



## **A tração do olhar: cinema, percepção e espetáculo<sup>1</sup>**

Tadeu Capistrano<sup>2</sup>

Doutorando - Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

**Resumo:** Se no início do século XIX ocorreu uma mudança radical nos modos de observação, graças ao desenvolvimento da fisiologia óptica e das tecnologias de imagem, no começo do século XX o cinema narrativo produziu um outro tipo de sujeito observador inserido em uma cultura visual de massa. O cinema operou, então, uma série de mudanças que produziram outros processos de subjetivação, ligados aos mecanismos de identificação projetiva que se basearam numa psicologização para um maior controle e regulação da atenção espectral. A partir dessa reconfiguração, o trabalho visa a discutir algumas teorias da experiência cinematográfica e suas relações com a percepção, a hipnose e o espetáculo.

Palavras-chave – teoria do cinema; percepção filmica; espetáculo

*Embora a visão, como é do conhecimento de todos, seja o sentido mais desenvolvido, e considerado o ponto de vista segundo o qual nossa inteligência e nossos costumes são visuais, nunca houve, no entanto, um processo emotivo tão homogêneo, tão exclusivamente óptico quanto o cinema. O cinema cria verdadeiramente um ‘regime particular que envolve um único sentido’. E uma vez habituados a usar desse estado intelectual novo e extremamente agradável, ele se torna uma espécie de necessidade, como o fumo ou o café. Ou eu tomo a minha dose ou não tomo. Fome de hipnose muito mais violenta que o hábito de leitura, pois esta modifica bem menos o funcionamento do sistema nervoso.*

Jean Epstein (*Bonjour cinéma*)

## **A montagem do olho e a construção da percepção espectral**

Em seu período inicial, o cinema produziu um público espectador fascinado com a sua engenharia produtora de ilusões; porém, a partir de sua institucionalização no início do século XX, o dispositivo cinematográfico passou a contribuir para a produção de um outro tipo de público através do estabelecimento da narrativa: já industrializado, o cinema foi armado de toda uma aparelhagem que passou a operar nos mínimos detalhes técnicos,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

<sup>2</sup> Professor de “Teoria da Imagem” da Universidade Gama Filho (UGF), mestre em “Comunicação, Imagem e Informação” pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e doutorando em Literatura Comparada pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), onde desenvolve tese sobre Cinema e Percepção. (tadeucapistrano@hotmail.com)



visando a uma nova reformulação do espectador e a procurar o controle total de sua atenção.

Nos Estados Unidos, em inícios do século XX, o público de cinema era formado basicamente por imigrantes europeus. Naquela época, no começo do século XX, a formação da indústria cinematográfica acompanhava a explosão demográfica vinculada aos altos índices de imigração: o cinema, então, não servia somente como entretenimento, mas também como um meio informativo e pedagógico que “educava” aqueles indivíduos, explicitando as leis e a moral do *“american way of life”*. Por outro lado, o cinema foi se tornando um negócio cada vez mais rentável, embora os grupos sociais que o freqüentavam não fossem os que detinham o maior poder aquisitivo. Urgia, portanto, manter o antigo público cativo de imigrantes proletários e, além disso, conquistar um outro segmento da população, inaugurando uma produção artística legitimada pelas elites industriais. Para tal empreendimento, em 1908, os comerciantes de cinema criaram um órgão regulador, a *Motion Pictures Patents*, que servia para delimitar o que poderia ser realizado com a tecnologia cinematográfica. Houve, assim, um projeto de racionalização da produção cinematográfica, que passou a ser dividida em departamentos específicos. O primeiro passo assimilou a literatura folhetinesca com todos os seus matizes melodramáticos, adaptando os focos narrativos que direcionam os pontos de vista do leitor para o observador de cinema — originando, desse modo, a orquestração de diferentes planos cinematográficos através da instituição da montagem.

Com o estabelecimento da narrativa cinematográfica, ocorreu o esquadrinhamento das imagens por meio da ordenação e da duração cronológica do enredo. Essa mudança contribuiu para a formação de um novo tipo de espectador-observador, na medida em que solicitou e impôs uma nova forma de percepção fílmico-sensorial, baseada em uma suposta “coerência” que mixou várias zonas de *tempo*: a memória do passado, a apreensão do instante presente e a expectativa futura. Essas três percepções temporais foram produzidas no espectador através de uma narratologia pautada por esquemas de causa e efeito que oferecia pistas sobre os eventos que iriam se suceder na trama cinematográfica. Foi inaugurada, assim, uma nova forma de *atenção* ao espaço fílmico, radicalmente oposta àquela produzida pelo “primeiro cinema” ou “cinema das atrações”.

Esse processo narratológico era marcado por pontuações — fusões, efeitos ópticos, legendas — que estabeleciam (e explicavam) a passagem de uma seqüência para outra, configurando um tipo de cinema extremamente acessível, didático e transparente.



Todos esses elementos potencializaram os processos de *identificação projetiva* do espectador com a imagem cinematográfica. Como afirma David Bordwell (2000, p. 72), o tempo de uma trama fílmica podia ser delimitado através de um *prazo*. Para isso, a continuidade devia primar pela transparência da montagem com seus planos coerentemente articulados.

Esses traços da narrativa clássica foram ressaltados com a incorporação do som sincronizado, pois a sonoridade fundida com a imagem potencializou a representação do tempo: o som diegético criou uma duração perceptual que agia na montagem do tempo cronológico. As expectativas de uma conclusão significativa a partir de um ponto de vista causal direcionavam as reações perceptuais do espectador, como se fosse um circuito fechado. Através dos movimentos de ação e continuação, um plano se transformava em outro plano. A continuidade do movimento, a persistência do som sobre um corte, o uso das fusões encadeadas e a música diegética foram fatores fundamentais para confirmar as expectativas do espectador enclausurado na sala de cinema. Neste *continuum*, a capacidade de avaliar hipóteses em esquemas de causa-efeito dentro da narrativa do filme, rebaixou a duração fílmica ordinária para um segundo plano em relação à busca do significado narrativo, redimensionando a experiência temporal do espectador. Ou seja, a narrativa clássica subordinava o tempo a uma causalidade, levando o espectador a elaborar “suas” percepções temporais de acordo com uma lógica hipotética e com os processos de identificação com o enredo fílmico.

Em nome da coerência e da limpidez fílmico-narrativa, a indústria hollywoodiana, além de construir o seu próprio tempo cinematográfico, procurou também esquadrihar o *espaço* fílmico. Como aponta Bordwell, o sistema espacial clássico é lógico e arbitrário na medida em que também está subordinado à narrativa cinematográfica. Os elementos espaciais deviam estar bem enquadrados em cada plano; para isso, o tema principal deveria estar no centro da tela. Uma dessas características é a *isocefalia*, um alinhamento das cabeças dos personagens em que o corpo se torna o centro da narrativa e do efeito fílmico: quanto mais curto o plano, maior a necessidade de centralizá-lo com os mais diversos recursos cinematográficos, como por exemplo o reenquadramento. Uma vez centralizado e reenquadre, o corpo humano oferecia as simetrias necessárias para produzir uma imagem geralmente estável que permitia às câmeras equilibrar os planos. Nesses movimentos, sempre predominava a frontalidade, um traço ainda ligado ao modelo da representação clássica. Uma curiosidade com relação à frontalidade é o fato de que as cabeças dos



personagens encontravam-se dispostas de maneira isocefálica, porém os seus corpos eram, em geral, dispostos em posições espaciais diferentes.

Assim como as variações dos planos e das temporalidades, a centralização, o equilíbrio, a frontalidade e a profundidade também são estratégias narrativas que personalizam o espaço. Essas características individualizam os elementos cênicos, como portas, janelas e objetos pessoais que expressam a “interioridade”, a *psicologia* das personagens. Nesse sentido, a estética clássica é antropocêntrica: a câmara torna-se olho e ouvido de um espectador, que se torna o elemento central do dispositivo cinematográfico. Segundo Bordwell, do mesmo modo que o espectador deve acompanhar os esquemas causais e temporais, ele contribui para o funcionamento do espaço clássico. A frontalidade, por outro lado, transfere a atenção para o corpo e para a vida cotidiana, por meio das posturas, dos gestos, das expressões e dos estereótipos (2000, p. 60).

Para Hugo Munstemberg (1997, p. 28.), um pioneiro da teoria do cinema, esse processo constituía uma “arte da subjetividade”, capaz de imitar a maneira através da qual a consciência formaliza o mundo dos “fenômenos”, ou seja, a maneira com que ela domina as formas *espaços-temporais* de um mundo “exterior” ajustando-as às percepções do corpo relativas à *atenção*, à *memória*, à *imaginação* e às *emoções*. Esse mecanismo, segundo Munstemberg, ocorreria por conta de uma fenomenologia da experiência cinematográfica mesclada em processos “progressistas”, exteriores e interiores ao corpo — os primeiros, ligados à estética fílmica e à sua “evolução tecnológica”, e os segundos, relacionados à formação do espectador e às suas percepções dos fenômenos. Neste sentido, Munstemberg não se preocupou em pesquisar a origem do cinema, mas em sondar sua capacidade de unir ilusão e ciência. O que interessou ao psicólogo alemão foram as transformações que afetaram a imagem cinematográfica no seu rumo em direção ao estabelecimento da narrativa clássica, que transformava cenas reais e comuns em uma nova arte, na medida em que o cineasta recortava, com suas percepções, algumas imagens do caos cotidiano e as adaptava a uma *percepção fílmica*. Para Munstemberg, a partir da apreensão dessas imagens, o espectador podia deter a sua atenção e perceber o que lhe escapava na vertigem do cotidiano (1997, p. 28). Nessa relação, portanto, a linguagem do cinema clássico e a sua psicologia eram potencializadas pelos efeitos da montagem e por outras ferramentas cinematográficas.

Segundo Munstemberg, esse afastamento do filme com relação à realidade física gerava fortes processos subjetivos no espectador, de acordo com as leis do pensamento lógico e racional: o cinema traduziria as matérias do mundo para a matéria de nossa



consciência. Por isso, Mustenberg reivindicava uma unidade e uma transparência da imagem através da narrativa e do isolamento do espectador com relação ao mundo exterior. Por outro lado, Munstemberg também aludia a um jogo de “matérias mentais” que produzia um espectador ativo por meio de um subjetivismo ligado ao cinema “intelectual”. Desse modo, ciente do artifício cinematográfico, o espectador aceita a ilusão de profundidade da imagem fílmica. A percepção do fundo, da profundidade e do movimento seria a base do “efeito-cinema” que “transcende” a simples impressão dos objetos, pois o espectador os acompanha com a “mente” ativa de idéias: elas mobilizam a imaginação através das experiências subjetivas. Nesse sentido “mustenberguinano”, a atenção do espectador passou a ser produzida pela *ação* cinematográfica, motivando-o para conferir significado a tudo quanto lhe chegasse à mente por meio de suas percepções ópticas e sonoras. Nessa perspectiva, então, a atenção mediada pela tecnologia cinematográfica criaria o significado do mundo exterior, selecionando focos significativos e relevantes: o caos das impressões é regulado pelos movimentos de atenção e desatenção.

Munstemberg distinguiu ainda dois tipos de atenção: uma voluntária e outra involuntária (1997, p.29). A primeira se refere ao direcionamento das impressões subjetivas, quando o espectador sabe o que deseja focalizar; nesse caso, a apreensão dos objetos fica impregnada de subjetividade, o que lhe faz ignorar outros objetos considerados desinteressantes. A atenção voluntária, portanto, controla a atividade do sujeito, pois subordina o modo com que ele apreende as coisas em virtude da seleção. No caso da atenção involuntária, ao contrário, o foco é dado pelas coisas percebidas, como por exemplo: tudo que é barulhento, brilhante e insólito atrai a atenção involuntária, como é o caso do cinema. A mente se volta, então, para um lugar: o ponto que está chamando a atenção. Tudo o que afeta os instintos naturais, tudo o que provoca a esperança, o medo, o entusiasmo, a indignação, ou qualquer outra emoção forte assume o controle da atenção. Embora de alguma maneira tudo isso passe necessariamente pelo filtro da subjetividade, o seu ponto de partida é “exterior” ao sujeito, caracterizando a atenção do tipo involuntária, ou seja, quando são os próprios objetos que solicitam e formatam a atenção.

Contribuindo para a construção de uma atenção involuntária e uma transfiguração do mundo através dos efeitos perceptivos propagados por seu dispositivo, o cinema, então, possibilitaria uma emancipação, na medida em que estabeleceria uma relação entre o homem e o aparato técnico. Desse modo, a função social do cinema consistiria em exercitar a subjetividade para as novas percepções e reações exigidas pela vida moderna. Portanto, o cinema não era apenas uma técnica que subordinava o homem às suas próprias

leis. Ao contrário, seus efeitos eram bem mais sutis: produzia uma zona indecível entre percepção humana e maquínica. Neste sentido, o cinema, como um tipo de arte industrial, fez do movimento automático o traço principal de sua imagem.

Assim, a percepção do movimento das imagens filmicas torna-se maquínica e a “alma” do cinema se revelaria produzindo choques no pensamento, comunicando vibrações ao córtex cerebral, tocando diretamente o sistema nervos. Essas vibrações deflagradas pelo automovimento cinematográfico agem na neurofisiologia do espectador produzindo um *corpo de sensações*, um “autômato espiritual” – no sentido proposto por Antonin Artaud. Vários cineastas procuraram despertar esse “autômato espiritual” adormecido” dentro de cada espectador através dos choques operados por suas respectivas cinematografias.

Nesse sentido, como uma forma de resistência à banalização das sensações pela indústria cinematográfica, poderia se dizer que existe um *sublime cinematográfico*, relacionado aos processos de subjetivação engendrados a partir desse *choque-cinema*. Segundo Gilles Deleuze, talvez o melhor exemplo desse “sublime” seja fornecido pelo diretor que revolucionou a técnica da montagem cinematográfica: Sergei Eisenstein. No cinema do diretor russo, é o choque de vários elementos antitéticos que gera a bela violência de suas imagens. O choque cinematográfico eisensteiniano atua sobre o espectador, forçando-o a pensar nas partes do filme e no seu encadeamento com o *todo*. Essa marca do cinema de Eisenstein produziria uma *imagem-movimento* através de uma *montagem-dialética* – pensante – orquestrada pelo choque de elementos antitéticos (Deleuze, 1998, p.191). Nessa montagem, as imagens deflagram movimentos suprasensoriais, através de ondas de choques que suscitam vibrações no corpo sensorial do espectador. Essas sensações fisiológicas propagadas pelo cinema de Eisenstein despertam, também, o próprio pensamento do espectador sobre o que ele está vendo na tela (Deleuze, 1998, p.191).

Diferente da perspectiva presente nos filmes e na reflexão teórica Eisenstein – segundo a qual o pensamento seria produzido pelo choque dialético – há uma outra relação possível para esta aproximação, inspirada nos textos de Antonin Artaud. Segundo Deleuze, para Artaud o cinema engendraria a *impossibilidade do pensamento*. Embora para Artaud o cinema também atue por meio de choques, essa onda nervosa que age à flor da pele do espectador não produz pensamento. Pois o pensamento é uma força que nem sempre existe; ele só emana a partir de uma lógica própria. Enquanto para Eisenstein o pensamento é produzido através do choque, fazendo nascer a percepção do espectador



dentro do *percepto cinematográfico* por meio de uma espécie de monólogo interior vinculado a questões sociais, para Artaud, por sua vez, existe algo bem diferente: uma constatação de impotência que define o verdadeiro objeto do cinema, à do próprio pensamento.

Para Artaud, então, o que o cinema privilegia não é a força do pensamento, mas o *impoder do pensar*. A partir do momento em que as imagens cinematográficas produzem pensamentos no espectador, elas lhe negam outra forma de pensar. Segundo Artaud, essa é a característica principal do cinema. Nesse sentido, o pensamento é seqüestrado e o espectador não se definiria mais pela possibilidade lógica de uma ação dedutiva, encadeando as idéias umas às outras, trabalhando por hipóteses a partir, por exemplo, de uma dialética de imagens contrastantes (Deleuze, 1990, p.194). Para tal efeito, Artaud não acreditava no engajamento das imagens de acordo com as exigências de um monólogo interno do espectador a partir do seu encadeamento. Pelo contrário, ele confiava no poder de suas vozes múltiplas, de seus devires, de suas derivas como ser povoado de virtualidades. É esse o “homem comum” do cinema: o *autômato espiritual* (Deleuze, 1998, p.205). Trata-se de um sujeito mecânico, de um manequim experimental, um corpo desconhecido que tem apenas atrás da cabeça mais um pouco de tempo em estado puro.

Se a apreensão do mundo começou a ocorrer por meio dos mecanismos que o rerepresentavam, além de abalar o conceito de indivíduo vinculado a uma certa essência, verdade ou interioridade, as imagens tornaram-se fortes agentes de comunicação e persuasão, engendrando uma outra formação subjetiva. A tecnologia cinematográfica produziu uma política das imagens a partir dos seus efeitos sobre a massa, contribuindo para a formação de novos tipos de espectadores. Como já apontara Walter Benjamim, a vertigem cinematográfica está na sua força de transmissão, no seu modo de comunicação com a massa através da singularidade de sua expressão, ou seja, nos movimentos de câmera, nos tipos de montagem e nos ângulos que redimensionam e ultrapassam os pontos de vistas humanos. Portanto, através de seus agenciamentos, a experiência cinematográfica configura territórios de fragmentação e de síntese perceptiva operados mediante uma visão industrializada que convergiria todos os olhares para apenas um: o olho da câmera.

Para Benjamim — como para Dziga Vertov — o cinema de distração equivaleria a uma experiência libertária das massas, pois através da montagem cinematográfica ocorreriam efeitos de choque, diferindo do modo de visualização contemplativo tipicamente burguês que predominou até a primeira metade do século XIX. Na perspectiva



benjaminiana o cinema poderia se transformar em um motor das massas, propagando efeitos revolucionários.

Assim como para Benjamin, a mecanização da vida moderna também interessava a Kracauer como uma força sócio-econômica e cultural que se voltava para as massas, constituindo uma espécie de “democratização” da cultura a partir da apreensão coletiva do cinema. Segundo Kracauer, o prazer estético da massa era superior aos valores da “alta cultura”. Logo, o culto da distração nos templos de cinema metropolitanos oferecia aos integrantes de diversas classes sociais uma oportunidade de “comungar” os efeitos modernos. Embora essa hierarquização social decorresse de um processo de mecanização e “disciplinarização” da percepção, o espetáculo cinematográfico permitia o compartilhamento do mesmo “espaço ritualístico” – os palácios de cinema. As percepções do observador, portanto, deveriam estar fundadas exatamente naquela esfera da experiência em que a mudança histórica era mais palpável e mais destrutiva. Ou seja, em um discurso sensorial, perceptivo e estético capaz de propulsar a “auto-representação da massa sujeita ao processo de mecanização” (Hansen, 2001, p. 503). Enquanto o tipo ideal de comunidade era composto por indivíduos diferentes, Kracauer achava que a potência da multidão estava precisamente em seu anonimato. Porém, essa indiferenciação era fragmentada em singularidades nos processos de extroversão ligados à cultura de massa.

No entanto, da mesma forma que o cinema podia produzir os choques perceptivos que reconfiguravam a percepção social das massas — e, por meio deles, o pensamento no espectador — este também pode ser manipulado e produzido pelos processos de produção identitária vinculados às demandas de determinadas configurações de poder, como ocorreu nas alianças entre Hollywood e Hitler, entre o cinema clássico e a organização da guerra, a propaganda de Estado e a lógica do espetáculo (Deleuze, 1990, p. 199).

Outras forças tecnológicas se fundiam com o dispositivo cinematográfico, como por exemplo, as armas de guerra. Segundo Paul Virilio, por exemplo, não há guerra sem espetáculo cinematográfico, pois “antes de serem instrumentos de destruição, as armas são instrumentos de percepção, ou seja, estimulantes que provocam fenômenos químicos e neurológicos sobre os órgãos dos sentidos e no sistema nervoso central, afetando as reações de identificação e diferenciação dos objetos percebidos” (Virilio, 1991, p.12). O efeito da espetacularização cinematográfica, portanto, segundo Virilio, foi um “aliado de guerra”. Ele é munido de uma explosão de informação, que constitui uma de suas principais armas. De acordo com Virilio, na Primeira Guerra Mundial havia um teatro de estratégias militares, que contribuiu grandemente para a formatação dos *campos de*



*percepção* militares. Nessa estratégia, a mira principal consistia em conquistar a percepção.

A padronização da percepção espectral estimulado pelo cinema americano foi assimilada por outros países. É o caso do cinema alemão: durante o período nazista na Alemanha foi proibida a exibição de filmes de outras nacionalidades. Nos EUA, a produção cinematográfica era acompanhada pelo alto comando militar do Pentágono. Entretanto, essa relação entre as câmeras e as armas já estava presente no século XIX, nas experimentações do fisiologista Étienne Jules-Marey, quando este adaptou um fuzil à cronofotografia, que permitia focalizar e fotografar o deslocamento dos movimentos no espaço. Além disso, ainda no século XIX, as câmeras eram inseridas em balões para espionar territórios estratégicos. Nessa relação entre cinema e guerra, a visão direta sofreu uma crise, pois o campo de tiro passou a ser o campo de filmagem e o campo de batalha, uma locação cinematográfica (Virilio, 1991, p.24). Assim, para o homem da guerra, a função da arma se confunde com a função do olho. Por isso, a linguagem cinematográfica, juntamente com as tecnologias da guerra, principalmente aquelas relativas à visão aérea, romperam com a visão homogênea, estabelecendo vários tipos de campos de percepção (Virilio, 1991, p.37).

Nesse sentido bélico, o cinema disciplinaria a percepção visual para adaptá-la ao campo de guerra, pois se trata de uma indústria cultural de massas que representa o mundo através de um hiperrealismo acelerado, “fundado no desarranjo psicotrópico e na perturbação cronológica” (Virilio, 1991, p.50). Como ressalta, novamente, Paul Virílio: “este novo cinema destina-se especialmente a camadas de espectadores cada vez maiores que, depois de estarem ligadas à vida sedentária, voltaram-se à mobilização militar, ao exílio da imigração, à proletarização das novas metrópoles e industriais e à revolução...” (Virilio, 1991, p.50).

O cinema agenciado à guerra torna-se, então, na visão um tanto apocalíptica de Virilio, um local de desmaterialização, pois o “transe cinematográfico” é fundado no conglomerado militar-industrial, satisfazendo o desejo de uma pátria estável e até mesmo eterna dos migrantes. Para eles, o cinema torna-se um templo da cidadania. Nessa perspectiva, o “efeito do cinema” ensinou a controlar as reações nervosas, fazendo com que o público passasse a ver a morte e a violência como algo “divertido”. Assim, o cinema passou a se instalar em uma região tecnológica em que o espaço-tempo era, de certo modo, expropriado do indivíduo. Tratava-se, pelo contrário, de um espaço-tempo característico do automatismo cinematográfico. Paul Virilio compara esse processo a certos fenômenos



visuais presentes nos fronts: assim como o espectador de cinema, os soldados também experimentavam certa persistência retiniana das visões vertiginosas próprias da guerra. Pois, neste regime de visibilidade, o movimento nada mais é do que um processo estático ligado à velocidade da decupagem no processo de observação (Virilio, 1991, p.175).

Através de seus agenciamentos com outros discursos, então, o cinema torna-se um eficaz meio de consumo de massa, cristalizando em uma potente cultura de espetáculo visual. Além de representar uma violenta reestruturação da percepção a partir da apreensão das suas imagens em movimento, a técnica cinematográfica entrou no século XX como uma cultura visual emergente, unindo consumo e espetáculo, arrebatando e contribuindo para a formação de novos públicos consumidores e novas subjetividades.

### **O espetáculo cinematográfico e a hipnose filmica**

A forte atração pelo cinema e sua constituição como meio de comunicação de massa tem sido estudada por alguns pensadores contemporâneos, estabelecendo conexões entre cinema, espetáculo e hipnose. Tais relações são fundamentais para a historicização da experiência espectral na medida em que o dispositivo cinematográfico ganha contornos específicos na contemporaneidade, como uma intensificação de certas mudanças perceptivas operadas na modernidade.

Nos espaços urbanos, o espetáculo tornou-se o espaço estratégico no qual proliferam as diversas tecnologias que compuseram uma massa consumidora uniforme, classificável e quantificável através de eficazes moldes culturais e funcionais. Moldes de se desdobrarem e de agirem em diversos níveis da subjetividade: desde a crença em uma interioridade que se identificava com determinado grupo ou perfil consumidor até os ideais vinculados à nação, ao território, ao espaço, à legitimidade cultural.

Sem precisar especificar um marco inicial, Guy Debord argumenta que a *sociedade do espetáculo* foi consolidada no século XX. Trata-se de uma representação do mundo através de uma produção subjetiva baseada numa estetização da vida por meio de imagens técnicas. No entanto, para Debord, essa tecnologia esteticizadora não implicava uma libertação das engrenagens capitalistas; pelo contrário, ela constituía uma máquina produtora de alienações, na medida em que fabricava ilusões que eram consumidas em massa nos espaços de sociabilidade e, conseqüentemente, afetavam os modos de ser, de pensar, de sentir e de ver.



Porém, não se trata de conceber o espetáculo como um conjunto de imagens técnicas, mas como uma *relação*, uma série de *agenciamentos* e de processos de subjetivação mediatizados por imagens técnicas. Essa visão de mundo, segundo Debord, foi cristalizada em uma sociedade onde atos de resistência são passíveis de serem convertidos em mercadoria. Portanto, ela é fruto e efeito de um estrato social, de uma formação discursiva, que age modelando vidas em padrões objetivos para diferentes tipos de consumo e apropriação do tempo que se estende para além do trabalho estritamente produtivo. Na lógica do espetáculo haveria um duplo gesto de subjetivação: por um lado, a percepção do mundo é construída através de imagens; e por outro lado, as imagens modificam o mundo, apoiadas em diferentes tecnologias. Nessa perspectiva espetacular, a visão tornou-se o sentido hegemônico. Além disso, a sociedade do espetáculo é a força que elege o seu próprio conteúdo técnico, um produto necessário para o desenvolvimento tecnológico considerado como desenvolvimento “natural”.

Retomando a relação entre cinema e hipnose através de uma leitura do clássico texto de Debord, Jonathan Crary (2001) analisa uma série de técnicas espetaculares de deslumbramento, imobilização, sugestão e outros poderosos efeitos de hipnose que constituíram o dispositivo cinematográfico no começo do século XX. Com a intenção de precisar a formação daquilo que Debord denominou ‘sociedade do espetáculo’, Crary localiza seu nascimento em fins dos anos vinte com as origens institucionais e tecnológicas da televisão, a consolidação do controle corporativo sobre o sistema televisual e radiofônico, o surgimento do urbanismo como um tipo de controle social, a introdução do som sincronizado nos filmes e o primeiro uso das tecnologias audiovisuais pelo poder do Estado na propaganda nazista.

Neste contexto, o autor norte-americano analisa as correspondências entre a cinematografia da série sobre o Dr. Mabuse, de Fritz Lang e suas relações com a hipnose e os sistemas de espetáculo da época. A trilogia produzida por Lang, “*Dr. Mabuse, o jogador, Inferno*” (1922), “*O testamento do Dr. Mabuse* (1933) e “*Os 1000 olhos do Dr. Mabuse* (1960), expressam através do famoso vilão hipnotizador um poder central de influência audiovisual através de sugestões sonoras e controles televisuais. Ao mesmo tempo, como antes apontou Raymond Bellour, a série de Lang metaforiza em Mabuse as diversas fases do desenvolvimento da tecnologia do cinema e seus sistemas de recepção: o cinema mudo, o cinema sonoro e o cinema sob o impacto televisual.

Segundo Raymond Bellour, a hipnose, uma técnica surgida no fim do século XVIII através dos estudos de Mesmer, esteve presente em todo o imaginário óptico do



século XIX e de seus sistemas de representação ligados às tecnologias de imagem e à literatura fantástica. Em paralelo com o espectador de cinema, o sujeito hipnotizado através da manipulação de seus “fluidos magnéticos”, entraria em uma espécie de “sexto sentido”, em uma “outra cena”, a partir da qual “ele vê tudo por toda parte”. Ou seja: os sentidos do hipnotizado se concentram na visão, que se torna o único sentido ativo, capaz de articular sinestesticamente uma memória passada, um acontecimento presente e uma projeção futura em um *continuum* baseado na suspensão das percepções em prol de um único foco visual. Nesta perspectiva, “o sujeito hipnotizado torna-se onividente não apenas porque tem acesso a todas as suas representações, mas também porque ele é capaz de operar, no interior delas, um sistema de seleções visuais, em um movimento que se pode verdadeiramente chamar de pré-cinema” (Bellour: 1995).

Portanto, o cinema e seus efeitos hipnóticos e espetaculares agenciam-se com outros aparatos de visualização através de sistemas de representação e outros meios que engendram processos de subjetivação. Uma sociedade “opera” através de suas respectivas mídias: se a máquina do espetáculo social fabrica representações, portanto ela também fabrica a sua própria auto-percepção por meio desses sistemas, seus meios, suas matérias e suas condições de sociabilidade. As formas cinematográficas variam de acordo com as solicitações de um determinado contexto social para representar-se a si mesmo, ou seja, para se identificar, se sujeitar e produzir-se através de seus dispositivos.

Instaurando novas temporalidades e novas topologias espaciais, a lógica do espetáculo cinematográfico tornou-se, outrora, uma força poderosa, na medida em que exerceu o monopólio da representação visual: ela produziu um regime de visibilidade político, no qual as suas tecnologias não cessaram de mudar e de serem agenciadas com outras, sejam bélicas ou também escópicas. Nesse regime de visibilidade há uma tensão paradoxal: se por um lado ele permite ver por outro lado há todo um plano de invisibilidades devido a uma certa “ortopedização” visual. Assim, a visão é adaptada ao modo de dhar hegemônico, vinculada a uma (in)determinada rede de poderes e saberes; e muitas imagens são produzidas e rebaixadas para o território do *não-visível*.

Os saberes acumulados no Ocidente sobre o sentido da visão ainda são ínfimos. Trata-se de um verdadeiro “drama visual”, pois não é apenas uma atividade fisiológica e social, mas também, e acima de tudo, uma arte de observar o lugar “o certo”. Por isso, sempre foi necessário “educar” o olhar. Através da imaginação, filtra-se o real e a percepção torna-se um efeito do discurso visual em um mundo onde grande maioria das pessoas não sonha mais em “acabar num livro” mas, ao contrário, almeja celebrar-se na



aura da tela.

## Referências Bibliográficas

BELLOUR, Raymond. *A máquina de hipnose*. In: Cadernos de Subjetividade. Núcleo de Estudos e Pesquisas da subjetividade / Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia clínica da PUC-SP. São Paulo, 1995.

CRARY, Jonathan. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Massachusetts: MIT Press, 2001.

DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: Biblioteca de la mirada, 1996.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

HANSEN, Mirian. Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamim): sobre o cinema e a modernidade. In CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

MUNSTENBERG, Hugo. Trechos escolhidos. In: XAVIER, Irmã (org). *A experiência cinematográfica*. São Paulo: Graal, 1999.

VIRILIO, Paul. *Guerra e cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1991.