



Significação: revista de cultura  
audiovisual  
E-ISSN: 2316-7114  
significacao@usp.br  
Universidade de São Paulo  
Brasil

Bandera, Vinicius  
A lógica dialética da percepção cinematográfica  
Significação: revista de cultura audiovisual, vol. 40, núm. 39, enero-junio, 2013, pp. 178-  
202  
Universidade de São Paulo  
São Paulo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=609765999010>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc



# A lógica dialética da percepção cinematográfica

//////////////

Vinicius Bandera<sup>1</sup>

1. Pós-doutorando em história social pela Universidade de São Paulo.  
Doutor em sociologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e  
mestre em ciência política pela Universidade Estadual de Campinas.  
Autor de *Liberalismo e cientificismo: conflito de paradigmas na proteção/correção de menores na virada do século XIX para o XX* (Editora UFRJ,  
no prelo). E-mail: [viniciusbandera@gmail.com](mailto:viniciusbandera@gmail.com)

## **Resumo**

O cinema, como a pintura e a fotografia, utiliza a propriedade humana de perceber partes de imagens que estão fora do quadro/tela a partir de partes das mesmas imagens que estão no quadro/tela, expressando uma dialética entre o que se vê e o que não se vê. No cinema, essa dialética se realiza através de imagens em movimento, tendo alcançado um maior desenvolvimento graças à invenção do corte e, por conseguinte, da montagem, tornando-se o que denominamos lógica dialética da percepção cinematográfica, da qual iremos tratar neste texto.

## **Palavras-chave**

Percepção, dialética, linguagem cinematográfica.

## **Abstract**

The cinema, like the painting and the photography, uses the human being's property of perceiving parts of images that are out of the picture/screen from parts of the same images that are on the picture/screen, expressing a dialectic between what we see and what we do not see. In the cinema, this dialectic is accomplished through moving images, having achieved a greater development thanks to the invention of the cut and, therefore, of the edition, becoming what we call logic dialectics of cinematic perception, with which we will deal in this text.

## **Keywords**

Perception, dialectics, cinematic language.

### **Argumentação introdutória**

O cinema é provavelmente a mais fascinante e complexa das artes pelo fato de suscitar nos espectadores a pergunta sobre como é possível ver projetadas na tela imagens de pessoas e coisas como se elas estivessem ali de corpo presente. Essa tem sido uma pergunta-chave desde quando o cinema deu os seus primeiros passos e ainda não tinha assumido a dinâmica atual motivada pelo corte e pela montagem. Essa pergunta, por parte do senso comum, por parte do espectador leigo, concentra-se quase sempre na técnica cinematográfica, seja aquela referente à feitura do filme, seja a referente à projeção dele, ou a ambas. O espectador tem a curiosidade de saber o que é feito pelos realizadores de um filme para torná-lo algo quase tão real quanto a vida real. Nisso há uma preocupação maior em desvendar o que há por detrás do cinema, ou o que há por dentro, nos bastidores, como se faz um filme etc. Preocupação essa como se o cinema fosse um ser independente, ontológico, existindo por si próprio.

Há muitos escritos sobre a magia cinematográfica centrados em abordar e explicar essa magia, quase sempre do ponto de vista da técnica cinematográfica ou de técnicas que a possibilitam, oriundas principalmente da física e da química. Geralmente, essas explicações partem do princípio de que o cinema é fotografia em movimento, como de fato o é; então, faz-se mister começar a explicar o que é a fotografia, quais os princípios mecânicos que a regem (a câmera escura, a imagem invertida, a ação dos raios de luz sobre a imagem captada pela objetiva...), para, a

seguir, demonstrar que o cinema parte dos mesmos princípios da fotografia, acrescentando a novidade de colocar em movimento as imagens que na fotografia são estáticas. Ou seja, se a fotografia capta o instantâneo, o cinema capta o movimento.

Acabamos de mostrar uma versão da magia cinematográfica por um viés técnico e, mais do que isso, por um viés que coloca na física que envolve o cinema um poder maior sobre a responsabilidade da reprodução de imagens tão semelhantes à vida real. É como se a tecnologia civilizatória tivesse chegado a um certo ponto evolutivo tão avançado que naturalmente fez surgir o cinema como um sucedâneo da fotografia.

Em vez de enfatizarmos em dizer “como o cinema é fantástico!”, parece-nos mais escorreito e adequado enfatizarmos em dizer “como é fantástica a mente humana!”, “como é fantástica a natureza!”, pois, conforme buscaremos apresentar neste texto, a magia cinematográfica é fruto da mente humana. O cinema apresenta uma linguagem própria que nada mais é do que uma extensão da linguagem perceptiva humana, ambas guiadas por uma lógica dialética que assume devires por conta de uma unidade de opostos, que no cinema se apresenta como sendo a unidade do visível e do invisível.

Assim, nossa opção é partir de um viés pelo qual o cinema não está em si, mas no ser humano, em sua capacidade mental de relacionar — e, portanto, tornar compreensível — o que se vê com o que não se vê. Capacidade mental essa que se expressa através dos sentidos, da razão, da memória e da imaginação. É dessa capacidade direcionada às artes pictóricas que iremos tratar; por isso, abordaremos o cinema como sendo uma derivação da pintura e da fotografia, pois ambas têm o mesmo suporte que viria a ter o cinema: o fato de a mente humana poder relacionar o visível com o invisível através de uma lógica dialética da percepção pela qual o visível é a tese, o invisível é a antítese, sendo a síntese a percepção resultante de ambos.

Ver, olhar, observar, enxergar... parece-nos funções humanas passivas, não dialéticas, como se não houvesse uma necessária interação entre sujeito e objeto. Daí que optamos pelo vocábulo

percepção para desenvolvermos a nossa argumentação, por entendermos que sua semântica apresenta um caráter dialético, o que é mais apropriado às considerações que vamos iniciar a seguir.

### A duplicidade do espaço cinematográfico

O espaço em cinema, isto é, o local onde se desenvolvem as ações filmicas, tanto as ações exteriores (relativas ao corpo dos personagens) quanto as interiores (relativas à psique dos personagens), corresponde a uma duplicidade espacial: o espaço que é abarcado pela câmera, que podemos identificar como sendo o espaço da tela de projeção, e o espaço não abarcado pela câmera, que é o espaço fora da tela de projeção. Ambos os espaços estão sob a percepção do espectador, que apreende pelos sentidos (visão e audição), pela razão e pela imaginação, além da memória, a relação entre o que está na tela e o que está fora da tela. Assim, a percepção do espectador vai além do seu olhar, que corresponde ao olhar da câmera no momento da filmagem. Essa percepção leva o espectador a perceber o que não é mostrado pelo olhar da câmera, isto é, pelo olhar do próprio espectador. Isso porque, se o olhar corresponde ao sentido da visão, a percepção corresponde à relação entre os sentidos (no caso do cinema são dois: visão e audição) e a capacidade mental (razão mais imaginação e memória) de tornar inteligível o que advém dos sentidos.

O espaço fora da tela é como se fosse um mundo metafísico, transcendental, que durante todo o tempo de projeção do filme é avocado pela razão, memória e imaginação para interagir com o mundo físico, que é o espaço dentro da tela. Sem a interação entre esses dois mundos, não haveria linguagem cinematográfica. Se existe a dialética entre esses dois mundos, entre os dois olhares que os compreendem, existe também a dialética entre razão, memória e imaginação, sem a qual também não haveria linguagem cinematográfica.

Noël Burch, pioneiro em abordar a duplicidade do espaço cinematográfico, não encontra dificuldades em distingui-la como sendo o conjunto do “que está compreendido no campo

e o que está fora de campo” (BURCH, 1985, p. 26), consoante pudemos apresentar no primeiro parágrafo deste tópico. O espaço do campo para ele está constituído “por tudo o que o olho divisa na tela” (BURCH, 1985, p. 26), e o espaço fora de campo, ele o divide em seis segmentos:

os confins imediatos dos quatro primeiros segmentos estão determinados pelas quatro margens do enquadramento: são as projeções imaginárias no espaço ambiente dos quatro lados de uma “pirâmide” (ainda que isso seja uma simplificação). O quinto segmento não pode ser definido com a mesma (falsa) precisão geométrica, e entretanto ninguém porá em dúvida a existência de um espaço-fora-de-campo “detrás da câmera”, distinto dos segmentos de espaço ao redor do enquadramento, inclusive se os personagens o alcançam passando justo pela direita ou pela esquerda da câmera. Por fim, o sexto segmento comprehende tudo o que se encontra detrás do decorado (o detrás de um elemento do decorado): se chega a ele saindo por uma porta, dobrando uma esquina, escondendo-se atrás de uma coluna... ou atrás do outro personagem. No limite, esse segmento de espaço se encontra além do horizonte (BURCH, 1985, p. 26).

Para buscarmos entender essa questão, vamos começar confrontando três artes que formaram a base original do cinema: a pintura, a fotografia e o teatro. Na pintura e na fotografia, quando aparece no quadro apenas o rosto de pessoas, por exemplo, o observador é induzido a supor que elas têm o seu corpo completo, cujas partes restantes estão fora do quadro; não se tratando, portanto, de pessoas esquartejadas. O mesmo é válido para quaisquer tipos de ser: quando somente algumas árvores aparecem como parte da floresta, entende-se que as árvores restantes estão fora do quadro, inferindo-se que a floresta existe como uma totalidade. Já acontecia para a pintura, desde sua origem pré-histórica, o que futuramente, milênios depois, aconteceria para o cinema, conforme Ismail Xavier:

A visão direta de uma parte sugere a presença do todo que se estende para o espaço “fora da tela”. O primeiro plano de um rosto ou de qualquer outro detalhe implica

a admissão da presença virtual do corpo. De modo mais geral, pode-se dizer que o espaço visado tende a sugerir sua própria extensão para fora dos limites do quadro, ou também a apontar para um espaço contíguo não visível (XAVIER, 1977, p. 13).

No teatro, ocorre o contrário: tudo o que está no quadro (palco) é exatamente o que existe naquele momento em que ao espectador é facultado observar. É fato que o espectador fica sabendo — ou imagina —, pelo decorrer da peça (através de diálogos, entrada e saída de personagens e objetos, leitura prévia do texto etc.), que há personagens e/ou objetos nos bastidores ou em outro lugar fora do palco. Mas, reiteramos que, em cada dado momento, ao espectador somente é permitido ver (objetivamente) a frente do palco. Evidentemente, estamos tratando do teatro em sua forma hegemônica contemporânea, qual seja, o palco italiano. O teatro de arena, por exemplo, cuja concepção é bem anterior à do palco italiano, escapa à analogia que aqui estamos desenvolvendo.

O cinema, em sua origem, esteve, em termos de linguagem, mais ligado ao teatro do que à pintura e à fotografia, malgrado ele ser uma derivação da fotografia, sendo fotografia em movimento. Em seu início, o cinema era uma espécie de teatro filmado: explorava mais o que estava em campo do que a relação entre o que estava em campo e o que não estava. Era um cinema com uma dialética frágil, como se cada plano fosse independente um do outro, cada um sendo um plano-sequência particular, sem um devir condutor a promover sucessivos saltos de qualidade. Em termos de interpretação, havia um excesso de teatralização, principalmente através da impostação efusiva dos atores. Além disso, os roteiros e, consequentemente, os enredos, eram reféns de uma estreita contiguidade espaço-tempo, como se o objetivo único fosse reproduzir a realidade tal qual ela é.

Como ilustração, entre várias outras, podemos apresentar o célebre filme dos irmãos Lumière no qual a câmera fixa focaliza a saída de operários de uma fábrica. A câmera fixa equivale ao olhar (objetivo) do espectador, como se ele estivesse na sala de um teatro, diante de um palco, assistindo à saída dos operários. O espectador não era estimulado a ver o que se passava para além da tela; nem dentro

dela era estimulado a ver a mesma cena de outros ângulos, saindo de sua posição inicial de estar sentado perpendicularmente à tela. O fato de a câmera estar na perpendicular entre o objeto filmado e o espectador reforçava essa não estimulação. Esse perpendicularismo denotava a intenção deliberada dessa linguagem primitiva, ainda sem o corte, em reproduzir o mais fielmente possível o olhar (objetivo) do espectador, como no teatro, o qual coincidia com o olhar objetivo do operador da câmera. A evolução da linguagem cinematográfica foi quebrando tal perpendicularismo, afastando cada vez mais o cinema do teatro. Até o famoso risco de quebrar o eixo pode, com essa evolução, ser facilmente driblado, através da movimentação de câmera (panorâmica, *travelling...*) e de atores, ou de ambos, combinados. O cinema tornou-se uma linguagem multidimensional — embora a tela continue bidimensional — e multidirecional, baseado principalmente no fato de o filme, ao contrário da peça teatral, não ser real, mas virtual, isto é, os atores não estão de corpo presente na frente do espectador como estão no teatro. Passou a haver um distanciamento na relação umbilical entre o espectador e o filme projetado na tela, a qual deixou de ser um palco, como o era na época do “teatro filmado”, para ser um mundo autônomo — o mundo do filme —, não mais prisioneiro do olhar objetivo do espectador.

No aludido filme dos Lumière, e também em vários outros dos primórdios do cinema, havia tão somente o plano objetivo, aquele que representa o olhar do espectador como se ele estivesse em um teatro. Posteriormente, surgiu o plano subjetivo (representando o olhar dos personagens e, simultaneamente, o olhar dos espectadores, que são colocados no lugar dos personagens, do que iremos tratar mais adiante), graças ao corte e à montagem, surgida como decorrência do corte. O plano subjetivo passou a interagir dialeticamente com o plano objetivo, surgindo daí a base da linguagem cinematográfica, multidirecional e multidimensional, que deu ao cinema autonomia, livrando-o de continuar sendo um “teatro filmado”.

A condição de o cinema ser originalmente fotografia em movimento evoluiu para a introdução do corte (montagem), que levaria o cinema a ser a arte dialética entre o que se vê e o que

não se vê, mas é sugerido ou, melhor dizendo, é percebido. Caso não houvesse a possibilidade do corte/montagem, não haveria a possibilidade efetiva (dinâmica) dessa dialética; ela seria apenas sugerida (estaticamente), como na pintura e na fotografia. A linguagem cinematográfica é uma linguagem pictórica em movimento, tendo por substrato justamente a relação dialética entre o espaço visível, que corresponde à tela, e o invisível, que corresponde ao fora da tela. A capacidade de unir dialeticamente o visto com o não visto não é algo intrínseco à linguagem da pintura, da fotografia ou do cinema. Trata-se de uma imanência à capacidade mental humana; portanto, uma questão antes e acima de tudo psicológica. Não houvesse tal capacidade, ficaria impossibilitado à linguagem cinematográfica conduzir-se por uma relação dialética entre o que se vê e o que não se vê. Essa dialética está no filme, mas não se realiza nele, e sim em algo bem mais complexo e abrangente: o espaço mental do espectador e, mais ainda, dos artistas (pintores, fotógrafos, cineastas...) que produzem a arte para os espectadores, imaginando-se no lugar destes últimos. O ato de imaginar o não visto do visto é, reiteramos, uma capacidade mental humana. Um animal, podemos supor, não tem tal capacidade; daí ser-lhe impossível assistir a um filme. O mesmo é válido para um ser humano com algum distúrbio que o torne incapacitado mentalmente.

Com base nessa capacidade inata ao homem, o cinema pôde sair do padrão inicial de “teatro filmado” para o padrão atual de cinema em movimento multidimensional e multidirecional, o qual tem a seu dispor uma variedade quase ilimitada de recursos, envolvendo cortes, movimentos de atores e câmera, narração, fusão, *flashback*, sonhos e, sobretudo, a mixagem, também quase ilimitada, de planos objetivos com planos subjetivos, fazendo que o espectador — que no teatro somente tem um único ponto de vista, objetivo — passasse a se movimentar com o filme, estando ora do ponto de vista objetivo, ora do ponto de vista subjetivo de algum(ns) dos personagens. Ou seja, ao longo de décadas, o cinema tornou-se uma arte da extração do movimento, tendo por base original a capacidade psicológica do ser humano em trabalhar mentalmente (sentir, raciocinar, imaginar e memorizar) o que é visto na tela com o que não é visto.

Pudovkin, coetâneo dos primórdios cinematográficos, do cinematógrafo, conta que inicialmente o cinema esteve subordinado ao teatro, como se fosse uma extensão sua; inclusive os primeiros filmes, após a fase de filmagem, isto é, do filme como um plano-sequência, eram registros de peças teatrais: “O realizador fazia representar as cenas pela sua exacta ordem teatral, registrava os movimentos, os gestos, as entradas e saídas dos actores” (PUDOVKIN, 1961, p. 96-97). Ao final desse processo, havia a “colagem” de uns planos a outros, respeitando-se a ordem em que foram filmados. Como ainda não havia som, não se ouvia a fala dos atores; apenas viam-se seus gestos/mímicas. Para tornar inteligíveis as falas, eram colocadas legendas curtas, que buscavam sintetizar o conteúdo de uma sequência. Com o corte, surgiram a montagem e uma dinâmica embrionariamente cinematográfica, que se foi desenvolvendo paulatinamente (PUDOVKIN, 1961, p. 97). “Não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem” (CARRIÈRE, 1995, p. 96). Com o aparecimento do áudio, cor e efeitos especiais, o cinema se complementaria enquanto arte/técnica específica, embora sem deixar jamais de ser dependente de outras artes e técnicas.

Essa propriedade psicológica envolvendo o visto com o não visto possibilita uma relação de causalidade para a linguagem cinematográfica, segundo a qual o primeiro elemento (o visto) torna-se a causa, e o segundo, o efeito. Essa relação é comum nos chamados filmes de ação, sobretudo quando há tiroteios, lutas com espadas etc., quando, por exemplo, o espectador vê no “plano-causa” um personagem atirando, sem poder ver em quem ele atira, pelo fato de o destinatário do tiro estar em *off*. No “plano-efeito”, que é o plano imediato, o espectador vê o personagem que recebe o tiro, sem ver o que atirou. Em ambos os planos, ele tem a percepção dialética (construída pela conjugação dos sentidos de visão e audição com a razão, memória e imaginação) da cena em seu conjunto, compreendida pela *mise-en-scène* desempenhada pelos atores, além do ambiente que os envolve.

Essa dialética entre ver o que aparece na tela e perceber o que não aparece em relação ao que aparece possibilita que a câmera e, em última instância, o espectador penetrem no âmago dos personagens e no enredo em geral. Caso o filme se resumisse a um plano-sequência, como no já mencionado filme dos Lumière, o espectador teria que se contentar em ver os fatos de sua distância objetiva para eles, como na vida real e no “teatro filmado”. A possibilidade de um plano-sequência desdobrar-se, pelo corte/montagem, em vários planos para narrar a mesma cena faz que o espectador sinta desde percepções gerais — como perceber, amplamente e a longa distância, centenas de homens guerreando em um imenso espaço — até aquelas mais particulares — como um guerreiro recebendo uma flechada, o *close-up* do comandante gritando para seus comandados, o detalhe dos cascos dos cavalos... Isso aumenta sobremaneira a carga emotiva do espectador, ao passo que enriquece a linguagem cinematográfica.

Em uma cena de duelo, o espectador vê no primeiro plano um dos contendores se aproximando; no segundo plano, vê o outro se aproximando em direção ao primeiro; no terceiro, vê os dois; no quarto, o primeiro dá um tiro no segundo; no quinto, o segundo cai mortalmente ferido; no sexto, o *close* da expressão vitoriosa do primeiro; no sétimo, o detalhe da expressão do segundo morrendo. O espectador acabou de perceber uma cena (e de participar dela) que ele jamais perceberia com tamanha riqueza de participação sua caso se tratasse de uma cena real. Se fosse real, seria praticamente impossível ao espectador estar quase que simultaneamente em tantos ângulos, aproximações e afastamentos como na cena filmica que acabamos de tomar como exemplo.

### A percepção cinematográfica como síntese do ver e do não ver

A retina humana tem a característica de ter “horror à fixidez” (JAULMES, 1964, p. 16), de estar sempre predisposta a movimentar-se à disposição de ser atingida por impressões vindas de todas as partes. Daí que, “em lugar de fornecer ao olho fixo uma sucessão de imagens, é necessário deixar o olho livre e apresentar ao espectador imagens em diferentes pontos do espaço” (JAULMES,

1964, p. 17). Nisso consiste a lógica da linguagem cinematográfica no bojo da evolução do corte/montagem. A questão fundamental é, como vimos no tópico anterior, que o espaço de percepção do espectador não é somente o espaço no qual o filme é projetado. Não haveria uma linguagem propriamente cinematográfica — e, por conseguinte, cinema tal como o entendemos atualmente — se houvesse tão somente o espaço visto diretamente pelos olhos. Como pressuposto da existência da linguagem cinematográfica, há a necessidade imperiosa da existência de um espaço não existente fisicamente que esteja em relação com o espaço existente. É na relação dialética entre os dois espaços que os realizadores (sobretudo o diretor, roteirista e montador) e os espectadores, respectivamente, constroem e veem o filme. Os dois espaços atuam como tese e antítese um para o outro, sendo a síntese a conjugação de ambos, que corresponde à percepção do espectador.

Bachelard observa uma dialética da percepção na linguagem humana. Ele a denomina dialética do interior e do exterior, a qual é a base de uma sintaxe que obtém frases-palavras através da multiplicação de seus traços de união. Por essa dialética, “o exterior da palavra funda-se no seu interior” e o ser do homem nunca é um ser fixado, pois “toda expressão o desfixa. No reino da imaginação, mal uma expressão é enunciada, o ser tem necessidade de outra expressão, o ser deve ser o ser de outra expressão” (BACHELARD, 1988, p. 248-249). Por analogia, podemos entender que essa dialética do interior e do exterior é basicamente a mesma que dá sustentação à compreensão do dentro e do fora na pintura, fotografia e cinema. Uma dialética que estamos denominando como sendo da percepção e que está atavicamente na mente humana, realizando-se na linguagem específica de cada uma dessas três artes.

Stephenson e Debrix comentam o fato de que um filme se desenrola através de dois aspectos fundamentais, que são espaço e tempo, os quais se relacionam continuamente durante a projeção, através da espacialização do tempo e da temporalização do espaço. A seguir, eles assinalam que

o que um filme nos mostra é espaço e nada senão espaço, a fim de que esse espaço seja forçosamente usado para expressar tempo. E no entanto, por outro lado, o espaço tem que ser disposto em tempo, ser encaixado no padrão temporal. Por sua vez, esse padrão temporal é continuamente flexível e nos permite mover no tempo como se fora espaço. De qualquer modo, essas características, ocorrendo tão continua e flexivelmente, são peculiares ao cinema e fazem dele algo novo e diferente, tanto da realidade como de qualquer outra arte (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p. 131).

A rigor, eles estão tratando da mecânica física do filme, a qual somente se realiza, voltamos a insistir, devido à capacidade humana de desenvolver a dialética da percepção cinematográfica. Essa dialética faz que seja compreendida a duplicidade espacial do dentro-fora da tela e que o tempo psicológico seja inserido na linguagem cinematográfica. Caso não houvesse essa dialética, haveria no cinema tão somente o tempo físico, fazendo que não existisse o filme, mas apenas a filmagem, a qual somente contém em si, salvo exceções, o tempo e o espaço físicos, não psicológicos.

Sendo uma arte fundamentalmente dependente da capacidade mental de raciocinar e imaginar, o cinema não teria como pôr sob efeito sucessivos exercícios lógicos e imaginários ao longo de um filme não fosse a dialética existente entre os espaços dentro e fora da tela. Os realizadores devem fazer os espectadores acreditarem que a batalha desenrolada no momento em que ela é projetada na tela é de fato uma batalha real, com dezenas, centenas de mortos de ambos os lados.

O olhar humano é mais passivo do que ativo, o que facilita a ação da linguagem cinematográfica sobre si. Um ser humano andando por uma rua movimentada, sem estar com a atenção (ou interesse) predisposta a encontrar algo, é mais escolhido em termos de ser afetado pelos seus cinco sentidos do que escolhe. Se nesse momento de andar por uma rua nos ativermos somente à visão, verificaremos que ela não cria as coisas que detecta; no entanto, ela, como os demais sentidos, serve de ponto de partida para que possamos fazer uma construção mental através da percepção, a

qual, como já vimos, inclui não somente a ação de ver mas também a ação da razão e da imaginação sobre a ação de ver. Com isso, estamos próximos do entendimento de Kant em *Crítica da razão pura*, que — ao contrário de Descartes, que identifica a criatividade mental somente na razão, e ao contrário de Locke e Hume, por exemplo, que a encontram apenas nos sentidos — identifica a experiência (os sentidos) como o primeiro contato em relação à compreensão do objeto. No entanto, essa compreensão somente completará seu ciclo quando a razão (pura) processar a relação do objeto com o(s) sentido(s) que foi(foram) afetado(s) por esse objeto

As coisas são dadas para o olhar, que faz sua seleção, mas dentro do que lhe dado. Ao ser confinado dentro de uma sala escura de cinema, o olhar humano (e também a audição) fica com quase nenhuma capacidade de selecionar por conta própria o que vai olhar, até porque a oferta sobre o que olhar vem de fora de si. Fica quase que totalmente refém dos realizadores do filme, que, com o auxílio da sala escura e do silêncio sepulcral, obrigam o espectador a concentrar o seu interesse/atenção/observação somente no que foi determinado no roteiro, na direção e na montagem. O fato de ver um filme uma só vez, como sói acontecer, reforça essa prisão do espectador ao filme. Ao assistir ao mesmo filme duas, três ou mais vezes, a prisão vai se afrouxando, e o espectador descobrirá que a magia do cinema não é tão indecifrável e catalisadora como parece à primeira vista.

Outro fato a favor dos realizadores reside no fato de que, normalmente, o espectador escolhe o filme a que vai assistir. Se escolhe, é de supor que tenha afinidade com o filme, o que facilita sobremaneira a sua prisão a ele. A propaganda, que visa aguçar ainda mais o apetite do espectador, é outro ingrediente importante a prendê-lo ao filme. Quando o espectador comete um equívoco e escolhe um filme que não combina com seu gosto, o interesse pelo que verá na tela tende a diminuir, o que produzirá efeito negativo na domesticação da atenção previamente estabelecida pelos realizadores do filme. A atenção tenderá a rebelar-se, desconcentrando-se da dialética dentro-fora da tela, passando a perceber o cochicho de alguém, as luzes no corredor, a luz que

projeta o filme, o acomodar-se do corpo na cadeira etc. Diante desse exemplo, podemos considerar que, para a satisfatória realização da dialética dentro-fora da tela, tem que se contar com o espectador adequado, isto é, aquele que se coadune com a concepção filmica dos realizadores, o que exige um outro tipo concomitante de dialética: a que envolve a expectativa dos espectadores e a construção dos realizadores.

É praticamente impossível prender um espectador a um filme se a sua concepção filmica não interagir dialeticamente com a dos realizadores, nem mesmo se o forçarem a se entregar ao filme através da prisão de sua atenção. Um exemplo exacerbado disso é uma cena do filme *Laranja mecânica*, de Stanley Kubrick, quando o protagonista é preso a uma cadeira e obrigado a olhar para uma tela, na qual são projetadas cenas de violência, visando provocar-lhe uma catarse que o conduza a deixar de ser violento. Mesmo preso dessa maneira, ele consegue rebelar-se interiormente. Havendo a rebeldia no ponto de partida, que é o sentido, fica praticamente impossível que se concretize a lógica dialética da percepção cinematográfica, pois essa percepção depende diaeticamente que os sentidos de visão e audição — ou pelo menos um dos dois — funcionem satisfatoriamente para que ela possa agir sobre eles através da razão e da imaginação.

Geralmente, o espectador que mais se deixa levar pela lógica dialética da percepção cinematográfica é aquele leigo em linguagem cinematográfica. O que desconhece, sobretudo, elementos/recursos de montagem cinematográfica. Aquele que não percebe o corte e suas diversas variações nem os diversos tipos de plano (geral, médio, americano, primeiro, *close*, detalhe...), além de outros elementos/recursos da sintaxe cinematográfica. Para esse espectador, o filme flui mais próximo da realidade do que para o espectador que assiste ao filme como um crítico, pelo fato de ele ter uma base sobre linguagem cinematográfica. O objeto preponderante desse segundo espectador não está na realidade filmica, isto é, na história projetada na tela, mas na realidade cinematográfica: linguagem, estética, roteiro, fotografia, direção de arte etc. Em suma, está interessado predominantemente nos diversos elementos/recursos

que fazem um filme ser uma obra cinematográfica. Para esse espectador, cinema não é mero entretenimento. Sua concentração no filme tende a ser menor do que a do espectador leigo, devido ao fato de ele ter dispersada a sua atenção para os elementos/recursos cinematográficos. Ela não será tão domesticável quanto a atenção do espectador leigo, de modo que os realizadores terão bem maior dificuldade em envolvê-lo na dialética da percepção, pois ele tenderá a decifrá-la a qualquer momento. Assim, essa dialética envolve um enigma análogo ao do oráculo grego: não me decifre e eu te devoro!, e vice-versa. O espectador leigo tem menos capacidade de decifrar o enigma cinematográfico e, por isso, mais possibilidade de ser devorado pela dialética da percepção. Essa maior ou menor resistência a ser devorado, dominado, envolvido assemelha-se à hipnose: há pacientes que são mais resistentes a serem hipnotizados, outros menos. O espectador com a atenção crítica parece indubitavelmente ter mais resistência a ser “hipnotizado” pela dialética da percepção cinematográfica.

Outro espectador resistente a essa “hipnose” é aquele que tem significativo domínio do conteúdo que o filme encerra. Um estudioso da Revolução Francesa ao assistir a um filme sobre esse assunto certamente terá sua atenção desviada para o seu conhecimento — o que provavelmente não aconteceria se fosse outro assunto —, dificultando sua prisão às armadilhas cinematográficas dos realizadores, visando tornar imperceptível a dialética da percepção. Para que essa dialética se cumpra efetivamente, sem ser desvendada pelo espectador, faz-se mister haver, concomitantemente, uma outra lógica dialética: a que envolve realizadores e espectadores. Os realizadores de um filme, mesmo em casos de filmes herméticos, como alguns de Dreyer, Antonioni, Pasolini e Godard, entre alguns outros poucos, têm que levar em conta a presença cúmplice dos espectadores, pelo menos de um certo tipo de espectador para certos tipos de filme, sob o risco de haver a emissão da mensagem sem que haja a recepção dela, pois

enquanto a câmera pode captar desapaixonadamente um fato, nós, como espectadores, podemos nos relacionar com esse fato com os mesmos prejuízos

tanto no cinema como na realidade. Se pudéssemos prescindir do que sabemos e de nosso habitual modo de pensar, então não poderíamos entender um filme. Necessitamos de nossas ideias preconcebidas porque o cineasta necessita das convenções para estruturar e dar sentido a um tipo de visão que está tão divorciada do modo e do propósito normais da percepção. Sem um corpo de convenções, desenvolvido e aprendido em sistema compartido, o cineasta não poderia explorar a flexibilidade do cinema para alcançar uma liberdade de manobra no tempo e no espaço. Se assim o fizesse, seríamos incapazes de reagrupar as imagens fragmentadas e fazê-las coerentes, convertendo-as em um retrato do mundo (PERKINS, 1990, p. 86-87).

Sem que haja uma afinidade de gosto, ideologia e/ou estética envolvendo realizadores e espectadores, a dialética da percepção não funciona a contento. Os realizadores vão atrair os espectadores e prendê-los à dialética da percepção por um desses aspectos ou por todos em conjunto. Parece-nos que sempre há a possibilidade de encontrar espectadores afinados com realizadores — portanto, passíveis de serem captados pela dialética da percepção. A linguagem cinematográfica não é algo fora da capacidade humana de raciocinar e pensar, mas, como vimos, é uma decorrência dessa capacidade. Daí que quando os realizadores raciocinam e imaginam um filme, criando-o primeiro no papel, no *set* e, por fim, na moviola, eles estão, simultaneamente, realizando e “espectando”. Ou seja, os realizadores são também espectadores na arte de criar, não havendo entre ambos os mistérios uma relação de alteridade, mas, insistimos, uma relação dialética. Assim, a dialética da percepção cinematográfica, responsável fundamental por captar e prender a atenção dos espectadores, já começa a se manifestar na ideia sobre o que será o filme, passando pelo argumento e tendo sua primeira versão no roteiro. Versão essa que será trabalhada na filmagem e na montagem. Essa dialética independe de que, para acompanhar o desenrolar de um filme, o espectador tenha passado por algum processo de aprendizado além de sua capacidade inata de sentir, raciocinar e imaginar. Para os realizadores de um filme, impõe uma vontade precípua:

a de prender a atenção do espectador, seja qual for o seu grau de compreensão em relação à realidade filmica que se desenrola na duplidade dialética da percepção do dentro e fora da tela.

O meio mecânico de os realizadores efetuarem essa prisão se dá através da montagem, e o meio psicológico é a dialética da percepção cinematográfica, que possibilita a compreensão do que é montado. A montagem se move na relação dialética dentro-fora da tela, mas essa relação só pode tornar-se efeito porque tem como causa a dialética da percepção cinematográfica, a qual se encontra naturalmente na mente humana, sendo portanto um fator exclusivamente psicológico. Provavelmente por isso é que Bárbaro assinala que “o filme é, pois, uma ação direta sobre o subconsciente do público e, antes de falar à sua inteligência crítica, dirige-se e atinge a sua sensibilidade perceptiva” (BÁRBARO, 1965, p. 80).

A linguagem teatral se inicia na pré-encenação (criação do texto, ensaios) e se esgota com o fim da encenação, não havendo pós-encenação. No cinema, a linguagem vai além da encenação, necessitando fundamentalmente da pós-encenação, isto é, da montagem, para se realizar efetivamente. É sobretudo na montagem que a dialética da percepção será utilizada para dar forma final ao filme que o espectador verá na tela de projeção. Portanto, não se deve confundir filme com filmagem. Um filme é muito mais que uma filmagem. É uma organização de diversas filmagens fragmentadas. Organização que se dá por uma construção que começa na ideia geradora do filme, passando pelo roteiro, pelas filmagens, até desaguar na montagem.

A expressão corrente, segundo a qual um filme é “filmado”, é inteiramente falsa e devia ser banida da nossa linguagem. O filme não é “filmado”, mas construído: construído a partir de troços soltos de película impressionada, que são a matéria-prima nesta arte. [...] O movimento objectivo que a câmera observa e registra não é ainda movimento no ecran; é apenas matéria-prima para a futura construção — pela montagem — do movimento verdadeiro que só a associação organizativa de planos pode criar. Só se esse objecto for colocado entre outros objectos, só se for apresentado como parte integrante de uma síntese de diferentes imagens individuais, é que ele receberá vida filmica (PUDOVKIN, 1961, p. 29-30).

É na montagem que o filme é organizado com base na duplicidade espacial dentro-fora da tela. Aumont argumenta que no início do cinema o surgimento da montagem “foi uma das maiores violências jamais feitas à percepção ‘natural’” e que através dela “não são tanto os olhos que são feridos, e sim o espírito que se sente agredido” (AUMONT, 2004, p. 103). No entanto, é importante ressaltarmos, essa agressão não se perpetuou justamente porque a nossa mente (“espírito”) tem em si a faculdade dialética de aceitar a montagem dentro da duplicidade dentro-fora da tela, podendo relacionar o que está fora com o que está dentro, e vice-versa. Caso não houvesse essa faculdade mental, a montagem nos seria incompreensível, do que podemos inferir que não haveria cinema, pois não haveria a domesticação de nossa atenção pelos realizadores do filme.

A montagem é o grande divisor de águas entre o cinema e o teatro, o grande diferenciador entre ambos. No teatro, o ator exerce, regra geral, o seu trabalho em cena de maneira integral, ou seja, à sua representação nada é acrescentado ou suprimido no momento imediato em que ela se dá, pois a representação teatral se esgota no tempo físico em que ela acontece. Já no cinema, a representação do ator geralmente sofre alterações na fase de montagem: os primeiros planos filmados nem sempre são os primeiros da sequência, assim como os últimos filmados nem sempre são os últimos da sequência. O mesmo ocorre em relação às sequências. À representação do ator geralmente são suprimidos alguns detalhes filmados, assim como são acrescentados alguns detalhes que não foram filmados, como efeitos especiais, escurecimento ou clareamento, música, ruídos, sonoplastia, correção de cor e áudio, *flashback*, sonhos/devaneios etc. Tudo isso transforma a representação original filmada em uma outra representação e em um outro contexto, fazendo que o olhar que originalmente era de medo passe a ser de ironia, de opressão etc. No cinema, o espectador é colocado pela montagem no lugar de quaisquer personagens. Numa conversa entre dois personagens que estão em um plano de conjunto, um é suprimido da cena e olha para o outro, a quem dirige a palavra. O personagem receptor da mensagem continua em cena, mas quem o observa de fato não é o personagem emissor que fala, e sim o espectador, através de um plano subjetivo, sem sair de seu lugar, sem precisar fazer qualquer

movimento. O espectador não sai do lugar, mas seu olhar, sua atenção, sai: ele passa a ver o personagem receptor da mensagem através de um ângulo novo em relação ao ecrã, enquanto seu corpo continua no mesmo ângulo em relação ao ecrã. Cada vez que o espectador é tomado por um plano subjetivo, o seu olhar assume automaticamente o ângulo desse plano subjetivo. Nessa cena que estamos ilustrando, o espectador olha e ouve um personagem por vez, exceto em planos em que os dois possam aparecer em conjunto; no entanto, através da dialética da percepção, ele não deixa de perceber em nenhum momento a presença dos dois personagens. No teatro, é praticamente impossível que isso aconteça, devido à ausência da lógica dialética da percepção. No teatro, o espectador não tem como substituir qualquer personagem, justamente porque não existe o espaço fora da cena.

No cinema,

a posição do espectador é continuamente mudada desde que o consideremos localizado em um dado ponto em relação à câmera. Um espectador no teatro está sempre na mesma distância em relação ao palco. No cinema, o espectador parece movimentar-se de um lugar para outro; ele olha de uma certa distância, de um plano mais aberto ou mais fechado, de cima, através de uma janela, do lado direito, do esquerdo; mas realmente essa descrição, como tem sido dito, é imaginária, porque ela trata a situação como fisicamente real (ARNHEIM, 1983, p. 32).

No decorrer de um filme, frequentemente o espectador está entrando em cena, através da substituição de um personagem, como vimos, ou mesmo como um espectador-personagem. Um exemplo desse caso é quando a câmera colocada em um avião filma a vista aérea de uma paisagem qualquer, não aparecendo nenhum personagem antes nem depois. A rigor, quem está no avião, pilotando-o ou não, é o espectador, que não substitui nenhum personagem, mas é um personagem de fato dentro da lógica dialética da percepção cinematográfica.

Se pode participar do filme através da percepção, o espectador

não pode participar fisicamente, dado o fato concreto de que o que se passa na tela não é realidade física, mas realidade representada imagisticamente. No teatro, pode acontecer o contrário: o espectador participar fisicamente de uma peça, através de uma interação proposta pelos realizadores, sem jamais poder participar da peça através de um olhar subjetivo, o qual no cinema é mediado pelo plano subjetivo ancorado na duplidade espacial que acabamos de abordar.

A peça teatral é algo que se produz independentemente da plateia a que se destina, é algo estanque em seu reduto — o palco — enquanto o filme cinematográfico é uma elaboração da câmera e a câmera são os olhos do espectador, dessa maneira expandindo-se, do estúdio para a plateia, um valor da própria objetividade cênica: o comportamento que a lupa determina e a que obedecem, desfigurando-se de sua conduta real, os seres que ela, a câmera, apreende em seu bastidor, estúdio (COUTINHO, 1996, p. 124).

Todos essas propriedades da linguagem cinematográfica, além de outras que não abordamos, estão disponíveis para serem utilizadas no decorrer do processo de constituição de um filme e têm sua arrumação final na fase de montagem, com o fim precípua de prender a atenção do espectador segundo a vontade dos realizadores.

Munsterberg considera que o ser humano tem a atenção como a mais fundamental de suas funções internas a criar o significado do mundo exterior, selecionando e organizando as impressões que recebemos. Ele identifica dois tipos de atenção: a voluntária e a involuntária. A atenção voluntária se dá quando recebemos as impressões já com uma ideia preconcebida do que queremos encontrar nelas. Já a involuntária é o contrário: são as impressões recebidas que estabelecem em que devemos nos concentrar para delas tirar ideias, entendimento. Na atenção involuntária, o ponto de partida fica fora de nós, ocorrendo o inverso na atenção voluntária. Disso ele conclui que a atenção própria da linguagem cinematográfica só pode ser a involuntária. A linguagem cinematográfica utiliza inúmeros recursos para controlar e conduzir

a atenção involuntária do espectador, de modo a prendê-lo ao filme, buscando impedi-lo de fazer uso de sua atenção voluntária, a qual poderia concentrar-se em aspectos diferentes dos selecionados pelos realizadores do filme. A linguagem cinematográfica busca neutralizar, o mais possível, a atenção voluntária do espectador, ao passo que busca suscitar-lhe, o mais possível, a atenção involuntária (MUNSTERBERG, 1983, p. 30-32).

Munsterberg também destaca a importância da memória e da imaginação como faculdades internas mentais a trabalharem o que atenção seleciona pelos sentidos. Com a faculdade da memória, assinala ele, podemos acompanhar o filme com base em cenas anteriores que servem de apoio para entendermos a cena que se desenrola no momento exato em que a estamos observando. Já a imaginação tem uma mobilidade bem maior, não se referindo somente ao passado, mas sendo regida através das “leis psicológicas da associação de ideias”, pelas quais é possível entrelaçar o passado e o futuro com o presente (MUNSTERBERG, 1983, p. 37-38).

Outra importância da memória, a qual não é destacada por Munsterberg, reside no fato de podermos trazer à luz experiências nossas que sirvam de subsídios para que façamos analogias com experiências vividas por personagens do filme a que estamos assistindo, reforçando o nosso interesse e atenção por ele. Uma mulher que tenha perdido o marido a quem amava sentir-se-á identificada ao assistir a um filme no qual exista uma personagem com drama parecido. A sua imaginação a levará a identificar o drama da personagem com o seu. Essa analogia trazida pela memória, ao reacender na espectadora a dor do passado, fortalecerá a sua atenção ao filme. De modo que há uma relação intrínseca, dialética, entre memória e imaginação. A imaginação tem um maior poder de criatividade do que a memória, pois ela pode ser suscitada por esta — não podendo ocorrer o contrário —, e também pode projetar-se para o futuro — portanto, sem necessidade da memória, o que implica dizer sem necessidade de ter passado por experiências relativas ao que se imagina. Daí podemos inferir que a imaginação é basicamente criativa, e a memória é basicamente reprodutiva, ou, se preferirmos, ressuscitadora. A imaginação, mais

do que a memória e até do que a razão, é elemento fundamental para perceber o não visto do visto, ou seja, para a sustentação da lógica dialética da percepção cinematográfica.

### Considerações finais

Buscamos abordar o fenômeno cinematográfico concentrando-nos no fato de que sua linguagem é uma derivação da linguagem perceptiva humana, e não mero fruto de um avanço tecnológico que ensejou a invenção do cinema como um sucedâneo da fotografia. Poderíamos dizer que esse avanço tecnológico possibilitou a invenção do cinematógrafo dos irmãos Lumière (a partir de uma adaptação do cinetoscópio de Thomas Edison e William Dickinson), que permitia filmar e projetar imagens em 16 quadros por segundo sem isso ter sido ainda cinema, pois lhe faltava uma linguagem própria. Sem isso, essa projeção levava à tela uma filmagem, não um filme. Não havendo filme não havia, por efeito, linguagem do filme (linguagem cinematográfica), resultando a impossibilidade de haver cinema. Buscamos defender que a linguagem cinematográfica, menos do que ter sido criada ou inventada, é produto de uma adaptação à capacidade humana de perceber o que não se vê do que se vê, resultando disso uma síntese que equivale à lógica dialética da percepção cinematográfica. O que foi criado ou inventado dentro do campo exclusivamente cinematográfico foram o corte e a montagem, os quais passaram a possibilitar essa adaptação (à qual acabamos de nos referir) através da seleção e organização dos diversos fragmentos filmicos obtidos nas filmagens. Então, o corte e a montagem foram inventados — a linguagem cinematográfica não — como forma de o cinema ter uma linguagem sua que nada mais é do que uma derivação da linguagem perceptiva humana. Se não houvesse esta linguagem, não haveria aquela.

Buscamos também evitar de nos conduzirmos por sensações físicas para abordarmos a dialética que envolve a nossa capacidade de “ler” (perceber) um filme. De modo que, em lugar dos verbos ver, olhar e ouvir, utilizamos o verbo perceber, pois consideramos que os três primeiros verbos correspondem tão somente a ações

provocadas pelos sentidos, esgotando-se em si mesmos, enquanto o último é dialético por excelência, porquanto incorpora tanto a sensação (advinda dos sentidos) quanto a capacidade de ligar, dialeticamente, a sensação à razão, à memória e à imaginação, permitindo-nos perceber, “ler”, compreender o filme, pelo fato de ele possuir uma linguagem adaptada à nossa linguagem perceptiva. Através da sensação de ver ou olhar, por exemplo, nós somente podemos ver ou olhar o que nos é visível, o que impressiona o nosso sentido da visão. Assim, veríamos ou olharíamos o que é projetado na tela, mas não o que não é projetado, ficando-nos impossibilitada a compreensão de um filme, pois, para compreendê-lo, temos que fazê-lo através da percepção dialética entre o que se vê/olha e o que não se vê/olha.

Finalmente, é importante relatar que o que nos inspirou a nos debruçarmos sobre este nosso objeto de estudo foi a leitura do texto de Noël Burch (aqui utilizado) que trata da dialética entre os espaços dentro e fora da tela, mas o faz com base no sentido da visão, o que, a nosso ver, é insuficiente para produzir uma dialética necessária à “leitura” de um filme. Esse texto nos lembrou de um debate antiquíssimo no campo do pensamento, mais precisamente no campo da filosofia, entre racionalistas e empiristas: os primeiros, como Platão e Descartes, defendendo que o conhecer advém da razão, e os segundos, como Locke e Hume, defendendo que o conhecer advém da experiência. Kant, em um esforço de síntese, considera que o conhecer é despertado pela experiência, mas processado pela razão pura. Referenciados pelo texto de Burch e por esse debate, procuramos partir da posição de Kant e a ela incorporar as faculdades da memória e da imaginação, que juntas promovem, com a experiência e com a razão, a lógica dialética da percepção cinematográfica como sendo uma consequência da lógica dialética da percepção humana.

## Referências

- ARNHEIM, R. *Film as art*. London: Faber and Faber, 1983.
- AUMONT, J. *O olho interminável (cinema e pintura)*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BÁRBARO, U. *Elementos de estética cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.
- BACHELARD, G. “A poética do espaço”. In: *Bachelard*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
- BURCH, N. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1985.
- CARRIÈRE, J-C. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- COUTINHO, E. *A imagem autônoma*: ensaio de teoria de cinema. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- JAULMES, Ph. *Cinéma: temps et espace*. Paris: Chez l'auteur, 1964.
- MUNSTERBERG, H. “A atenção”. In: XAVIER, I. *A experiência do cinema*: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- PERKINS, V. F. *El lenguaje del cine*. Madrid: Fundamentos, 1990.
- PUDOVKIN, V. *Argumento e realização*. Lisboa: Arcádia, 1961.
- STEPHENSON, R.; DEBRIX, J. R. *O cinema como arte*. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.
- XAVIER, I. *O discurso cinematográfico*: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.