

07 de outubro de 2008
O espectador de cinema

Início do século XX - **Gestalttheorie**

Teoria da percepção visual

Hugo Münsterberg e Rudolf Arnheim se destacam como teóricos

Fenômeno da ilusão representativa nos filmes (que ambos os teóricos trabalharam): espectador estava no centro das problematizações.

Münsterberg explica a **ilusão do movimento** (antes creditado à “persistência retiniana”) - o aparente movimento percebido pelos olhos se dá por uma propriedade do cérebro (a qual ele chama de “**efeito-fi**”, ou “efeito-movimento”), um processo mental (artifício do espírito, diria ele). **Clausura**, na Teoria da Gestalt. Esse mesmo processo mental é o que une as fragmentações de um movimento e iludem o cérebro de que haja movimento real quando, na verdade, o que existe é um conjunto de imagens diferentes postas em seqüência.

Münsterberg dizia que três elementos do espírito estão envolvidos no momento em que se assiste a um filme:

1. a **atenção** - o filme é organizado, como registro, da mesma forma com que o cérebro dá sentido ao que percebe na realidade;
2. a **memória** e a **imaginação** - as quais aceitam (ou traduzem) coisas próprias da narrativa fílmica, como a compressão ou dilatação do tempo, os *flashbacks* e a própria montagem;
3. a **emoção** - as narrativas correspondem, como um sistema complexo, às emoções humanas.

*Os filmes, para Münsterberg, são **narrativas que ajustam a experiência humana a um mundo interior** (o qual respeita as leis ditadas por esses elementos citados acima), superando o mundo exterior, onde reinam as leis do espaço, do tempo e das relações de causalidade.*

Os filmes atualizariam para o espectador um filme ideal, próprio de cada um, abstrato e que só existe para este espectador.

Arnheim afirma que o que vemos em um filme é muito mais do que aquilo que os olhos enxergam. Não vemos o que a retina capta através de estímulos, mas o que **o espírito percebe por fenômenos mentais**. A composição formal de objetos que diminuem de tamanho é traduzida pelo espírito como afastamento.

...

Pragmática - as teorias serviram de base para que se passasse a construir o filme de forma a modelar, influenciar ou induzir o espectador.

Sergei Eisenstein foi quem primeiro sistematizou isso.

O filme de propaganda usou esses pressupostos desde muito cedo na história do cinema (David Wark Griffith e seu clássico *O nascimento de uma nação* (1915) são exemplo disso). O que Griffith fez intuitivamente, Eisenstein fez com embasamento teórico e prático.

O cinema **expressionista** utilizou essas teorias para obter respostas emocionais/psicológicas dos espectadores.

O gabinete do Dr. Caligari (Robert Wiene, 1919-20) ou de ***M., o Vampiro de Dusseldorf*** (Fritz Lang, 1931) – exemplos de criação e reprodução de atmosferas psicológicas.

A sistematização dos fenômenos emocionais e psicológicos relacionados ao cinema foi desenvolvida, no cinema soviético, com objetivos pedagógicos e propagandísticos (Adolf Hitler, mais tarde, faz um uso bastante preciso do cinema com os mesmos objetivos). Mas o desenvolvimento das teorias de montagem pelos teóricos soviéticos é o que marca o início de uma sistematização do cinema enquanto ferramenta potencial de produção de sentido. É por isso que a montagem e seus conceitos são a base de qualquer estudo sério sobre efeitos do cinema no espectador.

*Dentro e fora dela, também, o **som** é outro elemento sem o qual não podemos considerar **o cinema**, hoje, **enquanto modelador de sujeitos-espectadores**. Embora a rígida teoria dos soviéticos a respeito da montagem e dos efeitos dela nos espectadores seja questionável, uma vez que a tentativa de sistematização por parte dos teóricos acabou provocando uma perigosa determinação de algo que podemos chamar de tabela de reações, as bases dessas teorias ainda podem ser consideradas como pontos de partida para compreendermos a experiência humana do cinema (e do visual, eventualmente).*

II Guerra Mundial – o foco se volta ao **por que** e ao **como os filmes provocavam efeitos nos espectadores**. A **impressão de realidade** ganha centralidade nessas teorias; e a questão da **identificação**, até então estudo fundado na psicanálise de Sigmund Freud, passa a ser um dos temas de relevância para a filmologia.

O interesse da filmologia recaiu, assim, sobre a **circunstância psicofisiológica da percepção da imagem**.

...

A partir dos anos 40, estudos esclareceram os processos de tradução do evento fílmico do material (o filme projetado em uma tela e assistido em determinado lugar, tempo e circunstância) para o evento fílmico subjetivo (como o material é percebido pela subjetividade humana, e traduzido a partir de uma série de mecanismos mentais, os quais, por exemplo, percebem determinados códigos de maneira particular e/ou apreendem, ou “realizam” determinados estímulos físicos e materiais de acordo com a experiência subjetiva).

Sobre isso, é interessante observar a reação de uns a códigos como os *flashbacks* e as desacelerações de trilha sonora e, principalmente, os limites que separam o coerente do incoerente nos filmes.

Todo o real percebido passa pela forma imagem. Depois, renasce em lembrança, isto é, imagem de imagem. Ora, o cinema, como qualquer representação (pintura, desenho), é uma imagem de imagem, mas, como a foto, é uma imagem da imagem perceptiva, e, melhor que a foto, é uma imagem animada, isto é, viva. Como representação de uma representação viva, o cinema convida-nos a refletir sobre o imaginário da realidade e a realidade do imaginário. (MORIN, 1978¹ apud AUMONT; MARIE, BERGALA, 1995, p. 236)

A transformação do cinema-máquina em cinema produtor de imaginário surpreendia Edgar Morin. Este autor também retoma Jean-Paul Sartre, que falava da **presença vivida e a ausência real que o cinema é** (o filme, melhor dizendo), ou seja, a imagem cinematográfica é uma **presença em ausência**.

1 MORIN, Edgar. **Le cinéma ou l'homme imaginaire**. Ed. De Minuit, 1956, reed. 1978 (prefácio de 1977).

Morin faz algumas observações interessantes a respeito das mentalidades arcaicas e infantis, cujo funcionamento faz com que não tenham consciência da ausência dos objetos e, além disso, não conseguem distinguir entre sonhos e vigília (acreditam serem seus sonhos tão reais quanto suas vigílias). Ele compara a situação do espectador a essas mentalidades, percepções mágicas, segundo ele. É a partir de idéias como essa que o universo fílmico é muitas vezes aproximado do sonho. A própria experiência do cinema é um caminho para o sonho, onde submergimos em um espaço escuro e somos iniciados em um mundo imagético e sonoro que nos conduz por uma determinada narrativa.

Nessa análise da passividade física do espectador mergulhado na sala de cinema escura, Morin observa que o sujeito-espectador absorve o mundo que é projetado na tela e participa dele, mas essa participação, por ser desprovida de mobilidade, é regressiva (a um mundo primitivo), infantilizada, como nos sonhos.

IDENTIFICAÇÕES, para Morin - Morin chama de **projeção-identificação** polimorfa o tipo de indentificação na qual o espectador é inserido na ação do filme, em seu interstício.

...

Com a evolução dos estudos de semiótica (semiologia), e o desenvolvimento das teorias de Christian Metz, Roland Barthes e Jean-Louis Baudry, novos estudos sobre o espectador de cinema foram introduzidos no marco teórico já rico da filmologia. AUMONT; BERGALA e MARIE (1995) propõem quatro questões para se pensar o trabalho teórico sobre o espectador a partir dos anos 70:

1. Qual o desejo do espectador de cinema?

O que vamos buscar naquela sala escura que nos prende em imobilidade por cerca de duas horas? A projeção e o mundo mágico ao qual o espectador se submete é uma regressão controlada onde o espectador se refugia;

2. Qual sujeito-espectador é induzido pelo dispositivo cinematográfico?

O sujeito que se dispõe a uma motricidade reduzida, à hipervisualidade e audição;

3. Qual o regime meta-psicológico do sujeito-espectador durante a projeção do filme?

Ele se situaria onde e como dentre os estados de sonho, imaginação, hipnose e alucinação?

4. Qual o lugar do espectador no desenrolar do filme propriamente dito?

Como o filme agiria sobre o espectador durante a projeção e depois é a questão. Como o filme constrói esse espectador dentro de sua dinâmica?

Uma das principais teorias sobre o espectador de cinema, que trata da **IDENTIFICAÇÃO**:

Identificação primária

A identificação primária, nos estudos de cinema, se refere à identificação do espectador para com o sujeito da visão (a câmera e o sujeito que a opera). Dito isso, é preciso estabelecer que, para que haja identificação do espectador com o representado (evento ou personagem), ou seja, uma identificação secundária no cinema, é preciso que o espectador primeiro tenha se identificado com o sujeito da visão (a câmera, em última instância), ou seja, tenha passado pela identificação cinematográfica primária. Nesta última identificação, o espectador é o sujeito da visão, toma um lugar central na representação. Esse é o lugar privilegiado ao qual denominamos onividente, ou seja, em uma certa concepção, o lugar de Deus.

Por mais que o espectador saiba - pois em um outro nível, ele sempre sabe - que não é ele que assiste sem mediação a essa cena, que uma câmera gravou preliminarmente para ele, obrigando-o de certa forma àquele lugar [...], a identificação primária faz com que ele se identifique com o sujeito da visão, com o olho único da câmera que viu essa cena antes dele e organizou sua representação para ele, daquela maneira e desse ponto de vista privilegiado. (AUMONT; BERGALA; MARIE, 1995, p. 260)

Identificação secundária

Identificamo-nos com qualquer narrativa, em maior ou menor escala, pois todas as narrativas contam nossa história. Com a identificação cinematográfica secundária, é possível fazermos parte de qualquer narrativa, nos constituirmos em sujeito nessas narrativas. Nesse momento, há, como na fase edipiana, um confronto entre o desejo e a lei. O desejo de o espectador viver aquela narrativa (que impõe, por sua vez, sua lei, com os contratempos e obstáculos) culmina, ao fim dessa narrativa, em uma satisfação pela resolução da tensão ou, o que também dissolve a tensão, em uma imposição da lei (o espectador fica sem poder chegar perto de seu objeto de desejo, mas ao menos a derrota dá fim a uma luta). De acordo com as teorias das identificações, é possível estabelecer, como de fato já foi feito, uma narrativa de base sobre a qual as variações podem se dar (Star Wars é o exemplo clássico).

Identificação e enunciação

Essa estrutura montada para a identificação é própria do trabalho de enunciação. É a enunciação (a narração) que recebe o espectador num espaço e diz qual lugar o espectador deve tomar. Enunciação é o nome da velha chata

que fica contando o filme para ti, mas que além de esperta, detém toda a tua confiança. Nem tão chata e nem tão velha, a enunciação é, sim, silenciosa. Quanto mais silenciosa é a Enunciação, mais poder ela tem. Porque o espectador acha que ela não está ali dizendo as coordenadas. Ele tem certeza de que o que ele vê é puro e livre para a identificação. A Enunciação é mais astuta quanto melhor ela usa códigos que tu podes até não entender como códigos, mas os absorve. O espectador é uma criança teimosa que nunca quer ouvir conselhos. A Enunciação é uma inteligência que faz com que essa criança pense que o que ela segue não são conselhos, mas suas próprias diretrizes.