?** (artigo) New York: The New Yorker: ed. 23/06/2008 Disponível em: <  
<http://www.newyorker.com/magazine/2008/06/23/first-impressions#ixzz1snLSGRD1>>  
 Acessado em: 12/10/2014

TORNATORE, Giuseppe. **Cinema Paradiso** (Cinema Paradiso). Filme. 155min. Italia. 1988.

UNIVERSAL STUDIOS. <<http://www.universalstudioshollywood.com/kingkong>>

VIVEIROS, Paulo. **O espaço das atrações.** Artigo. 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade - Universidade do Minho. 2007

WELLES, Orson. **Cidadão Kane** (Citizen Kane). Filme, ficção, 119 min. EUA. 1941.

WEIR, Peter. **O show de Truman** (The Truman Show) Filme, 103 min. EUA. 1998.

WENDERS, Win. **Chambre 666.** Filme. Alemanha/França.16mm. Cor. 50 min. 1982.

FIM.