

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

**Por uma nova perspectiva
para a arte cinematográfica**

Leonardo Forny Germano

Rio de Janeiro
2007

Por uma nova perspectiva para a arte cinemática

Leonardo Forny Germano.

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: André Parente

Linha de Pesquisa: Tecnologias da comunicação e estéticas.

Rio de Janeiro, março de 2007.

Germano, Leonardo Forny.
Por uma nova perspectiva para a arte cinemática/
Rio de Janeiro, 2007.
xiii, 106 f.

Orientador: André de Souza Parente.
Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura)-
Escola de Comunicação. Universidade Federal do Rio de
Janeiro, 2007.

Bibliografia: f. 107-112.

1. Cinema. 2. Xamanismo. 3. Tecnologia. 4. Arte. 5.
Consciência. 6. Cultura.

I. Parente, André de Souza. II. Universidade Federal do
Rio de Janeiro. Escola de Comunicação. III. Título.

Por uma nova perspectiva para a arte cinemática

Leonardo Forny Germano.

Orientador: André Parente

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Aprovada por:

Professor Doutor André Parente (orientador)
Escola de Comunicação / UFRJ

Professora Doutora Kátia Maciel
Escola de Comunicação / UFRJ

Professor Doutor Erick Felinto
Faculdade de Comunicação Social/ UERJ

a minha filha Mel, por iluminar minha vida.

Agradecimentos

Agradeço a todos aqueles que, de alguma forma, colaboraram para a realização dessa pesquisa que há muito vem sendo pensada, mas só agora se realizou.

Um agradecimento especial a meu orientador André Parente pela confiança em mim investida e pela paciência com que acolheu minhas dificuldades.

A minha querida esposa e companheira, Monique, pela compreensão nas horas difíceis e pela alegria com que compartilha a vida.

A minha mãe e meu pai pelo amor e apoio incondicional.

A minhas irmãs e demais amigos pelas inspirações nas horas vazias.

Ao magnífico corpo docente da Escola de Comunicação da UFRJ, especialmente às professoras Katia Maciel, Ieda Tucherman e Ivana Bentes, pelas aulas instigantes.

Aos professores que compõem a banca examinadora, especialmente a Erick Felinto. Não esquecendo as suplentes, Nízia Villaça e Andréa França.

A meus amigos de mestrado, especialmente Luiza, pelas conversas, Simone, pelo apoio e Mônica pela força.

A David McConville, pelo interesse no meu trabalho e pelo material cedido.

Ao pessoal da secretaria, especialmente Humberto e Vinícius, pela paciência e disponibilidade.

À CAPES, por ter viabilizado a realização deste projeto.

E, finalmente, a todos aqueles que não citei, mas que não ficaram esquecidos, meus sinceros agradecimentos.

O novo é velhíssimo.
Até pode se dizer que é sempre o mais velho.
Eugène Delacroix

Resumo

GERMANO, Leonardo Forny. **Por uma nova perspectiva para a arte cinemática.**
Dissertação - Mestrado em Comunicação e Cultura - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Se a caverna de Platão pôde ser tomada como modelo teórico para descrever o aparato cinematográfico e a situação do espectador na sala de cinema, onde este, tal como o prisioneiro acorrentado, permanece imóvel, num transe quase onírico diante dos simulacros de realidade; da mesma forma, a partir das transformações do cinema enquanto aparato tecnológico, ao incorporar novos e antigos dispositivos - tanto pelas inovações tecnológicas, quanto pela retomada de práticas que foram sendo deixadas de lado no decorrer da institucionalização dessa mídia enquanto modelo dominante – propor-se-á nesse trabalho tomar a caverna do xamã como uma perspectiva teórica capaz de instrumentalizar uma leitura da atual situação da arte cinemática e de suas hibridizações com os dispositivos interativos e móveis, que estendem o cinema para além da própria imagem e da experiência cinematográfica. Assim, através dessa metáfora, a caverna platônica se transmuta em caverna xamânica e o prisioneiro/espectador, antes privado de sua própria sensorialidade, incapaz de interagir com a realidade imagética que o cerca, agora se metamorfoseia em uma espécie de xamã, ou agente criativo da experiência estética, passando de espectador a interator, ou experimentador da obra de arte. Finalmente, sugerir-se-á a caverna xamânica como uma figura poética, estabelecendo pontes ao mesmo tempo que interpondo-se, e como um paradigma ressurgido de um passado imemorial, mas que possibilita uma leitura do regime de subjetividade proposto por uma nova perspectiva da arte cinemática.

Palavras-chave: cinema, xamanismo, arte, tecnologia, consciência.

Rio de Janeiro
Março, 2007

Abstract

GERMANO, Leonardo Forny. **Toward a new perspective for the cinematic art.**
Dissertação -Mestrado em Comunicação e Cultura - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

If we took Plato's cave as a theoretical model to describe the cinematographic apparatus and the situation of the spectator within the cinema theatre, where one drifts into an almost onirical trance in face of the simulacres of reality, a comparison between the spectator and the chained, immovable prisoner would naturally emerge. In the same way, the current transformations of cinema as technological apparatus, always incorporating new and old devices - so much technological innovations as reinvented practices which had been forgotten during the process of institutionalization of the cinema media as a dominant model. The shaman's cave appears as a theoretical perspective which serves as a metaphore of the current experience provided by the cinematics art and it's hybridizations with the interactive and mobile devices, which extends the cinema's perception to realms beyond the image itself and the whole cinematographic experience. Thus, the platonic cave transforms itself in a shamanic cave, and the prisoner (spectator), now deprived of oneself's own sensoriality, incapable to interact with the surrounding imagerie, if now transforms reality into some kind of shaman, or creative agent of the aesthetic experience, ranging from the spectator to the interator, or *experimentador* of the work of art. Finally, we suggest the model of the shaman's cave as a resurged paradigm of an immemorial past, which nonetheless can serve us better in order to understand the regimen of subjectivity considered for a new perspective for the cinematic art.

Keywords: cinema, shamanism, technology, art, consciousness.

Rio de Janeiro
Março, 2007.

Lista de ilustrações

- Figura 1:** Reprodução de uma pintura panorâmica localizada na caverna de Lacaux, na França. Acima da cabeça do touro é possível observar um conjunto de pontinhos que os arqueastrônomos julgam ser uma ilustração das Plêiades. O desenho tem cerca de 17 mil anos.
Imagem em NOGUEIRO, 2006.
- Figura 2:** Lasca de presa de mamute de 32 mil anos, pode ser a mais antiga carta estelar já vista.
Imagem em NOGUEIRO, 2006.
- Figura 3:** Pintura rupestre de sessão xamânica, gruta de Lacaux, França.
Imagem em CLOTTE, J. e LEWIS-WILLIAMS, D., 1996, p.25.
- Figura 4:** O xamã siberiano e sua indumentária.
Disponível em <http://www.projectokarnayna.com/xamamenu.htm>
Acesso: 20/11/2006.
- Figura 5:** Rabiscos de Blombos, África.
Disponível em http://elementary.ru/news/430264?page_design=print
Acesso: 15/03/2007.
- Figura 6:** Modelo neuropsicológico demonstra como o sistema nervoso humano, em estado alterado de êxtase, pode ser influenciado por circunstâncias culturais.
Disponível em <http://www.uboeschenstein.ch/texte/lewis-williams.html>.
Acesso: 15/02/2007.
- Figura 7:** Padrão geométrico encontrado em uma caverna da Califórnia.
Imagem em CLOTTE, J. e LEWIS-WILLIAMS, D., 1996, p.32.
- Figura 8:** Devir outro : Pintura rupestre de Trois Freres, França.
Disponível em <http://www.mask-and-more-mask.com/The-Shaman-of-Trois-Freres.html>
Acesso: 20/02/2007.
- Figura 9:** Painéis das pinturas rupestres da gruta de Chauvet, França. Datam de cerca de 32 mil anos, os mais antigos já encontrados até hoje.
Imagem em CLOTTE, J. e LEWIS-WILLIAMS, D., 1996, p.35.
- Figura 10:** Teatro de sombras.
Imagem em MACCONVILLE, 2006.
- Figura 11:** Afrescos de Pompéia.
Imagem em MACCONVILLE, 2006.

Figura 12: Adoração dos magos, Giotto.

Disponível em

<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/matematica/mat05.htm>

Acesso: 10/03/2006.

Figura 13: Afresco Renascentista de Andrea Mantegna, 1465-74.

Imagem em MACCONVILLE, 2006.

Figura 14: Uma reconstrução da *Tavolleta*.

Imagem em PARENTE, A. Da câmara escura ao Pinhole, 2005.

Figura 15: O fenômeno da ‘paleo-camera’.

Disponível em <http://www.paleo-camera.com/theorypage.htm>

Acesso: 14/03/2007.

Figura 16: O primeiro desenho da câmara escura (1545).

Disponível em <http://cotianet.com.br/photo/hist/camesc.htm>

Acesso: 14/02/2007.

Figura 17: A primeira câmara escura portátil-Kepler (1620).

Disponível em <http://cotianet.com.br/photo/hist/camesc.htm>

Acesso: 14/02/2007.

Figura 18: Ilustração de Descartes explicando a divisão entre corpo e mente. Segundo ele, os estímulos exteriores passariam pelos órgãos sensórios, depois para a glândula pineal na mente e, só então, atingiriam o espírito imaterial.

Disponível em <http://igork73.googlepages.com/obscura>

Acesso: 22/02/2007.

Figura 19: As primeiras ‘lanternas mágicas’, podem ser consideradas também os primeiros ‘projetores’. Foram usados do séc. XVII até início do séc.XX.

Imagem em MCONVILLE, 2006.

Figura 20a: A ilusão fantasmagórica de Robertson.

Figura 20b: As lanternas com rodas permitiam uma multiplicação dos efeitos.

Disponíveis em <http://igork73.googlepages.com/obscura>

Acesso: 22/02/2007.

Figura 21: O panorama de Edimburgo (Robert Barkers, 1793).

Imagem em MCONVILLE, 2006.

Figura 22: O panoptikon, um dispositivo de vigilância (Jeremy Bentham, 1793).

Imagem em PARENTE, A., 2005.

Figura 23: O estereoscópio (1850).

Imagem em MCONVILLE, 2006.

Figura 24: O fenoquistiscópio (1830), um dos ‘brinquedos filosóficos’ mais populares.
Imagem em MCCONVILLE, 2006.

Figura 25: Estudos fotográficos sobre o movimento - Eadweard Muybridge (1872/1878).
Imagem em MCCONVILLE, 2006.

Figura 26: O cinematógrafo dos irmãos Lumière (1895).
Imagens em MCCONVILLE, 2006.

Figura 27: A arquitetura da CAVE.
Imagem em COSTIGAN, J. e PARKIN, B. Developing a FullDome Standart.

Figura 28: Corposcópio, dança circular e o ambiente vigiado.
Imagem em LEÃO, 2006.
Disponível em <http://www.lucialeao.pro.br/corposcopio>
Acesso: 20/03/2007.

Figura 29: Algumas estruturas possíveis para os teatros dômicos.
Imagem em MCCONVILLE, 2006.

Figura 30: DomeWork, uma experiência cinematográfica sinestésica.
Imagem em SLATTERY, 2006.
Disponível em <http://www.subtletechnologies.com/2006/symposium/Slattery.html>
Acesso: 20/03/2007.

SUMÁRIO

1. O alvorecer da experiência cinemática	4
1.1. A caverna xamânica: consciência e arte.....	8
1.1.1 O ‘vôo’ do xamã: psicodelismo e linguagem.....	12
1.1.2. A cura xamanística: aspectos semióticos.....	23
1.2. Da terra ao território: entre o nômade e o sedentário.....	30
2. A construção da perspectiva cinematográfica	42
2.1. A geometria euclidiana e a perspectiva renascentista.....	46
2.2. A câmara escura, a ‘lanterna mágica’ e os panoramas.....	55
2.3. A fotografia, a estereoscopia e os primeiros aparelhos cinemáticos.....	66
2.4.A caverna de Platão e o modelo cinematográfico industrial.....	72
2.4.1. O prisioneiro e o xamane.....	74
2.5. O aparelho e o dispositivo	75
3. Para além da caverna platônica	80
3.1. Arte e interação: da interação à interatividade.....	83
3.2. Da cosmovisão à cibercepção	90
3.3. De volta à caverna xamânica	95
4. Conclusão: A libertação do prisioneiro ou o mergulho de Narciso?	100

Introdução

A teoria do cinema não tem por objetivo o cinema, mas os conceitos do cinema, que não são menos práticos, efetivos ou existentes que o próprio cinema. Tanto assim que sempre há uma hora, meio-dia ou meia-noite, em que não se deve mais perguntar “o que é o cinema?”, mas “o que é a filosofia?”. O próprio cinema é uma nova prática das imagens e dos signos, cuja teoria a filosofia deve fazer como prática conceitual. Pois nenhuma determinação técnica, nem aplicada (psicanálise, lingüística), nem reflexiva, basta para constituir os próprios conceitos do cinema.

Gilles Deleuze

A exemplo de Deleuze, para pensarmos no cinema enquanto conceito, tomaremos a imagem como signo, e assim, buscaremos estender as fronteiras do cinema para além da história do filme, ou do modelo industrial da sala de cinema, ou das teorias psicanalíticas e lingüísticas, de forma “a abarcar tanto as suas formas mágicas anteriores quanto as suas formas tecnológicas contemporâneas”¹. Por outro lado, nos aproximaremos de uma certa arqueologia do cinema para traçarmos uma história do observador, da produção imagética, dos dispositivos e artefatos, e da experiência artística. Buscaremos refletir sobre o cinema enquanto fenômeno cinemático, enquanto arte das imagens em movimento num determinado espaço de luz, cor e som, por acreditarmos que a formação dessas imagens possam ocorrer tanto nas representações visuais e sonoras de um aparelho de base, quanto nas representações mentais projetadas na consciência de um observador. Portanto, não pretendemos datar uma origem definitiva para o cinema enquanto dispositivo cinemático, mas apoiados na semiótica pierceana, diríamos apenas que ele surge como um turbilhão de ‘imagens-signos’ que se encadeiam e se interferem, tomando sentido na consciência. Desta forma, não se trata aqui de traçarmos uma história do cinema, tampouco de ‘formularmos’ uma teoria cinematográfica, mas sim de identificarmos as potencialidades de antigas e novas figuras que se formam com a renovação da experiência cinematográfica na contemporaneidade.

A partir de um exercício reflexivo, de uma narratividade quase filosófica, inicialmente, propomos pensar o cinema enquanto experiência cinemática; e assim, rememorarmos figuras

¹ MACHADO, 2002, p. 9.

poéticas, estéticas e noéticas que possam nos auxiliar no desafio de contemplarmos uma nova perspectiva capaz de abordar os novos regimes de visualidade que surgem com a ascensão da esfera digital na arte cinematográfica. Mesmo sabendo que nenhum exercício teórico “basta para constituir o próprio conceito do cinema”, buscaremos tomar o conceito de cinema enquanto uma manifestação inerente ao despertar da própria consciência humana. Afinal, pensar o cinema é pensar no próprio nascimento da arte. Para tanto, buscaremos entender as primeiras produções das imagens cinematográficas até chegarmos a construção da perspectiva cinematográfica atual².

Desde que o cinema se constituiu como um meio de cultura de massa e tomou formas industriais - nos fins do século XIX - “analistas e pensadores não cessam de apontar a extraordinária semelhança entre a cena da caverna de Platão e o dispositivo de projeção cinematográfico”³. Jean-Louis Baudry é um pioneiro nesse sentido, nos anos de 1970, para descrever os efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base e a situação do espectador na sala de cinema, o autor fez aproximações conceituais entre a alegoria da caverna e o cinema, apontando as diversas similaridades entre o mecanismo de ‘impressão de realidade’ descrito por Platão e o dispositivo cinematográfico como instituição ideológica. Contudo, devido às atuais transformações proporcionadas por uma revolução material das técnicas de câmera, produção e instalação arquitetônica, novos modelos de narração e linguagem imagéticas surgem para renovar a experiência cinematográfica, seus modelos de expressão e, como não poderia deixar de ser, a própria teoria cinematográfica.

A fim de vislumbrarmos um modelo teórico capaz de metaforizar a atual situação do cinema digitalmente expandido, evocamos um passado ainda mais remoto do que a antiga Grécia de Platão. Pois, é certo que a figura do prisioneiro, imóvel, acorrentado e sem

² Quando falamos em perspectiva poderemos estar nos referindo a dois tipos: à perspectiva teórica, referente aos regimes de signos e seus efeitos ideológicos; e à perspectiva visual, referente aos regimes de visualidade e modos de percepção da realidade. É claro que ambas concepções estão interligadas e, como veremos, qualquer mudança em uma afeta diretamente a esfera da outra.

³ MACHADO, 2002, p. 31.

consciência de sua própria condição, já não representa a situação do espectador na atualidade. Da mesma forma, o aparato da caverna, representado como uma prisão ilusionista que separa o sensível do inteligível, não resume mais o aparato cinematográfico. Então, ao nos remetermos à gênese das imagens cinemáticas, nos deparamos com a figura ancestral do xamã ou xamane (muitos pesquisadores apontam a origem xamânica das pinturas rupestres). Ele aparece como o representante de um sistema cosmológico no qual arte, técnica, ciência e religião eram intrínsecos a uma mesma manifestação criativa. Uma realidade monista capaz de produzir um espaço múltiplo e transformador da consciência. Neste cenário, a caverna aparece não mais – da mesma forma que o cinema - como uma prisão ilusionista, mas como um lugar da experiência cinemática, um lócus de liberdade, luz e conhecimento. A partir desse ponto de vista, poderemos compreender como a cosmovisão de antigas ou exóticas culturas tradicionais poderão nos servir de aliadas na busca de novos sentidos e valores para a realidade sincrética de nossa atual cultura, dita por muitos, pós-biológica.

Atualmente a explosão das imagens digitais possibilita novas relações entre o espectador e a imagem por vias dos dispositivos interativos, imersivos e móveis. Através da realidade virtual e da realidade aumentada, o cinema toma novas formas híbridas - e depois de se hibridizar com as artes plásticas, a arquitetura, o teatro, o vídeo – agora se reconfigura com as possibilidades da imagem digital, da tele-presença, da holografia, dos *games*, e, até mesmo, da biologia, que estendem as fronteiras do cinema para além do próprio cinema como modelo midiático: o espaço fechado, a sala escura, a invisibilidade do projetor, a perspectiva da tela plana e horizontal, a narratividade linear, pré-determinada, o espectador mais ou menos imóvel. Acreditamos que a arte cinemática, em interação com as demais artes, possa suscitar uma ambiência sensorial que se aproxima muito mais de uma noção xamânica de arte dos primórdios dos tempos do que a noção de obra de arte advinda da cultura fragmentária e mecanicista da modernidade. É claro que essa aproximação entre dois períodos separados por

mais de 30 mil anos poderá parecer forçosa (naturalmente, não podemos esquecer das nossas condições de “corpos marcados”⁴ e simplesmente falarmos de um retorno nostálgico ao primitivo, de retomada dos mitos e rituais ancestrais), mas o xamanismo, assim como a experiência cinematográfica não foram extintos, continuam ecoando até hoje. A intenção aqui não é comparar dois momentos tão distintos da história da humanidade, mas identificar novos modelos que possam ilustrar a emergência de uma situação ancestral: onde nosso corpo inteiro é envolvido por um espaço háptico, multidimensional, interfaceado por nossa “cibercepção”⁵ que se conecta a uma realidade sinestésica, onde a imagem se codifica para além da própria visão e inunda todos os demais sentidos. Assim, o que era antes ‘impressão de realidade’ se metamorfoseia em experiência de singularidade, em acontecimento quase extático, em vivência de totalidade, onde linguagem e psicodelismo se confundem, e modelo e imagem se fundem num êxtase não-dialético, que além de alterar a consciência, transforma a realidade.

1. O alvorecer da experiência cinematográfica

Se o cinema foi realmente a resposta para o desejo inerente a nossa estrutura psíquica, como nós podemos datar o seu princípio?

Jean-Louis Baudry

Para expandirmos o conceito de cinema podemos dizer que ele é uma arte muito anterior à invenção do ‘cinematógrafo’ de Lumière e que o modelo cinematográfico tal como o conhecemos hoje é “apenas uma manifestação possível”⁶ da arte cinematográfica. “Quanto mais historiadores se aprofundam na história do cinema, na tentativa de desenterrar o primeiro ancestral, mais eles são remetidos para trás, até os mitos e ritos dos primórdios”⁷. Portanto, qualquer marco cronológico que possamos eleger como inaugural será sempre contestável,

⁴ VILLAÇA; GOÉS, 1998, p.141.

⁵ ASCOTT, 1997.

⁶ MACHADO, 2002, p. 08.

⁷ Ibid, id, p.14.

pois o desejo e a procura do cinema enquanto experiência do imaginário “são tão velhos quanto a civilização de que somos filhos”⁸. Contudo, não seria exagerado dizer que a abóbada celeste foi o primeiro espaço de projeção da consciência ou a primeira tela na qual o ancestral ser humano enxergou as imagens do próprio imaginário projetadas, representadas pelos astros e estrelas celestes. A disposição das estrelas e o movimento dos astros pelo firmamento ofereciam, ao mesmo tempo, uma noção de regularidade, de que a natureza era regida por algum princípio passível de racionalização e um desafio à compreensão, com padrões não imediatamente reconhecíveis. Da observação atenta e criativa em consonância com as forças telúricas, surgiram tanto os mitos e ritos ancestrais, quanto a astronomia, tida como a mais antiga de todas as ciências. Produzir evidências de que os primitivos encaravam o céu é uma tarefa árdua, que mereceu o surgimento de um campo inteiro dentro da astronomia. Trata-se da arqueoastronomia, outrora chamada de astronomia megalítica. Um achado importante de uma possível carta estelar na pré-história vem da famosa caverna de Lacaux, na França, que abriga uma das mais antigas pinturas rupestres. Lá, em meio a muitos desenhos de animais de caça, existem representações que datam cerca de 17 mil anos, que os arqueoastrónomos julgam ser do conjunto de estrelas hoje conhecidas como Plêiades. Por outro lado, Michael Rappengluck, pesquisador do Instituto para Estudos Interdisciplinares localizado na Baviera, Alemanha, conseguiu evidências convincentes de que uma lasca de presa de mamute trabalhada por humanos pré-históricos, encontrada em uma caverna alemã em 1979, pode ser a mais antiga carta estelar já vista: 15 mil anos mais antiga do que a descoberta de Lacaux, ou seja, com 32 mil anos. Certamente é difícil de acreditar que o ser humano, por mais ‘primitivo’ que fosse, teria passado quase 90% de sua existência sem notar as belezas do céu passando a prestar atenção somente quando já estivesse prestes a deixar a pré-história.

⁸ MACHADO, 2002, p. 16.

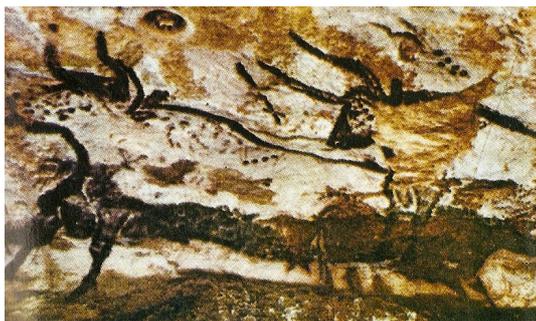


Figura 1: Reprodução de uma pintura panorâmica localizada na caverna de Lacaux, na França. Acima da cabeça do touro é possível observar um conjunto de pontinhos que os arqueastrônomos julgam ser uma ilustração das Plêiades. O desenho tem cerca de 17 mil anos.

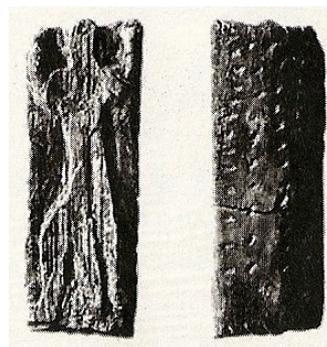


Figura 2: Lasca de presa de mamute de 32 mil anos, pode ser a mais antiga carta estelar já vista.

A capacidade empírica de aprender e criar com o meio ambiente e com os fluxos repetitivos da natureza foi o que possibilitou a sobrevivência e o desenvolvimento das primeiras civilizações. A descoberta do fogo aparece como um das primeiras conquistas dessa arte da observação. O fogo vindo dos raios do céu (ao atingirem a terra), dos vulcões, das secas, certamente inspirou os símios seres humanos a reproduzirem a capacidade de gerar fogo. A partir da conquista dessa técnica, passaram a cozinhar os alimentos e a incrementar a primeira grande transformação no regime alimentar. Foram capazes de sobreviver ao rigor das Eras Glaciais e puderam desvendar a escuridão do subterrâneo das cavernas. Movidos por uma atitude de auto-superação, que caracterizava o alvorecer da consciência e da arte naquela época, deram início às primeiras manifestações do que podemos chamar de experiência cinematográfica. As pinturas rupestres - sobretudo as feitas no subterrâneo das cavernas - são tidas por inúmeros estudiosos como essencialmente cinematográficas, apesar de não apresentarem movimento (mas o que é o cinema, senão uma sucessão de 'imagens-movimento' que acontecem no interstício entre os *frames* cinematográficos?); o uso de diferentes técnicas pictóricas, avançadas para a época, como: pigmentos vegetais, sangue, gordura de animais, carvão, davam diferentes brilhos às imagens e já sugeriam movimento. As figuras pintadas,

muitas vezes superpostas em relevo, tendo os sulcos pintados em cores variadas, certamente criavam condições que as faziam aparentar essa movimentação pictórica: mudar de cor, sumir, aparecer e desaparecer - ainda mais, ‘animadas’ pelo jogo de luz e sombra promovido pelo fogo e a fumaça da tocha. Sem falar na ‘trilha sonora’ enriquecida pelos cantos e tambores, estórias e danças, “sons omnidirecionais que deviam ser bem melhores do que o nosso *Dolby*”⁹, ou seja, eles já faziam cinema. E por que não dizer: cinema participativo (imersivo, interativo?). Por ora, afirmamos apenas que, se por um lado este ‘cinema primitivo’ perdia em efeitos especiais e ilusionismo para as salas de cinema atuais, por outro ele compensava com um sentido extático, com produção de um espaço simbólico e sensório. Imaginemos a ambiência sinestésica criada pelas pinturas rupestres animadas pela prática ritual. Certamente ultrapassava a esfera onírica e transcendente da ‘impressão de realidade’ relegada ao cinema institucional, penetrando o campo da imanência, como num sonho acordado, trabalhava a multisensorialidade, a noção de presença, de corpo coletivo, de ligação com o mundo físico e sobrenatural da consciência. A experiência cinemática pré-histórica podia ser um ritual de iniciação, ou de caça, ou de fertilidade, ou de cura, uma cerimônia, ou celebração, ou mesmo um jogo performático capaz de transformar não só a realidade daqueles que dele participavam como também a realidade fora da caverna. Desta forma, a arte de fazer as pinturas parietais não era um privilégio de todos, mas algo que haveria de ser uma necessidade, um dom, um desejo inerente ao psiquismo daquele sujeito que se dispunha a ficar horas riscando uma pedra na beira de um rio, ou fazendo uma escultura em sua habitação enquanto outros descansavam, ou então, aquele que descia sozinho, ou em pequenos grupos, em direção ao mundo subterrâneo das cavernas para se entregar durante dias ao êxtase de pinturas complexas, representações extremamente realistas. Em todo caso, a vontade de se expressar, criar linguagem, de mudar a realidade, estabelecer um contato interior, uma

⁹ ROBERTS, 2006. *Online*.

“conexão noética”¹⁰ consigo mesmo e com todas as coisas, está presente neste sujeito ancestral de todas culturas.

1.1. A caverna xamânica: consciência e arte

Ao contrário do que se possa imaginar, a arte parietal não é exclusivamente uma arte de caverna. “De fato, um estudo recente mostrou que se a arte de 88 locais fosse encontrada na obscuridade completa, outros 65 casos seriam na luz do dia”¹¹. Pode-se distinguí-los entre três situações: as cavernas profundas, onde uma luz artificial era necessária; os abrigos, que eram mais ou menos iluminados pela luz natural; e os locais abertos ao ar livre. A arte na luz e a arte na obscuridade foram duas tendências que coexistiram por toda a duração do período Paleolítico. A arte na obscuridade foi preferida em determinadas áreas e em determinados períodos devido, principalmente, às condições climáticas e ambientais. As esculturas em baixo-relevo apenas foram encontradas nos abrigos semi-fechados. Seja a arte no escuro ou no claro os temas se repetem: desenhos geométricos, de animais, e raramente de seres humanos. Eles revelam as crenças, rituais e comportamento de um período pré-histórico, muito pouco conhecido por nós. Porém, inúmeros estudiosos, em diversos ramos de pesquisa, não cessam de inferir acerca da origem xamânica de tais manifestações artísticas, principalmente das representações mais complexas e detalhadas existentes no subterrâneo das cavernas francesas de Lascaux e Chauvet¹².

O termo xamã foi adotado pelos antropólogos para definir todos os seres com habilidades particulares de todas as raças. Eles foram os primeiros líderes religiosos, os artistas, os médicos. Sua enorme herança influenciou, milênios mais tarde, as primeiras religiões organizadas. Cristianismo, budismo, taoísmo, todas tem origem xamânica. Falar de

¹⁰ SLATERRY, 2004. *Online*.

¹¹ CLOTTE, 2002. *Online*.

¹² Dos 350 sítios descobertos até agora, na faixa que vai do extremo sul da península ibérica até os Urais, 160 estão localizados na França.

xamanismo em várias sociedades implica falar de política, de medicina, de organização social e de estética. Isto depende dos papéis do xamã, além do seu papel como líder nos ritos sagrados coletivos. O termo tem origem siberiana. Saman quer dizer aquele que sabe, aquele que é. Para falar de xamanismo, temos que abordar as manifestações que o fenômeno tem em comum, além de algumas diferenças nas cosmologias e nas figuras do xamã de uma região para a outra. Os primeiros relatos extensos sobre os xamãs apareceram no século XIX escritos por exploradores, naturalistas e viajantes. Eram descritos como figuras exóticas e ‘esquisitas’. Entravam em êxtase, faziam vôos místicos e entravam em outros estados de transe. Eram travestis e ‘históricos’, algumas vezes ‘marginais’ nas suas próprias sociedades. Fenômenos parecidos seriam também descritos em outras culturas; assim, a palavra xamã tornou-se universal para indicar tais pessoas e suas atividades, independente de sua localização geográfica. A categoria perdeu então sua especificidade, virando um conceito geral e impreciso, pouco útil para fins comparativos.

Na tradição xamânica mundial, os xamãs são aqueles que vêem o mundo composto por três mundos: um físico, povoado pelos espíritos da natureza, um mundo subterrâneo e um terceiro, sublimado. Em todos os grupos, seja na Sibéria ou na Nova Zelândia, as tradições sempre coincidem, são três mundos ligados por um eixo central. A imagem varia, podendo ser uma corda, uma escada ou uma montanha. O dom do xamã é viajar pelo intermundo ao longo desse eixo que atravessa os três mundos. O xamã é um mediador entre esses diversos mundos; ele pode acessar as diversas dimensões, entrando em contato com ‘espíritos e entidades’ da natureza, promovendo curas, decifrando os sonhos, recebendo as danças, as imagens, as canções e os sons do mundo espiritual. Em seguida, ele partilha sua experiência com o resto do grupo, permitindo-lhe ter acesso ao nível de consciência atingido pela meditação xamânica. Ele recebe esse ‘poder’ como sendo um princípio transformador, um dom concedido, um destino. Por isso, ele inicialmente se isolava nas profundezas das cavernas para

atingir o estado de transe, de meditação xamânica; alcançava assim uma alteração da consciência que o possibilitasse entrar em contato com um estado de sublimação e assim pintar, dançar, entoar cânticos, curar. Ao compartilhar da revelação daquelas ‘figuras mágicas’ com o resto do grupo, certamente o xamã exercia uma influência sobre eles, ainda mais com a utilização de toda a indumentária xamânica. “E temos que lembrar também que na caverna paleolítica de Lacaux há um desenho de xamã, deitado em transe, usando uma máscara de ave e com a figura de uma ave empoleirada no cajado ao seu lado”¹³. Desta forma, vemos como o sistema xamânico abrange tanto o aspecto sobrenatural, quanto o social e o ecológico - é um sistema simbólico, ‘econômico e político’ - que movia as sociedades primitivas, pois tinha o poder de designar papéis, grupos e atividades sociais. O xamanismo é fruto do despertar da consciência humana, sendo uma herança para toda humanidade.



Figura 3: Pintura rupestre de sessão xamânica, gruta de Lacaux, França.

O xamanismo é acima de tudo um sistema cosmológico, não uma religião como muitos pensam, embora não negue os aspectos sagrados das representações; as pinturas parietais são mais do que apenas figuras, são manifestações do sagrado. O universo do xamã é múltiplo onde a realidade visível supõe sempre outra invisível. A cosmovisão de todos os povos ancestrais difere de uma cultura para a outra, de um continente para o outro, assim como os xamãs e suas diferentes especializações também. Porém, todas as tradições xamânicas concordam que a multiplicidade se dilui na unidade, num princípio geral das conexões que unifica todo universo, todas as energias sem divisão alguma. Os celtas e os druidas, por exemplo, viam o mundo como uma teia de aranha tridimensional. Se puxarmos um pedacinho aqui, toda a teia vibra. A palavra ‘tantra’, uma filosofia comportamental com mais de 5.000

¹³ CAMPBELL, 1997, p.196.

anos de antiguidade, significa rede, tecido, teia, ou trama, ou até o encordoamento de um instrumento musical. Outra característica comum às demais culturas arcaicas é o processo de transformação pelo qual passa o xamã para adquirir o ‘poder mágico’, que lhe permite estabelecer a ligação com os espíritos da caverna e dos animais. Ele deve submeter-se a um rito de passagem, de iniciação na senda xamânica, que implica na morte mística e numa mudança de personalidade. Entre grupos siberianos, esta vocação se manifestava através de uma crise psicótica ou de uma grave doença. Apoiando-se nas crises psicóticas, histéricas e até no travestimento, alguns estudiosos etnocêntricos chegaram a afirmar que, universalmente, os xamãs são psicóticos. Outros argumentam que a personalidade xamânica é resultado da influência da cultura, assinalando que uma das diferenças entre os xamãs e os psicóticos é o fato de que eles controlam suas fases de histeria e de transe, o que não acontece com os psicóticos. Contudo, as características psicóticas da vocação xamânica raramente fazem parte das manifestações xamanísticas na América do Sul, estas adquirem poderes por meio da aprendizagem extática (sonhos, visões, transe), e também tradicional (ensino formal de técnicas, identificação de espíritos, genealogias, linguagem secreta). A aprendizagem pode se dar, também, por outros mecanismos como o jejum ou a ingestão de substâncias psicoativas de origem animal ou vegetal. A combinação de certas substâncias, presente em grande parte nas espécies vegetais, auxiliava o xamã a atingir um ‘outro’ sistema cognitivo, a perceber e interagir com uma outra realidade, um outro plano de existência. Certamente, nas regiões mais gélidas, a capacidade de se lançar no universo obscuro das cavernas – lugar de hibernação de enormes ursos - para se dedicar ao êxtase da pintura, constituía-se em ato de poder e necessidade, em rito de passagem, em atitude transformadora da cognição e percepção do xamã. Sendo assim, podemos inferir que a caverna para o xamã não se traduzia apenas em enclausuramento, ou refúgio, mas numa porta aberta para o infinito, para a abstração e o conhecimento.



Figura 4: O xamã siberiano e sua indumentária.

1.1.1. O ‘vôo’ do xamã: psicodelismo e linguagem

O estudo da evolução da arte parietal se baseou por muito tempo na análise estilística das representações e na datação dos vestígios encontrados na proximidade das paredes decoradas e, supostamente contemporâneas dos desenhos. Embora os primeiros seres humanos tenham surgido há 160 mil anos, os vestígios de alguma atividade artística só surgem por volta de 35 mil anos, são rabiscos geométricos encontrados na caverna de Blombos, África do Sul. Porém, uma revolução nos métodos de datação com a espectrometria de massa por acelerador, permitiu aos pesquisadores, a partir da medição por radiação do carbono-14, analisarem amostras mínimas, menos de um miligrama de carbono. Tal técnica recuou em cerca de 10 mil anos o período áureo da produção da arte pré-histórica. A datação das pinturas na caverna de Chauvet, na França, descoberta em 1994, por uma equipe liderada pelo arqueólogo Jean Clottes, revelou a presença de pinturas muito sofisticadas numa época tão remota quanto a dos rabiscos de Blombos, ficando caracterizadas como as pinturas rupestres mais antigas já encontradas. Isso sugere que a arte paleolítica, assim como qualquer outro tipo de arte, não segue uma linha evolutiva linear - do simples para o complexo. Segundo David Lewis Williams¹⁴, um renomado arqueólogo sul-africano, tal noção deriva da perspectiva pós-darwinismo que aplicou esta idéia de evolução em diversas áreas de pesquisa – zoológica, botânica, social, linguística, artística. Mas recentemente a datação da caverna de Chauvet, contradizendo o paradigma darwiniano, mostrou que a arte sofisticada começou a

¹⁴ Renomado professor sul-africano de antropologia da Universidade de Witwatersrand, Johannesburg, Rock Art Research Institute.

ser produzida no início do Paleolítico Superior (há 32 mil anos atrás) durante o período Aurignaciano, época na qual surgiram anatomicamente os primeiros homens modernos, em contraste ao homem de Neandertal. Lewis Williams acredita ainda que pinturas tão sofisticadas, como as da Caverna de Chauvet, estavam além da capacidade do Neandertal e que este tipo de habilidade só estaria anatomicamente ao alcance dos primeiros homens modernos. Donde, ele conclui que o desenvolvimento dessas novas habilidades não poderiam ter sido produto das centenas de milhares de anos de uma evolução gradual dos homínídeos, mas devem ter surgido de uma forma muito mais abrupta do que se pensa, uma transformação capaz de dotar o homem moderno de uma nova estrutura neurológica. Porém, quais fatores influenciaram nessa adaptação biológica de forma a permitir tamanha transição de um para o outro sistema de complexidade? Dentre os diversos fatores, os arqueólogos apontam uma alteração drástica na capacidade cognitiva humana que permitiu esse despertar repentino da arte e da consciência humana moderna.



Figura 5: Rabiscos de Blombos, África.

Para Terence McKenna¹⁵, o polêmico etnobotânico e pesquisador de plantas psicoativas, o fator oculto no aparecimento da arte e na evolução da consciência humana não é um ‘elo perdido’, mas está intrinsecamente ligado a realimentação com alucinógenos vegetais. Para o autor, logo que os primatas abandonaram as árvores devido às alterações climáticas e desceram para recolher alimento nos prados, a estratégia desses primeiros ‘coletores-caçadores’ era comer de tudo e vomitar o que não lhes apetecia. Desta forma, selecionavam as plantas que verificavam ser comestíveis e incluíam-nas em sua dieta. Os cogumelos, particularmente, eram notados devido à forma e o colorido. E, certamente, o estado de

¹⁵ TERENCE, 1991, p.187.

consciência induzido pelos cogumelos, ou outros alucinógenos, seria motivo para que esses humanos comedores de folhas voltassem repetidamente a provar dessas plantas, o que, provavelmente, tornou-se um hábito. Um hábito que foi incorporado ao regime alimentar daqueles primatas e não inovou apenas sua dietética, mas pode ter provocado uma aceleração desenfreada no despertar de todas as funções mentais que associamos à qualidade humana, inclusive a memória, a imaginação projetiva, a linguagem, a criação dos nomes das coisas, a fala das magias, a dança e um senso de *religio* podem ter surgido da interação com as substâncias psicoativas. Ainda para McKenna, a ingestão de cogumelos contendo alcalóides do tipo indólico foi um dos fatores que ajudaram a moldar nosso cérebro tal como ele é hoje. Contudo, o autor deixa claro que nossa sociedade pode ter dificuldade em aceitar essa teoria, porque criamos um tabu em torno de qualquer forma de expressão ‘fora dos padrões’, qualquer êxtase, especialmente aquele promovido por meio farmacológico. Até mesmo a sexualidade foi objeto de repressão em nossas sociedades. O que em muitas culturas tradicionais sempre foi tratado com muita naturalidade, e muitas vezes, como uma forma de sublimação, de libertação das ‘amarras corporais’ por meio da celebração do próprio corpo - em nossa cultura civilizante, acabou por se tornar um agente repressivo, um dispositivo disciplinar e de controle.

Podemos dizer que a manifestação da linguagem é parte de um processo psicodélico, pois é a eclosão de um universo simbólico, antes incognoscível, em significados; em representações mentais que trazem à tona idéias, pensamentos, sensações, informação do interior para o exterior, e vice-versa. Por outro lado, a linguagem está ligada a capacidade de um corpo em gerar signos e atribuir significado ao pensamento simbólico. Para tentar tornar o mundo cognoscível, cada cultura constitui seu regime de signos segundo os cortes que opera no real e, desta forma, identifica os seres e as coisas, estabelecendo assim relações precisas entre os significantes e significados. No entanto, visto que o “universo significou muito antes

que se começasse a saber o que ele significava”¹⁶, tudo o que o homem sabia ter um sentido não era por isso identificável, enquadrável nos sistemas de correspondências já elaboradas entre os signos e as coisas.

Assim se cria uma situação paradoxal: há sentido, há significado, mas é impossível atribuir-lhe um sentido referenciável e preciso (que torne a coisa não apenas significante mas conhecida): do mesmo modo, no campo dos signos (particularmente da linguagem) alguns permanecem disponíveis, sem um ponto de fixação no significado.¹⁷

Segundo José Gil, tal situação representa também um perigo, pois mantendo-se essa inadequação entre significado e significante, os códigos simbólicos cessariam de poder funcionar, “já que nenhuma fronteira, nenhum limite identificável viria separar o desconhecido do conhecido, o não identificável do identificável”¹⁸. É, aliás, essa crise de indiferença que caracteriza certos estados patológicos como a psicose, em que há um desregramento da linguagem diante da dissolução dessas fronteiras. Para Lévi-Strauss, no esforço de contornar esse problema, o homem sempre dispôs de um excedente de significação, que ele reparte entre as coisas, segundo as leis do pensamento simbólico. Assim se explicariam, segundo o autor, os aspectos semânticos estranhos de certas noções primitivas como a de *mana*, que parecem pertencer a todos os códigos - todas as coisas tem um *mana*: as plantas, os homens, os mortos, os alimentos etc. Este excedente de significação, que José Gil definiu como “significante flutuante”, aquilo que “não pertence a nenhum código e não significa nada”¹⁹, teria “um valor simbólico zero”²⁰, contudo teria uma função fundamental para a constituição da linguagem, pois através dele seria possível o exercício do pensamento simbólico.

A experiência psicodélica está relacionada a um campo de estado alterado da consciência, a uma espécie de “superabundância de significantes”. “O pensamento normal

¹⁶ LÉVI-STRAUSS, 1960, p.158.

¹⁷ GIL, 1997, p.16.

¹⁸ Ibid, id, p.17.

¹⁹ Ibid, id, p. 30.

²⁰ Ibid, id, p.18.

busca sempre o seu sentido nas coisas”²¹, enquanto o pensamento psicodélico, por outro lado, extravasa nas interpretações de ressonâncias afetivas. É um fenômeno anterior à linguagem propriamente dita. Mas, considerando-se a afirmava de Diana Slaterry de que “toda linguagem é psicodélica por definição”²²; afirma-se que o psicodelismo é uma explosão multisensorial de significantes e cabe à linguagem codificá-la em significados. Acrescenta-se ainda que, “a arte é uma linguagem, e como tal, é uma forma de construção do mundo da mente, da auto-criação. Através das linguagens que cria, a arte vai moldando a consciência, conferindo-lhe novos contornos”²³. Enquanto o significante flutuante aparece na função de estabelecer um vínculo simbólico entre os signos e se tornar um substrato que “circule por toda parte entre os diversos mundos, atravessando os códigos, enchendo os seres e as coisas de poderes, de sorte e de vida”²⁴. A experiência psicodélica se encontra no campo da descodificação dos sentidos, se manifesta como um fenômeno sensorial (alucinações, distorções perceptivas, a sinestesia e, em últimos casos, a psicose) estando relacionada às técnicas arcaicas de êxtase: transe, possessão, meditação, a noção de *religio*, sublimação - podendo esses estados serem assistidos enteogenicamente ou não. Nessa zona de significância entre significante e significado, se encontra a figura do xamã, um permutador dos códigos - ele “traduz um sistema simbólico num outro, relacionando os astros com a alimentação, os animais com as plantas”²⁵. Ele joga com diversos tipos de forças. Manipula tanto as energias presentes na experiência psicodélica do êxtase - descodificando os corpos e as coisas (rito/ritual) - quanto as que tecem a teia simbólica (mito) estabelecida pelo significante flutuante, que serve de campo para a propagação dos códigos de qualquer espécie de linguagem: arte, técnica, ou magia, recodificando os corpos e as coisas num novo corpo, restabelecendo a ordem dos códigos simbólicos. Esse jogo de forças ficará mais evidente quando abordarmos o

²¹ GIL, 1997, p. 21.

²² SLATERRY, 2004.

²³ ASCOTT, 1999, p. 65.

²⁴ GIL, id, p. 25.

²⁵ Ibid, id, p. 20.

processo da cura xamanística no capítulo seguinte.

Para o arqueólogo francês Jean Clottes, presidente do comitê internacional de arte rupestre, *Internacional Comitte on Monuments and Site* (ICOMOS), há muito se tem relacionado arte com religião, mas as “evidências levam a crer na expressão artística como parte da psique humana e remonta aos estados de transe vividos pelo xamanes”²⁶. Ainda para o autor, o xamanismo é uma circunstância onde, através das eras, os homens induziram, manipularam e exploraram estados profundos de consciência alterada. A habilidade de entrar e controlar um transe ou um estado alterado de consciência está no coração do xamanismo pelo mundo afora. Os xamãs conseguem atingir o estado de transe através de diversas maneiras: podem usar elementos psicoativos, mas geralmente se utilizam de outros meios, tais como a privação sensorial (ausência prolongada da luz e do som) ou a privação do corpo (sujeitando-o a situações extremas, seja dançando por horas num mesmo lugar ou seguindo sem alimento e água por dias). Neste contexto, as pinturas rupestres são pensadas como “produto das representações das visões xamânicas nas paredes e nas pedras e servem como exemplo de todos os estágios de alteração da consciência”²⁷. Em todo caso, o autor ressalta a necessidade de se ter uma idéia das etapas pelas quais passa um sujeito que, pouco a pouco, penetra mais profundamente no estado de transe, ou melhor, no estado alucinatório. E ainda destaca que, embora existam diversos meios de indução e diferentes tipos de alucinógenos, podemos descrever três etapas principais que dão uma idéia geral do que sentiam os xamanes ao atingirem um estado de consciência alterado, principalmente a partir do uso de psicoativos. Entretanto, o autor observa que os sujeitos não passam necessariamente por cada uma destas etapas. David Whitley²⁸ destaca ainda que recentes avanços na pesquisa neuropsicológica

²⁶ LEWIS-WILLIAMS; DOWSON, 1988.

²⁷ Ibid, id.

²⁸ Um dos mais conhecidos pesquisadores norte-americanos de arte parietal. Ele estuda a arte parietal da Califórnia e o contexto etnológico da manifestação da arte.

cognitiva, combinados com a pesquisa etnográfica nas culturas tradicionais (particularmente com a descrição dos xamãs sobre aspectos do estado de transe) e as evidências presentes na arte parietal, possibilitam reconstruir aspectos da mente pré-histórica; e, talvez, não somente acerca de seus pensamentos, mas também torna possível inferir sobre seus sentimentos. Naturalmente, a bagagem cultural do sujeito que atinge o transe é o que regula suas visões, mas alguns padrões se repetem (ver lampejos luminosos, transformar isso em algo sensível e, por último, experimentar uma outra realidade).

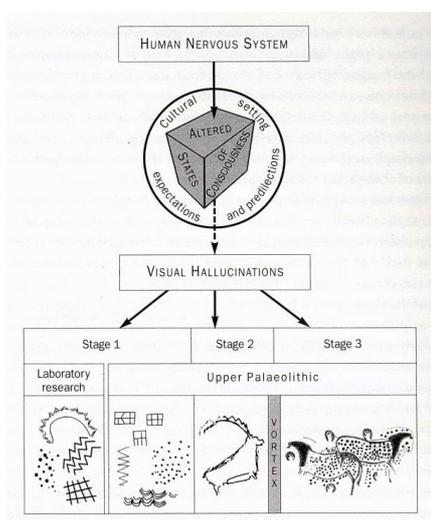


Figura 6: Modelo neuropsicológico demonstra como o sistema nervoso humano, em estado alterado de êxtase, pode ser influenciado por circunstâncias culturais.

Na primeira fase de transe, o indivíduo vê formas geométricas como pontos, zig-zags, grelhas, conjuntos de linhas ou curvas paralelas e espirais. Estas formas ganham aspectos vivos, coloridos, cintilam, movem-se, alargam-se, diminuem. Essa percepção dos aspectos luminosos projeta-se sobre superfícies e paredes, por exemplo. As sociedades xamânicas atribuem uma significação precisa a alguns desses fenômenos. Para os Tukanos, da América do Sul, a série de pontos que brilham representa a Via Láctea e ilustram o ‘vão’ xamânico. A Via Láctea é conhecida como a morada dos deuses para os povos de etnia tupi-guarani. As interpretações mudam de cultura para cultura, mas a presença de figuras geométricas se dá em

todas elas.

Jack Cowan²⁹ pesquisa a relação entre os diferentes modelos de visões geométricas, geradas em estados de alucinação visual ou transe, e o funcionamento da arquitetura cerebral. Cowan nos esclarece, através de seus estudos, que esses tipos de alucinações geométricas são geradas, não nos olhos, mas em alguma parte, ainda não identificada, do cérebro visual. E na medida que os seres humanos em estado de transe, em todas as épocas e culturas, de alguma forma, passam por esse estado de alucinação, isso indica que esses modelos podem refletir um comportamento comum na arquitetura cerebral. Através da análise de imagens simuladas por computador, dos padrões geométricos ocorridos em estado alterado, o pesquisador mostra que muitas dessas figuras são similares aos tipos encontrados na arte rupestre de diversas culturas e períodos, o que caracterizaria a presença deste estágio de transe na arte pré-histórica.



Figura 7: Padrão geométrico encontrado em uma caverna da Califórnia

Já o segundo estágio se caracteriza por um certo esforço do indivíduo em racionalizar as suas percepções geométricas. Ele as transforma em ilusões carregadas de significado religioso ou emocional, dependendo do estado de espírito do participante. É um estado de transcendência, onde o sujeito tem um sentimento de extrema união com o todo que o cerca, mas também é um estado que se aproxima da inconsciência, um estado onírico. Os movimentos geométricos ganham formas circulares e ondulatórias, característica de uma forma de hipnose. Os padrões visuais começam a tornar-se repetitivos. Não é à toa que freqüentemente podemos encontrar relatos de sessões xamanísticas onde o indivíduo sofre uma hipnose por parte do xamã, que muitas vezes “transforma os participantes em porcos

²⁹ Um iminente teórico na área de neurociência, sua pesquisa tem o título: *Geometric visual hallucinations and what they tell us about the visual brain*.

selvagens, em macacos, que fazem saltar de ramo em ramo, em castores que obrigam a entrar no rio e a apanhar peixe”³⁰.

O terceiro estágio é marcado pela obliquidade de um turbilhão, pelo espiral, a figura de um túnel também é muito recorrente. Em algumas culturas essa experiência passa pela figura de um buraco no chão. Os xamãs, tipicamente, falam que atingem o mundo espiritual por via de um buraco. Em todo caso, o sujeito se sente atraído por aquela imagem e é por ela absorvido. A partir daí, as figuras geométricas do primeiro estágio começam a ressurgir, porém como pano de fundo, pois agora ele percebe suas primeiras alucinações como verdadeiras: figuras de pessoas, animais, monstros, começam a surgir num ambiente intensamente real. As imagens derivam da memória e se transformam umas nas outras. As alucinações, assim como as figuras do primeiro estágio, são projetadas e abertas sobre as superfícies ao redor. Assim como um quadro ou um filme, porém, elas parecem flutuar sobre as paredes. E ao mesmo tempo as superfícies, elas mesmas, parecem se animar. Nesta perspectiva, as imagens podem ser vistas em três dimensões como um quadro suspenso no ar e repleto de movimento. A experiência atinge um estado de sublimação, de êxtase, onde o sujeito passa a interagir com essa nova realidade, na qual o corpo se transfigura em outro, potencializado por essa metamorfose: pensa que pode voar ou têm a sensação de tornar-se um animal, por exemplo.

Deleuze e Guatarri, no texto, *Devir-intenso, devir-animal, devir-imperceptível...*, apontam a simbiose entre dois ou mais corpos que, juntos ou separadamente, formam um novo corpo, um “corpo sem órgãos”³¹, animado constantemente pelo “devir-outro”³², pela vontade de metamorfose. A simbiose entre homem e animal, o “devir-animal”³³, como qualquer outra forma de devir, não é uma imitação ou uma identificação.

³⁰ GIL, 1997, p. 24.

³¹ DELEUZE; GUATARRI, 1997, p. 28.

³² Idem.

³³ Ibid, id, p. 35.

Os devires-animais não são sonhos nem fantasmas. Eles são perfeitamente reais. Mas de que realidade se trata? Pois se o devir animal não consiste em se fazer de animal ou imitá-lo, é evidente também que o homem não se torna "realmente" animal, como tampouco o animal se torna "realmente" outra coisa. O devir não produz outra coisa senão ele próprio. É uma falsa alternativa que nos faz dizer: ou imitamos, ou somos. O que é real é o próprio devir, o bloco de devir, e não os termos supostamente fixos pelos quais passaria aquele que se torna. O devir pode e deve ser qualificado como devir-animal sem ter um termo que seria o animal que se tornou. O devir-animal do homem é real, sem que seja real o animal que ele se torna; e, simultaneamente, o devir-outro do animal é real sem que esse outro seja real.³⁴



Figura 8: O devir outro: pintura rupestre de Trois Freres, França.

Desta forma vemos que o conceito de simbiose não é restrito à biologia, mas aplica-se também às formas da sociologia e da psicologia. Quando um homem primitivo usa uma máscara, ela se torna parte da personalidade dele visualmente, culturalmente e psicologicamente. Da mesma maneira, quando os antigos ‘xamanes-artistas’ faziam desenhos de figuras híbridas, meio humanas, meio animais, eles estabeleciam uma conexão com aquela figura, transformando-a em parte de si mesmos. Esse é um traço comum na arte xamanística, que muitos estudiosos, como Joseph Campbell, chegam a atribuir aos arquétipos universais da teoria jungniana. Jung elaborou uma teoria do Arquétipo como inconsciente coletivo, onde o animal tem um papel particularmente importante nos sonhos, nos mitos e nas coletividades humanas. Outra explicação muito recorrente para tais grafismos é de origem ritualística, onde as imagens derivariam de um ritual de caça que buscava promover uma conexão entre o caçador e a presa. Contudo, baseados em estudos neuropsicológicos, uma corrente mais contemporânea de respeitados pesquisadores da arqueologia, como os já citados David Lewis Williams, Jean Clottes e David Whitley, consideram que essas imagens derivam de atributos universais dos efeitos do transe no corpo, podendo este estado ser induzido de diversas formas diferentes.

³⁴ DELEUZE; GUATARRI, 1997, p. 40.



Figura 9: Painéis das pinturas rupestres da gruta de Chauvet, França. Datam de cerca de 32 mil anos, os mais antigos já encontrados até hoje.

Para alguns, seria difícil conciliar a noção de um imaginário alucinatório com a sofisticação técnica e a estética apurada desta arte tão remota. Afinal, formas de arte rebuscadas parecem ser antagônicas da confusão mental engendrada pelo estado alterado de consciência. Mas, como vimos, a habilidade do xamane está em canalizar este estado alterado, em transformar a experiência psicodélica em linguagem. E neste caso, a linguagem é desenvolvida através das imagens e da vontade de lhes dar movimento, vida. Bruce Beasley³⁵ fez parte de uma das primeiras equipes que visitaram a caverna de Chauvet e pode nos fornecer alguns detalhes surpreendentes. Uma análise mais profunda revela que, antes de serem feitos os desenhos, houve uma intensa preparação da superfície. O alisamento por raspagem da superfície permitiu um traçado mais fino e sutil das linhas e das sombras, o que dificilmente seria obtido numa superfície rugosa. O trabalho de finalização das obras também mostra que algumas partes foram apagadas e outras retrabalhadas. Beasley também pôde perceber que o artista usou os dedos para misturar e dar forma às sombras de carvão (a maioria dos desenhos de Chauvet foram feitos com carvão vegetal), tal como alguns pintores fazem até hoje. As técnicas de representação são elaboradas da seguinte maneira: busca de efeitos de perspectivas, uso de esfumaturas para efeitos de relevos, recorte de certos animais

³⁵ Escultor americano e pesquisador da arte parietal.

para acentuar os contornos, preparação de paredes, por raspagem, sobreposição das imagens. Contudo, podemos inferir que elas não são fruto apenas de um processo de busca de representação, de imitação da natureza, mas de um processo de devir, de simbiose com aqueles animais. As figuras atravessam as paredes, ganham vida e celebram a vitalidade e força do reino animal. Através delas, o artista demonstrava um grande conhecimento acerca do comportamento animal e, no subterrâneo das cavernas, recriava aquela realidade a seu modo.

Vale ressaltar que o estudo tanto da arte parietal, quanto de outras culturas tradicionais, tidas como exóticas, ao longo dos anos foi cercado por uma ótica etnocêntrica e muitas vezes generalizante. Deleuze faz críticas intensas às séries arquetípicas e às estruturas simbólicas, desenvolvidas pelos estruturalistas, principalmente por Lévi-Strauss. Em continuação, para um maior aprofundamento desse estudo acerca do universo xamânico, serão abordados alguns aspectos semióticos da cura xamanística nas culturas tradicionais. Para tanto, segue-se uma pequena introdução ao campo da semiótica.

1.1.2. A cura xamanística: aspectos semióticos

As duas fontes da semiótica contemporânea são o filósofo pragmático norte-americano Charles Sanders Peirce (1839-1914) e o lingüista Ferdinand de Saussure (1857-1913). A corrente estruturalista, derivada do pensamento de Saussure, considera a linguagem como a gênese de todos os demais dispositivos – como ‘o dispositivo dos dispositivos’. Da mesma maneira como toda teoria semiótica, o pensamento estruturalista estuda os regimes de signos e/ou significações, a produção do sentido nas culturas, questiona a origem da cognição humana, investiga nossa capacidade de produzir e trocar significados e de gerar linguagem. Até mesmo, o nome semiótica vem da raiz grega *semeion*, que quer dizer signo. "Semiótica,

portanto, é a ciência dos signos, é a ciência de toda e qualquer linguagem"³⁶. Entretanto, do ponto de vista do pensamento estruturalista, a origem do conhecimento humano está na ruptura, na passagem da natureza para a cultura, quando o símio humano foi capaz de gerar a fala, a língua e a linguagem, dando origem aos demais dispositivos, gerando uma natureza própria. “A visão do homem como um ser que se destacou do conjunto da natureza, que soube modelar-se a si próprio, que foi capaz de criar técnicas e artes, sociedades e culturas”³⁷.

A partir da lingüística estrutural, desenvolvida por Saussure, uma ciência geral dos signos lingüísticos surgiu no estudo da semiótica: a semiologia. Estruturada sobre uma firme base metodológica, esse ‘estudo da vida dos signos na sociedade’ - como definia o próprio Saussure - tornou-se uma posição central nas ciências sociais e humanas. A semiologia tem como princípio, ou quase exclusiva inspiração, a fala e a linguagem humana. Enquanto que a semiótica pierceana “vê na semiose um processo muito mais vasto e fundamental envolvendo o universo como físico no processo da semiose humana, e fazendo da semiose humana uma parte da semiose da natureza”³⁸. Apesar das diferentes concepções a respeito da constituição dos signos:

Semiótica e semiologia constituem duas tradições ou paradigmas, o que tem "até certo ponto prejudicado o desenvolvimento contemporâneo, por existir dentro dele em condições sociológicas de oposição. Essas condições de oposição, todavia, não são apenas desnecessárias logicamente, mas dependem para seu sustento de uma sinédoque perversa pela qual a parte é tomada erradamente pelo todo. A semiótica forma um todo do qual a semiologia é uma parte.³⁹

Contudo, o método estrutural saussuriano foi assimilado por diversas áreas do conhecimento, é na antropologia, com Claude Lévi-Strauss, que adquire uma maior projeção:

compreendendo as relações de parentesco como uma linguagem passível do tipo de análise anteriormente aplicado a questões de fonologia, Strauss tornou possível a extensão da mesma lógica lingüístico-estrutural a todos fenômenos e estruturas sociais, mentais e artísticos. Entendeu a idéia do binarismo como princípio

³⁶ SANTAELLA, 1999. *Online*.

³⁷ GOURHAN, 1985, p.15.

³⁸ SANTAELLA, 1999. *Online*.

³⁹ Ibid, id.

organizador dos sistemas fonéticos à cultura humana em geral.⁴⁰

O estruturalismo antropológico de Lévi-Strauss foi capaz de renovar os modelos vigentes da antropologia biológica, profundamente contaminada pelo racismo anti-semítico e pelo colonialismo. E foi no contexto da descolonização, na verdade, que a Unesco propôs ao antropólogo que realizasse a pesquisa que culminaria em sua obra *Raça e história* (1952), na qual o antropólogo francês rejeitou qualquer hierarquia essencialista entre as civilizações. Apesar disso, na busca de uma origem comum e de estruturas homólogas nos mitos, ritos, linguagem e psiquismo, entre os mais distantes povos primitivos, os estudos estruturalistas conduziram a uma certa indiferença pela história: "o etnólogo respeita a história, mas não lhe dá um valor privilegiado"⁴¹, acabando por desconsiderar a particularidade do que é singular, subjetivo, individual, retratando o ser, a pessoa humana, como sujeito resultante de uma construção de um sistema estrutural homogeneizante de forças "transformadoras, totalitárias e auto-regularizantes"⁴² presentes em toda e qualquer cultura.

O estruturalismo tende a perceber a realidade como um caleidoscópio: uma série de formas diferentes e coloridas, cujo brilho oculta uma identidade, uma matriz composta de poucos elementos recorrentes. Em Lévi-Strauss, isto está intimamente associado ao impulso claramente universalista do seu pensamento.⁴³

A partir de 1968, a corrente estruturalista sofre críticas de seu próprio interior, isto é, alguns pensadores começam a romper com o modelo teórico estrutural, apontando certas inconsistências fundamentais em seu método, inconsistências que os estruturalistas ignoraram. A própria dialética natureza/cultura, assim como todas as outras oposições que governaram o estruturalismo, são desconstruídas. Derrida "demonstra como as oposições binárias sustentam, sempre, uma economia do valor que opera pela subordinação de um dos termos da oposição binária ao outro, utilizando a desconstrução para denunciar, deslindar e reverter essas hierarquias"⁴⁴. Deleuze fixa-se na diferença e na crítica nietzscheana da

⁴⁰ STAM, 2003, p. 250.

⁴¹ STRAUSS, 1976, p. 292.

⁴² PIAGET, 1979, p.140.

⁴³ MERQUIOR, 1991, p. 227.

⁴⁴ PETERS, 2000, p. 32.

dialética. O livro de Deleuze, *Nietzsche e a filosofia*, representa um dos momentos inaugurais do chamado pós-estruturalismo francês, no qual o autor faz uma interpretação de Nietzsche enfatizando o jogo da diferença, utilizando esse último conceito como elemento central de um vigoroso ataque à dialética hegeliana, na qual se fundamentava o pensamento estruturalista.

A dialética hegeliana consiste, na verdade, em uma reflexão sobre a diferença, mas de imagem invertida. No lugar da afirmação da diferença como tal, ela coloca a negação daquilo em relação ao que ela difere; no lugar da afirmação do eu, ela coloca a negação do outro; e no lugar da afirmação da afirmação, ela coloca a famosa negação da negação.⁴⁵

Deleuze afirma que o método estruturalista não dá conta dos devires singulares de cada cultura, justamente porque ele se baseia na negação ou na desvalorização daquilo que difere do bloco relacional instituído pela estrutura homogeneizante que coloca tudo num mesmo plano evolutivo. “O serialismo e o estruturalismo ora graduam características segundo suas semelhanças, ora as ordenam segundo suas diferenças”⁴⁶. O autor diz que não se trata mais de pensar uma organização serial para o imaginário, ou de fazer uma graduação de semelhanças entre as culturas, mas se trata de buscar “uma ordem simbólica e estrutural do entendimento”⁴⁷ e de “ordenar as diferenças para se chegar a uma correspondência das relações”⁴⁸. Através dessa perspectiva de busca de unidade na multiplicidade, podemos dizer que surgiu o modelo neuropsicológico das etapas do transe tratado anteriormente, e desta mesma forma buscaremos ampliar as concepções abordadas por Lévi-Strauss a respeito do processo de cura xamanística.

Dentre os diversos papéis exercidos pelos xamanes nas diferentes culturas tradicionais, o mais recorrente é a função de curador. Nas sociedades indígenas acreditava-se que os males que os atingia procediam sempre de dois fatores: o material ou racional, curado com as ervas e emulsões; e o espiritual, proveniente da ação de entidades espirituais que habitam um outro espaço. Em ambos os casos a cura é acompanhada do que Lévi-Strauss definiu como

⁴⁵ Ibid, id, p. 34.

⁴⁶ DELEUZE; GUATARRI, 1997, p. 25.

⁴⁷ Ibid, id, p. 13.

⁴⁸ Idem.

‘complexo xamanístico’, composto por três elementos: o xamane (ou pajé), o doente e o público que colabora ativamente na cura. A sessão compreende várias etapas que diferem segundo o tipo de doença, mas das quais uma geralmente reaparece, o transe. Através desse estado alterado de êxtase místico, o xamane pode exercer um pensamento, dito patológico por muitos, pois, ao invés de procurar um sentido nas coisas, como na medicina moderna, busca extravasar de interpretações e de ressonâncias afetivas àquela realidade do doente. Por isso, muitas vezes a cura xamânica pode ser acompanhada da narração de um mito.

A doença como qualquer outro acontecimento que provoque a irrupção de significações carregadas de acaso, de imprevisto, de perigo, ou de sorte - faz surgir demasiados significantes sem objeto, demasiados signos aos quais é impossível atribuir coisas; a sessão fornece a estes signos um ponto de aplicação: atribui-os um ser maléfico, um deus, um espírito, ou um monstro que, no pensamento primitivo, reenvia sempre a um código sobrenatural.⁴⁹

Em todo caso, o xamane fornece ao doente uma linguagem, uma codificação do incodificável, do descompasso existente entre significante e significado. Lévi-Strauss considera que é justamente a passagem a esta expressão verbal que provoca o desbloqueio do processo fisiológico, resultando, na maioria das vezes, na cura do doente. O autor ainda afirma que essa ‘linguagem sagrada’, conhecida pelos xamãs, possui uma ‘propriedade indutora’, que ele definiu como eficácia simbólica. E para exemplificar, descreve a eficácia simbólica de um canto xamanístico dos índios Cunãs. Este canto destinado a aliviar o sofrimento ajudando os partos difíceis, retrata a viagem do xamane e dos seus ajudantes, espíritos protetores, em direção à casa de Muu, uma força responsável pelo feto que se apoderou da alma da doente. A viagem descreve o itinerário através da vagina e do útero da doente, de tal modo que o canto age indiretamente sobre os músculos e os órgãos de uma pessoa previamente condicionada. Certamente a experiência do mito não teria validade se não fosse acompanhada do progresso real da dilatação. Ainda segundo o autor, a cura xamanística consiste em uma manipulação das idéias do doente e de seu público.

⁴⁹ GIL, 1997, p. 22.

Que a mitologia do xamã não corresponda a uma realidade objetiva, não tem importância: a doente acredita nela, e ela é membro de uma sociedade que acredita. Os espíritos protetores e os espíritos malfazejos, os monstros sobrenaturais e os animais mágicos, fazem parte de um sistema coerente que fundamenta a concepção indígena do universo. A doente os aceita, ou, mais exatamente, ela não os põe em dúvida. O que ela não aceita são as dores incoerentes e arbitrárias, que constituem um elemento estranho a seu sistema, mas que por apelo ao mito, o xamã vai reintegrar num conjunto onde todos elementos se apóiam mutuamente (...) Mas, a doente, tendo compreendido, não se resigna apenas: ela sara. E nada disto se produz em nossos doentes, quando se lhes explica a causa de suas desordens, invocando secreções, micróbios ou vírus.⁵⁰

Neste sentido, o autor diz que “a cura xamanística se situa a meio caminho entre a nossa medicina orgânica e terapêuticas psicológicas como a psicanálise”⁵¹. Em ambos os casos trata-se de suscitar uma experiência específica, reconstituindo um mito que o doente deve viver ou reviver. Porém, na psicanálise, o mito reconstruído é individual, faz parte da história da vida do sujeito e se compõe através de elementos rememorados de seu passado. Já o processo de cura promovido pelo xamã consiste na reconstituição de um mito social, que o sujeito recebe do exterior, da tradição coletiva e que não corresponde a um antigo estado pessoal. O xamã, assim como o psicanalista, estabelece uma ligação com a consciência do doente; o primeiro por meio do encantamento e o segundo por meio do processo de transferência, ambos se encarnam no mundo psíquico do indivíduo. Porém, o xamã fala por seu doente, enquanto o psicanalista o faz falar. Em ambos os casos trata-se de induzir a uma transformação orgânica, a uma reorganização estrutural de um corpo doente, descodificado para um novo corpo, recodificado, são, curado. A psicanálise faz isso através do processo de produção de uma linguagem estrutural para o inconsciente, fazendo o doente ‘entender’ aquele distúrbio. Enquanto, através do encantamento, o xamã produz uma linguagem simbólica, rizomática - poderíamos dizer uma experiência psicodélica - que leva o doente a um processo similar ao vivenciado pelo próprio xamane no seu rito de transformação pessoal - uma viagem extática ao mundo imemorial dos mitos, passando da loucura (doença) à sanidade (cura) obtida pela confusão levada ao extremo, dos códigos e da linguagem, que tem por emblema a irrupção do

⁵⁰ STRAUSS, 1993, p. 228.

⁵¹ Idem.

corpo – a música, a encantação, o recurso aos alucinógenos e às plantas psicoativas, a dança e toda atmosfera que envolve a sessão contribuem para obter este resultado.

Uma pesquisa de campo realizada na comunidade de Taracuí, no Amazonas, entre povos de língua Tukano e Maku⁵², relata um caso muito interessante de uma jovem que se curava de ‘manjuba’. Um pajé foi chamado para medicá-la, tirando duas pedras do seu joelho, deixando uma dieta e recomendações. Manjuba faz parte do universo simbólico-religioso indígena, doença que surge da violação de regras que envolvem a natureza, a sociedade e os entes espirituais que mantêm a harmonia do cosmos. Os ‘espíritos pedra’ jogaram as ‘pedras’ na jovem, pois ela violou uma regra que envolve a relação com a natureza. Só o pajé que domina os códigos e símbolos pode reconstituir os laços perdidos. Isto se apresenta em várias etnias e expressões. Só o xamã pode curar, pois as ‘pedras’ são invisíveis para a medicina. Portanto, quando o xamane extrai ‘as pedras’ do corpo da jovem e mostra para o público e para a doente que a doença foi eliminada, este ato tem um valor, ao mesmo tempo, simbólico e real. Pois, ao exibir este ‘signo-testemunha’, o curandeiro possui uma prova de sua eficácia. Por outro lado, as pedras não designam nem a causa da doença (que é o espírito pedra), nem apenas a própria doença (que é o resultado da ação do espírito sobre o paciente), nem o seu objeto (o corpo do doente), mas simboliza um resíduo, um significante flutuante da experiência vivida; é vazio de sentido, mas dá todo o sentido aos outros signos e gestos utilizados no decorrer da sessão e da completa cura da doente.

Mary Douglas (1966) destaca que a eficácia do que chamamos ritos mágicos se encontra na sua capacidade de expressar o que a autora define como: eficácia instrumental - capacidade de mudar o mundo - e eficácia experimental - capacidade de mudar o nível psicossomático. As definições tradicionais de magia costumam considerar só a primeira, numa perspectiva que conceitua os atos mágicos como tendo só uma função instrumental. Sob a

⁵² Pesquisa de campo realizada por Júlio César Schweickardt – UFAM- Vice-diretor e Pesquisador da Fiocruz/ Amazônia. A Cura Xamanística e o Xaso da "Manjuba", 2004. *Online*.

perspectiva simbólica, todos os ritos têm em primeiro lugar uma eficácia experimental. A eficácia instrumental é secundária. Ao focar a atenção, os ritos criam uma realidade para experimentar certas coisas impossíveis de serem experimentadas sem uma expressão ritual. Assim, o ritual cria e controla a experiência e esta é sua real eficácia.

1.2. Da terra ao território: entre o nômade e o sedentário

A evolução do animal ao homem é uma passagem muito lenta: dura oitenta milhões de anos e ainda não se concluiu.

Domenico De Masi.

Vimos que o hábito de perpetuar mensagens em pedras e paredes tem longa duração e diferentes significados. Muitas vezes estes grafismos fazem referência ao território, às práticas e às condutas de seus autores, bem como indicam locais importantes e de apelo emocional e/ou extático. A partir deste capítulo será abordada a questão da produção do espaço e do território nas culturas para, posteriormente, relacioná-la com a experiência cinematográfica e o dispositivo cinematográfico.

A noção primitiva de território nos remete aos animais, ao instinto animal de ‘marcar’ o território: dominar, controlar, disputar propriedade, estabelecer poder, apropriar-se do espaço. Na relação com a terra e com o meio-ambiente, o animal atua para satisfazer as necessidades vitais e garantir a própria sobrevivência. O território aparece como uma ‘propriedade flutuante’, ou um sentido de pertencimento a um espaço que se movimenta segundo o fluxo das relações de poder que envolvem o animal. Sendo assim, a noção de território vincula-se a uma dinâmica atualizada pelos movimentos necessários à vida do animal e de sua prole. Portanto, a partir da afirmação de Deleuze que, “o território só vale em relação a um movimento através do qual se sai dele”⁵³, podemos dizer que o animal define seu território não pela fixação de um lócus, mas pela mobilidade e controle de suas fronteiras. Para Deleuze

⁵³ DELEUZE, 1989. Série de entrevistas feitas por Claire Parnet de 1988-1989. O Abecedário de Gilles. 2006. *Online*.

“não há território sem um vetor de saída do território e não há saída do território, ou seja, desterritorialização, sem, ao mesmo tempo, um esforço para se reterritorializar em outra parte”⁵⁴. O autor destaca ainda que é interessante notar que todo esse processo de des(re)territorialização, conceituado por ele e Guattari na Filosofia, pode ser muito similar à noção itinerante de território derivada dos animais, por isso “devemos estar sempre no limite que nos separa da animalidade, mas de modo que não fiquemos separados dela”⁵⁵.

Nos tempos pré-históricos o limite que nos separava da animalidade era muito tênue e, justamente por não sermos nem os mais fortes, muito menos os mais velozes, e sim os mais frágeis do restante dos animais, nossos ancestrais homínidos tiveram que se desterritorializar em relação à sua própria natureza animal para se reterritorializar a si mesmos, por vias dos dispositivos, numa natureza humana. O que os antropólogos chamam de a ‘libertação da mão’ é, sem dúvida, um fenômeno exemplar do que se passou no corpo desse ser na passagem do homem ao animal. “O homínido desterritorializa sua pata anterior, ele a arranca da terra para fazer dela uma mão, e a reterritorializa sobre galhos e utensílios”⁵⁶. A libertação dos membros, das articulações, a verticalização do corpo e a potencialização do cérebro permitiram a constituição de um território simbólico, de um “significante flutuante”⁵⁷ no qual se estabeleceu a troca de significados, e não apenas de signos como acontece com a maioria dos animais. A territorialização de um espaço simbólico possibilitou ao símio homem despertar a consciência de si mesmo e expressá-la através da apropriação da linguagem, das técnicas, dos dispositivos. Não é à toa que Deleuze afirma que “constituir um território é quase o nascimento da arte”⁵⁸. Daí podemos perceber como a noção de território pode adquirir um sentido muito mais amplo, um sentido de tomada de consciência do próprio espaço

⁵⁴ Idem.

⁵⁵ Idem.

⁵⁶ Idem.

⁵⁷ GIL, 1997, p.18. “Significantes flutuantes não designariam nada de preciso, teriam simplesmente ‘um valor simbólico zero’ possuíam, no entanto, uma função fundamental, já que através deles seria possível o exercício do pensamento simbólico”.

⁵⁸ DELEUZE, 1989. *Online*.

simbólico e material.

Rogério Haesbaert analisa o território com diferentes enfoques, elaborando uma classificação em que se verificam três vertentes básicas: 1) jurídico-política, segundo a qual “o território é visto como um espaço delimitado e controlado sobre o qual se exerce um determinado poder, especialmente o de caráter estatal”; 2) cultural(ista), que “prioriza dimensões simbólicas e mais subjetivas, o território visto fundamentalmente como produto da apropriação feita através do imaginário e/ou identidade social sobre o espaço”; 3) econômica, “que destaca a desterritorialização em sua perspectiva material, como produto espacial do embate entre classes sociais e da relação capital-trabalho”⁵⁹. Contudo, podemos afirmar que a visão de Deleuze e Guattari, a respeito do conceito de território, é de tamanha amplitude que engloba todas estas ‘versões’ de território. Trata-se na verdade de uma vasta mudança de escala, iniciando como território etológico ou animal, passando ao território psicológico ou subjetivo, e daí ao território sociológico e ao território geográfico e econômico. Deleuze e Guattari vão ainda mais longe, para eles, território é um conceito fundamental da filosofia.

A noção de território aqui é entendida num sentido muito amplo, que ultrapassa o uso que fazem dele a etologia e a etnologia. Os seres existentes se organizam segundo territórios que os delimitam e os articulam aos outros existentes e aos fluxos cósmicos. O território pode ser relativo tanto a um espaço vivido, quanto a um sistema percebido no seio da qual um sujeito se sente “em casa”. O território é sinônimo de apropriação, de subjetivação fechada sobre si mesma. Ele é o conjunto de projetos e representações nos quais vai desembocar, pragmaticamente, toda uma série de comportamentos, de investimentos, nos tempos e nos espaços sociais, culturais, estéticos, cognitivos.⁶⁰

Os autores ainda diferenciam os processos de desterritorialização em relativos e absolutos. Na desterritorialização relativa há a possibilidade da reterritorialização, já na absoluta a reterritorialização não existe, é pura imanência. O nômade é o desterritorializado absoluto:

justamente porque a reterritorialização não se faz depois (...) Para o nômade, ao contrário, é desterritorialização que constitui sua relação com a terra, por isso ele se reterritorializa na própria desterritorialização. É a terra que se desterritorializa ela

⁵⁹ HAESBAERT, 2005. *Online*.

⁶⁰ GUATTARI; ROLNIK, 1996, p. 60.

mesma, de modo que o nômade aí encontra um território.⁶¹

Para o nômade a terra é o suporte de todas as suas economias, contudo ele não se fixa num determinado ponto sem seguir em direção a um outro ponto depois. Ele está sempre no *intermezzo* - de um ponto a outro, ele segue trajetos costumeiros, faz trilhas, fareja pistas, rastreia um caminho como um caçador intuitivo, não ignora os pontos, sejam pontos de água, de habitação, de assembléia ou outro qualquer. Um ponto no trajeto do nômade só existe para ser abandonado, ele é uma alternância e só existe como alternância. O território do nômade são seus trajetos. E, assim como o dos animais selvagens, é flutuante, vinculado à necessidade de mobilidade de seus trajetos e fronteiras.

Da mesma maneira como o nomadismo ou ‘pulsão de errância’ (Maffesolli,1998) está inscrito na natureza humana, pois representa a linha de fuga, o vetor de desterritorialização lançou o símio humano para além da condição animal. O sedentarismo também pode ser considerado o vetor reterritorializante que fixou o humano e possibilitou-lhe territorializar os objetos, transformando-os em utensílios e instrumentos. A eterna tensão entre esses dois pólos dinamiza a existência humana em seus mais diversos aspectos. Entretanto, Deleuze nos esclarece no *Tratado de Nomadologia: A Máquina de Guerra* que é um engano definir o nomadismo pelo movimento, já que antes de tudo “o nômade é aquele que não parte, não quer partir”⁶², seu ideal é o assentamento. Ele ocupa um espaço liso, habita um espaço sem fronteiras, não fechado. É certo que ele se move, contudo, se move por consequência e necessidade. Como analisa P. Clastre, a propósito dos índios guaranis, a constante busca desse povo pela ‘Terra sem Mal’ era o que fazia com que, para eles, qualquer territorialização não passasse de uma pausa, totalmente provisória, no quadro de uma busca pela terra ideal. Para G. Durand “o território é o topos do mito”⁶³, ou seja, é aonde a tensão entre lugar e não-lugar está mais presente. Toda sociedade necessita de um não-lugar (u-topos), uma utopia

⁶¹ DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 44.

⁶² Ibid, id, p. 87.

⁶³ MAFFESOLLI, 1998, p. 28.

que, curiosamente, sirva de fundamento para o território. A vida errante é obrigatória para os monges da Índia Antiga, mas essa errância é sempre vetor de socialização, de encontro com o Grande Outro, ou qualquer que seja o nome que se lhe dê. Então, vê-se que o princípio territorial do nômade não está no movimento, mas antes na ocupação de um espaço liso “marcado apenas por "traços" que se apagam e se deslocam com o trajeto”⁶⁴. O movimento nômade está ligado a uma movimentação absoluta em um espaço absoluto, desierarquizado, tendo seus percursos mapeados por cartografias rizomáticas. Por isso, diz-se que é um espaço topológico, um campo de forças, marcado pela velocidade, pela imanência, pelo eterno devir. Para elucidar melhor essa questão, Deleuze faz a diferenciação entre movimento e velocidade:

o movimento pode ser muito rápido, nem por isso é velocidade; a velocidade pode ser muito lenta, ou mesmo imóvel, ela é, contudo, velocidade. O movimento é extensivo, a velocidade, intensiva. O movimento designa o caráter relativo de um corpo considerado como "uno", e que vai de um ponto a outro; a velocidade, ao contrário, constitui o caráter absoluto de um corpo cujas partes irreduzíveis (átomos) ocupam ou preenchem um espaço liso, à maneira de um turbilhão, podendo surgir num ponto qualquer. (Portanto, não é surpreendente que se tenha invocado viagens espirituais, feitas sem movimento relativo, porém em intensidades, sem sair do lugar: elas fazem parte do nomadismo).⁶⁵

Também podemos falar de movimento no sedentarismo, porém, é um movimento relativo, migrante, que se faz num espaço estriado, de um ponto a outro, marcado pela rigidez das fronteiras e da propriedade. Os caminhos se fazem por entre cercados e muros, por entre o espaço decalcado, que é ao mesmo tempo limitado e limitante, um espaço que busca controlar o próprio fluxo, o próprio movimento e velocidade, fechando-se sobre si mesmo. Nesse espaço de movimento convergente - forças aglutinadoras e concentradoras de poder - fez-se a *polis*, as leis, o aparelho do Estado. Contudo, antes de ser um processo de territorialização, que imprime a divisão da terra pela organização administrativa, fundiária e residencial, o Estado é a desterritorialização do poder dos grupos, das agregações e a reterritorialização num poder central. Dessa forma, não deixa de ser fruto de um totalitarismo, de uma abstração de

⁶⁴ DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 85.

⁶⁵ Ibid, id, p. 63.

poder que trata a terra como um objeto, fixa e submete os homens à nova inscrição imperial, ao novo corpo pleno. De forma despótica, organiza os corpos e os enunciados. Rosseau, o filósofo iluminista, já advertia que a ignorância da humanidade começou quando alguém cercou um pedaço de terra, dizendo: Isto é meu! e encontrou tolos que acreditassem nele. Vemos que o Estado se formou como força territorializante, uma autoridade central reguladora e mantenedor de um território múltiplo. Foucault, por sua vez, fala no que concerne à produção, aos costumes, à saúde, à educação, à vida sexual, resumindo, para tudo que se convencionou chamar de social; as massas foram domesticadas, assentadas no trabalho e destinadas à residência, ao enclausuramento e ao individualismo, típicos da modernidade. Nesse sentido, o Estado se constitui pela desterritorialização da noção de comunidade (ou tribos) pré-capitalistas - que o Feudalismo ainda não havia conseguido destruir - o Estado se apropriou dos agenciamentos e territórios ancestrais, substituindo o princípio da imanência pelo princípio da transcendência. O Déspota Divino assume todos os princípios de organização do *socius* em nome de uma autoridade absoluta e transcendente. Contudo, se por um lado a etimologia da palavra território aparece tão próxima de terreo-territor (terror, aterrorizar) e o Estado nesse sentido se traduz em Estado Hobbesiano, o Leviatã, por outro lado, há o sentido de território como terra-territorium, como terreno múltiplo assegurado pelo poder central do Estado contra a guerra e a barbárie da disputa territorial.

A passagem do nomadismo para o sedentarismo consiste não apenas na territorialização do espaço em espaço urbano, mas antes na passagem de um espaço liso, da máquina de guerra nômade, para um espaço estriado, constituído pela formação do aparelho de Estado e de um corpo privado. Lembremos que “o espaço liso não pára de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso”⁶⁶. E assim como o Estado, a formação das cidades advém de uma artificialização, que está presente desde os primórdios do processo de hominização e das primeiras sociedades.

⁶⁶ DELEUZE; GUATARRI, 1997, p.158.

Entretanto, “mesmo a cidade mais estriada secreta espaços lisos”⁶⁷. O interessante está justamente na passagem de um espaço a outro. Maffesoli nos dá um exemplo disso quando diz que, na tradição zen, o não-pertencimento a um lugar é a própria condição de uma possível realização de si na plenitude. Essa passagem acontece da mesma forma quando o homem sedentário deseja a existência nômade, pois, assim como a artificialização é intrínseca ao processo de hominização, o desejo de errância e circulação é outro pólo essencial de qualquer estrutura social. É o velho arcaísmo da aventura, da máquina de guerra nômade a contestar as tiranias do aparelho estatal.

É o desejo de rebelião contra a funcionalidade, contra a divisão do trabalho, contra uma descomunal especialização a transformar todo mundo numa simples peça de engrenagem na mecânica industriosa que seria a sociedade. Assim se exprimem o necessário ócio, a importância da vacuidade, do não-agir na deambulação humana⁶⁸.

Não podemos esquecer que a própria etimologia da palavra existência evoca o movimento, o corte, a partida, o longínquo. Existir é sair de si, é se abrir a um espaço pleno em constante devir. "Tudo se desterritorializa. Coisas, gentes e idéias, assim como palavras, gestos, sons imagens, tudo se desloca pelo espaço, atravessa a duração, revelando-se flutuante, itinerante, volante"⁶⁹.

Ao retrocedermos ao período Neolítico da pré-historia, há 5000 mil anos atrás, e observarmos a sociedade mudar da caça e do recolhimento para o cultivo e a construção dos primeiros conglomerados urbanos, da desterritorialização da tribo coletiva a reterritorialização do indivíduo poderoso, percebemos que a agricultura pode ter livrado a sociedade das incertezas da caça, mas teve um custo: o conhecimento da sazonalidade, a noção linear do passar do tempo e das estações foi demandada, o que foi possível somente com a gradual transformação de uma astrologia nômade para uma astronomia como ciência régia. Uma prova disso pode ser as grandes construções alinhadas em razão de certas circunstâncias astronômicas, a mais famosa delas provavelmente é o monumento de Stone Henge, na

⁶⁷ Ibid, id, p.189.

⁶⁸ MAFFESOLI, 1998, p. 33.

⁶⁹ IANNI, 2003, p.169.

Inglaterra. E não houve civilização avançada em tempos antigos que não orientasse grandes construções arquitetônicas em razão da posição dos astros, como a pirâmide de Gizé, no Egito, ou erigisse impressionantes construções com o objetivo de melhor observar o céu, como no caso dos Maias, na América pré-colombiana. Nesse contexto, nenhum evento astronômico teve tamanha repercussão supersticiosa quanto os eclipses, quer fossem os lunares ou os solares. O conhecimento astronômico também era poder. Ao se utilizarem da capacidade de prever eclipses, sacerdotes e governantes podiam dominar o povo, ameaçando, por exemplo ‘apagar’ o Sol. É clássica a história em que Cristóvão Colombo, para conseguir a colaboração de silvícolas das Antilhas, ameaçou apagar a luz da Lua, já sabendo que um eclipse lunar estava previsto para aquela noite. Conforme o disco lunar começou a ser encoberto pela sombra projetada pela Terra, os nativos trataram de atender rapidamente todas as demandas do explorador genovês.

Nas sociedades ágrafas, de “oralidade primária”, como classifica Pierre Levy, não existia a separação entre o escrito e o falado, assim a palavra possuía um estatuto de “gestão da memória social”. A palavra falada para esses povos era a base de todo conhecimento e sabedoria, portanto deviam ser extremamente cuidadosos ao passá-la adiante. Havia a valorização da palavra, do “poder mágico da palavra” de transformar a realidade. “A inteligência, nestas sociedades, encontra-se muitas vezes identificada com a memória sobretudo auditiva”⁷⁰. O que não acontece em nossa sociedade, onde a memória é respaldada pela palavra escrita e pelos meios audiovisuais, neste caso, a palavra falada tem um estatuto secundário – “os escritos são os que permanecem” - daí a classificação de “oralidade secundária”⁷¹. Desta maneira, podemos entender a força dos mitos e seus heróis, da dramatização, personalização e artifícios narrativos diversos - cantos, danças e rituais utilizados por um orador nessas sociedades orais - de forma a perpetuar na memória do

⁷⁰ LEVY, 1995, p.77.

⁷¹ Ibid, id.

ouvinte àquelas tradições e valores. A cultura oral supõe a proximidade dos indivíduos entre si, constituindo fortes interações grupais. Assim, dificilmente se pode falar de indivíduos nas culturas orais, uma vez que individualidade pressupõe diferenciação e distâncias sociais. A formação tribal produz um espaço táctil, ou antes, háptico, um espaço sonoro, muito mais do que visual, onde muitas vezes o olho está subordinado ao ouvido. É um espaço muito mais subjetivo e quente, enquanto que em nossa sociedade civilizada vivemos a objetividade e a frieza do universo visual.

Contudo, neste cenário megalítico de instituição das primeiras civilizações, surge a figura do sacerdote, um membro socialmente iniciado, cerimonialmente aceito, de uma organização religiosa reconhecida, onde ocupa certa posição privilegiada, e funciona como ocupante de um cargo que foi preenchido por outros antes dele. Neste tipo de sociedade a vida é organizada em torno de cerimônias ricas e complexas. São organizados ritos refinados, dos quais participa toda a comunidade, sendo marcado de acordo com um calendário religioso e presidido por corpos de sacerdotes treinados. O cerimonial requer a memorização de grande volume de ritual detalhado, que nossas mentes menos treinadas achariam assombroso, e a execução de cerimônias perfeitamente coordenadas, marcadas pelo calendário e que entrelaçam complexamente todos os diferentes cultos e o corpo de governantes em um procedimento formal interminável. A partir desta perspectiva organizacional da sociedade, surge o que Deleuze definiu como aparelho de captura do Estado, “que se erige sobre as comunidades agrícolas primitivas, que já têm códigos de linhagem-territoriais; mas ele os sobrecodifica, submete-os ao poder de um imperador déspota”⁷².

Em contrapartida à figura do sacerdote, essa espécie de imperador-déspota, o xamã, como já vimos, é aquele que obteve seu poder próprio através de uma iniciação pessoal. Os seres espirituais que o visitaram na visão nunca haviam aparecido a nenhum outro homem, eram seus familiares e protetores particulares. Por outro lado, os deuses do milho, das nuvens,

⁷² DELEUZE; GUATARRI, 1997, p.120.

cultuados por sociedades de sacerdotes rigorosamente organizados e formais, são os patronos bem conhecidos de toda a aldeia e têm sido objeto de orações e danças cerimoniais desde tempos imemoriais. Por possuírem cerimônias próprias, que haviam obtido de várias fontes (acreditavam que seus instrutores eram as plantas e os animais), os xamãs foram sendo cada vez mais marginalizados e desmoralizados em seu estilo de vida nômade. O modo de produção do Estado imperial arcaico “se estabelece diretamente num meio de caçadores-coletores sem agricultura nem metalurgia preliminares, e é ele que cria a agricultura, a pequena criação e a metalurgia, primeiro sobre seu próprio solo, depois os impõe ao mundo circundante”⁷³. Essa força imperial vem organizar a força produtiva e o excedente coletivo para constituir o estoque do Estado. Segundo P. Clastres, as sociedades ditas primitivas não eram sem Estado, mas sociedades contra-o-Estado, organizadas de forma a impedir sua cristalização. O mecanismo de *potlatch*, tal como descrito por Clastre, funcionava nesse sentido. É um mecanismo que serve para equilibrar as trocas sociais dentro de uma sociedade tribal, de forma a impedir a acumulação de bens ou de mulheres por um chefe que se recusasse em dar à comunidade a contrapartida de seus privilégios. A quantidade de coisas, mas também a sua qualidade, poderia perturbar o funcionamento normal dos códigos, correndo o risco de afetar estas coisas de um valor simbólico que não era o seu no circuito habitual das trocas. “O *potlatch* age de modo inverso ao de um banco: consome em vez de conservar e acumular, destruindo este excedente cujo acréscimo acabará por pesar fatalmente sobre a sociedade”⁷⁴.

É nesse sentido que a máquina de guerra nômade vai contra o estriamento do espaço proporcionado pelo aparelho do Estado. Não é que não haja formação de poder nessas sociedades nômades ou semi-nômades - a figura do xamã é um exemplo de formação de poder -, mas o que não há é a concentração desses poderes em um ponto central, pois “há

⁷³ Ibid, id, p.118.

⁷⁴ GIL, 1997, p.76.

mecanismos que fazem com que essas formações de poder não ressoem juntas no ponto superior, assim como não polarizem no ponto comum”⁷⁵. Uma das funções principais do Estado é estriar o espaço sobre o qual reina, ordenar os fluxos ou utilizar os espaços lisos como um instrumento a serviço de um espaço estriado. Por isso é essencial para qualquer Estado vencer a lógica do nomadismo. Porém, Deleuze nos adverte que “houve Estado sempre e por toda parte. Não é somente a escrita que supõe o Estado, é a palavra, a língua e a linguagem”⁷⁶. A existência de comunas primitivas autônomas e independentes dos Estados é o que o autor definiu como “um sonho de etnólogo”, pois, certamente essas comunas coexistiam com a presença do Estado numa rede muito complexa. É nesse sentido que os nômades inventam a máquina de guerra, como aquilo que se espalha por um espaço liso, ocupa um território flutuante e se opõe às cidades e aos Estados. “Os primitivos já tinham um mecanismo de guerra que concorria para impedir a formação do Estado; mas esses mecanismos mudam quando se automatizam numa máquina específica do nomadismo que revida aos Estados”⁷⁷.

Desta forma, podemos perceber o porquê da perseguição ao xamanismo no decorrer da história. O xamã é um ser sem regras e que não se apega, porque sabe que tudo muda, que tudo é sem permanência e se deleita com o desconhecido, daí o seu perigo para a formação do sacerdócio estatal. Tomemos como exemplo a extinta União Soviética, durante o regime socialista e a revolução cultural os xamanes eram caçados e mortos porque acreditavam no seu poder e influência (também política) que tinham sobre o povo siberiano. Mesmo possuir um tambor ou um espelho xamânico (uma ferramenta metálica típica do xamanismo siberiano) era o suficiente para ser executado ou deportado. Os xamãs eram jogados de aviões com a finalidade de incitá-los a demonstrarem suas habilidades de voar (considerando o significado literal do "vôo extático da alma" - jornada). Milhares de xamãs e suas culturas

⁷⁵ DELEUZE; GUATARRI, 1997, p.124.

⁷⁶ Ibid, id, p.119.

⁷⁷ Ibid, id, p.120.

tradicionais estiveram muito próximos da extinção. Em decorrência da expansão comercial dos Estados-Nações e da colonização das demais regiões, instaurou-se um conceito evolucionista e etnocêntrico que subjugou as culturas tradicionais, tratando-as como inferiores e passíveis de serem ‘civilizadas’. No entanto, algumas sobreviveram em locais remotos e, atualmente, as pessoas despertam para a necessidade de se adotar um outro olhar em relação a realidade. Hoje, o ritmo dos tambores e os cânticos xamânicos estão construindo uma ponte entre a realidade ordinária e a realidade xamânica novamente.

Deleuze e Guattari identificam ainda dois componentes no processo de des(re)territorialização: a terra e o território. O movimento de desterritorialização se dirige do território à terra, e a reterritorialização da terra ao território. Nesta perspectiva, a terra se traduz em espaço relativo: ora liso, ora estriado, que abraça os múltiplos territórios de forma a não se dizer aonde começa o território ou acaba a terra, mas apenas que há um fluxo de duplo-devir entre ambos. Da mesma forma, não se pode falar em nômades e sedentários como processos excludentes, pois “os nômades não precedem os sedentários, mas o nomadismo é um movimento, um devir que afeta os sedentários, assim como a sedentarização é uma parada que fixa os nômades”⁷⁸. Apesar dessa zona de indiscernibilidade entre os conceitos, a noção de terra ultrapassa todo território, enredando todos esses espaços territorializados num movimento contínuo de desterritorialização no espaço absoluto das micros e macros interações cósmicas. Finalmente, vimos até aqui, que mesmo o conceito semiótico - que reconhece em cada cultura um regime de signos capaz de instaurar e governar a relação dos seres com a natureza e entre si – não foi capaz de compreender, nem muito menos de estruturar, as operações realizadas pelo xamane nos diversos campos materiais e imateriais dos corpos. Portanto, essas operações permanecem desconhecidas, “e assim permanecerão até que uma semiologia adequada (isto é, que tenha em conta domínios trans-semióticos) seja

⁷⁸ DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 119.

estabelecida”⁷⁹. A seguir trataremos de como a experiência cinematográfica, afastada do domínio xamânico, se desenvolveu nas sociedades regidas pela força do Estado até a sua institucionalização com o aparato cinematográfico.

2. A construção da perspectiva cinematográfica

Os índios perceberam a chegada do europeu como um acontecimento espantoso, só assimilável em sua visão mítica do mundo. Seriam gente de seu deus sol, o criador – Maíra-, que vinha milagrosamente sobre as ondas do mar grosso. Não havia como interpretar seus desígnos, tanto podiam ser ferozes como pacíficos, espoliadores ou dadores.

Darcy Ribeiro.

A disputa por hegemonia econômica e política entre os Estados Nacionais fomentou a expansão marítima européia em direção a novos mercados. Eram enormes as dificuldades que tinham que ser superadas para navegar pelo espaço marítimo, “o espaço liso por excelência”⁸⁰. No século XV, inventou-se a caravela. A bússola e o astrolábio passaram a ser empregados como instrumentos de orientação no mar, e a cartografia passou por grandes progressos. Ao mesmo tempo, a antiga concepção medieval sobre a forma da Terra começou a ser posta em dúvida. Seria a Terra realmente um disco chato e plano, cujos limites eram precipícios sem fim? Uma nova hipótese sobre a forma de nosso planeta começou a surgir: o planeta teria a forma de uma esfera. Nessa nova concepção se alguém partisse de um ponto qualquer da Terra e navegasse sempre em linha reta, voltaria ao ponto de partida. O desejo de desbravar os oceanos, descobrir novos mundos e fazer fortuna animava tanto os navegantes, que eles chegavam a se esquecer do medo que tinham do desconhecido. O estriamento do mar, arquétipo do espaço liso, serviu de modelo para todas as demais estriagens do espaço liso: “estriagem do deserto, estriagem do ar, estriagem da estratosfera (que permite a Virilio falar de um “litoral vertical” como mudança de direção)”⁸¹. A descoberta do Novo Mundo, por parte dos europeus, foi o início de uma nova era de conquistas e explorações que eclodiram

⁷⁹ GIL, 1997, p. 32.

⁸⁰ DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 185.

⁸¹ DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 186.

com o ‘renascimento’ daquela cultura que definhava em crise feudal.

Enquanto isso no paraíso perdido, da Ilha Brasil, encontravam-se os povos indígenas que por milênios percorriam a costa atlântica, “disputando os melhores nichos ecológicos, eles se alojavam e se desalojavam e realojavam, incessantemente”⁸². Logo, os índios nômades de fala tupi, bons guerreiros, se tornaram dominantes. O modo de vida tupi já dava os primeiros passos para a revolução agrícola, estavam em vias de superar a condição paleolítica, tal como ocorrera pela primeira vez, há 10 mil anos, com os povos do velho mundo. Porém, o processo agrícola dos tupi possuía particularidades em relação à prática do estoque dos alimentos, que lhes assegurava fartura durante todo o ano: uma grande variedade de matérias-primas, condimentos, venenos e estimulantes. Contudo, permaneciam dependentes do acaso e da sazonalidade local para obter alimentos através da caça e da pesca. Em certos locais especialmente ricos, tanto na costa marítima quanto nos vales mais fecundos, haviam aldeamentos excepcionais que chegavam a alcançar 3 mil pessoas. Eram conglomerados pré-urbanos, porque todos os moradores estavam compelidos à produção dos alimentos, só liberando delas, excepcionalmente, algum pajé ou os chefes guerreiros (tuxáuas).

Quando os europeus apareceram no horizonte da costa atlântica, com suas Naus exploradoras, surpreenderam-se com a chegada em terras tupiniquins. “Os recém-chegados, saídos do mar, eram feios, fétidos e infectosos. É certo que, depois do banho e da comida, melhoraram de aspecto e de modos”⁸³. Eram navegantes, gente prática, experimentada, sofrida, ciente de suas culpas oriundas do pecado de Adão, missionários, e “exploradores em suas arenas de ganhos e glórias”⁸⁴. Os índios, por sua vez, pareciam uma humanidade edênica, perdida no tempo, recém expulsa do Paraíso, nus na praia, inocentes, confiantes, uma vida de luxo de se viver, tão rica com as belezas naturais. Pouco tempo mais tarde essa visão idílica se dissipa. Sabemos que os índios depois foram subjugados, considerados vadios, vivendo

⁸² RIBEIRO, 1995, p. 39.

⁸³ RIBEIRO, 1995, p. 28.

⁸⁴ Ibid, id, p. 30.

uma vida inútil e sem prestança, almas pagãs, acabaram sendo, junto com o pau-brasil, a principal mercadoria de exportação para a metrópole. Por outro lado, os índios não entendiam por que os oriundos do mar se dedicavam tanto em acumular tudo, “gostando mais de tomar e reter do que de dar, intercambiar”⁸⁵. Será que podemos imaginar o real significado desse encontro? Entre visões tão distintas de mundo? Entre perspectivas tão diferentes?

Os índios, vistos em princípio como boa gente bela, que recebeu dadivosa aos primeiros navegantes, passaram logo a ser visto como canibais, comedores de carne humana.

Seriam eles também membros do gênero humano, feitos do mesmo barro pelas mãos de Deus, à sua imagem e semelhança? A ruindade com que eram manipulados pelo demônio através de seus feiticeiros, a luxúria com que se amavam com a naturalidade dos bichos, a preguiça de suas vidas fartas e inúteis, descuidadas de qualquer produção mercantil...ficou evidente que eles careciam mesmo é de um rigoroso banho de lixívia em suas almas sujas de tanta abominação.”⁸⁶

E foi assim que a civilização se impôs, primeiro, como uma epidemia de pestes mortais. Depois, pela dizimação através das guerras de extermínio genocida e etnocida, da escravidão e do aculturamento. Destinos semelhantes tiveram as demais culturas nativas de outras regiões através dos milênios da história. Sempre subjulgadas e colonizadas por uma cultura civilizante que não se satisfaz com as dádivas da grande ‘Mãe Natura’, e sempre está em expansão desenfreada em busca da ilusão de poder. Por outro lado, os navegantes também eram ‘desbravadores’ de uma visão medieval do mundo, enfrentaram todos os ‘monstros e medos’ decorrentes do imaginário medieval e triunfaram da descoberta de um Novo Mundo. A lógica mercantilista dos Estados Nacionais, embalada pela visão renascentista da burguesia emergente e pelo apoio do poder católico de “refazer a orbe em missão salvadora”⁸⁷, pôde dar início a uma expansão comercial, política e cultural, que marcaria a transição do sistema feudal para o capitalismo moderno.

Podemos perceber até aqui que a imposição cultural, política e econômica, como não

⁸⁵ Ibid, id, p. 45.

⁸⁶ Ibid, id, p. 58.

⁸⁷ RIBEIRO, 1995, p. 39.

poderia deixar de ser, também se tornou uma imposição dos modelos de visualidade vigentes. A experiência cinemática se torna, principalmente após a invenção do alfabeto, uma experiência visual, os elementos sinestésicos contidos nas técnicas arcaicas de êxtase das culturas xamânicas são abolidos da perspectiva civilizatória e fragmentados em diversas áreas de conhecimento, continuando presentes apenas em algumas culturas orais e errantes. Apesar da experiência estritamente visual, as diversas civilizações subseqüentes não deixariam de produzir seus “espaços de ilusão”⁸⁸. O teatro de sombras, produzido nas ilhas javanesas, já era um espetáculo ‘multimídia’, enriquecido pela música e performance teatral. Narrava os mitos daquela sociedade e pode ser tido como um dos primeiros exemplos de animação de imagens que viriam a eclodir com a criação do cinematógrafo.



Figura 10: Teatro de sombras.

2.1. A geometria euclidiana e a perspectiva renascentista

Como manifesta claramente a história do cinema, é a construção perspectivista do Renascimento que está na origem do modelo que serve ao cinema.

Jean-Louis Baudry

Perspectiva é uma palavra latina que significa ver através de, e pode designar tanto o aspecto da perspectiva visual e gráfica - de apreensão pelo olho dos objetos contidos no espaço e pela representação desses num espaço bidimensional - quanto a percepção cognitiva - relacionada a escolha de uma referência de onde se parte o senso, a categorização, a medição, ou a codificação de uma experiência. Naturalmente, todas essas definições estão

⁸⁸ MCCONVILLE, 2006. *Online*.

relacionadas entre si e qualquer mudança efetuada nos sistemas ópticos e de representação sugere outra mudança nos modelos epistemológicos, e vice-versa. Para Erwin Panofsky (1927), os sistemas perspectivais são historicamente plurais e cada um deles se efetua a partir de uma concepção (particularizada pelo tempo) de espaço e visão. Sendo assim, a perspectiva renascentista não deixa de refletir as profundas transformações que se operavam no mundo europeu a partir de 1400, época em que a Europa se libertou da visão cósmica da Idade Média.

A perspectiva renascentista, conhecida também como perspectiva artificial, ou por inúmeros outros nomes como perspectiva central, unioocular, linear procurava obter uma impressão ilusionista de profundidade com base nas leis objetivas da óptica e do espaço formuladas pela geometria euclidiana. Euclides de Alexandria (360 a.C. – 295 a.C), matemático da Academia de Platão, em pleno florescimento da cultura helenística. Fundador da Escola de Matemática na renomada Biblioteca de Alexandria, que reinou quase absoluta não só como a mais eclética e cosmopolita cidade da Antiguidade, mas também como o principal centro de produção de matemática. Por volta de 300 a.C, o matemático grego publicou seu tratado *Ótica*, em que combatia a tese de que as dimensões de um objeto eram aquelas vistas pelo olho, por esta não levar em consideração a redução em razão do ponto de vista da perspectiva a partir da qual ele era observado. Seu enfoque era sobre a grandeza dos objetos em função da grandeza do ângulo de visão e não da grandeza da imagem. Ele foi o primeiro a propor a noção de cone de visão, pois, para ele, o olho emitia um feixe de raios de forma cônica que iluminava os objetos vistos. Contudo, no livro *Tesouro da Ótica*, o matemático árabe Ibn al-Haithan (965-1039), conhecido como Alhazen, foi o primeiro a refutar a teoria de Euclides, ao defender que eram os raios de luz refletidos pelos objetos que chegavam ao olho. Nesse livro, ele também desenvolveu detalhado e extenso trabalho de pesquisa sobre os mecanismos da visão humana usando geometria e anatomia. De

experimentos práticos o matemático ainda deduziu a linearidade da luz. O livro de Alhazen foi traduzido para o latim no século XII e também teve grande influência no desenvolvimento da perspectiva monocular.

Euclides se preocupava com a fundamentação teórica da Matemática. A concepção euclidiana de espaço se baseia numa descrição tridimensional dos elementos que se projetam num espaço absoluto e vazio. Tal formulação ia diretamente contra a visão aristotélica que não acreditava haver volumes vazios, “por que ali onde uma substância termina outra sempre começa”⁸⁹. Essa abominação aristotélica ao vácuo foi perfeitamente incorporada ao contexto da Europa medieval, pois o cristianismo também concebia um Universo que Deus criara cheio e habitava em todas as coisas. Dessa forma, não foi à toa que os artistas da Renascença retomaram as idéias de Euclides; pois, a perspectiva medieval “implicava que somente objetos individuais podiam ser pintados para dar ilusão de profundidade, não as áreas intervenientes entre eles”⁹⁰.

Antes da reforma renascentista, outros sistemas de representação eram bem conhecidos. Enquanto a Europa medieval trabalhava o esquema da perspectiva angular, “que se caracterizava pela inexistência do ponto de fuga único: cada objeto do espaço tinha a sua própria projeção perspectiva, dependendo de que facetas de sua configuração visual o artista queria colocar em evidência”⁹¹. O oriente, por sua vez, desenvolvia a perspectiva axonométrica, cujo ângulo de visão era sempre oblíquo e elevado em relação aos objetos representados e presupunha o observador no infinito, donde se explica o fato de suas linhas serem paralelas e não convergentes. Outro modelo de visualidade desenvolvido em ambas culturas nessa época era perspectiva curvilínea, que permitia as pinturas serem feitas nos domos das igrejas e das mesquitas. A questão é que a arte no início da Idade Média não pretendia ser representativa e sim simbólica. A arte gótica e a bizantina haviam tentado

⁸⁹ WARTHEIM, 2001, p.73.

⁹⁰ Ibid, Id, p.75.

⁹¹ MACHADO, 1984, p. 66.

transmitir uma ordem conceitual imaterial de comunhão com o divino através de uma arquitetura e geometria sagradas que estimulou a criação de templos e igrejas e da arte religiosa. Um exemplo dessa construção é a arte gráfica dos padrões geométricos das mesquitas muçulmanas. Embora o mundo árabe tivesse preservado os fundamentos da matemática e da ciência gregas vivas por mais de meio milênio, “os cristãos da Idade Média desencadearam sobre esta sofisticada cultura um dos mais aterradores ataques da história humana. Pois de que outra forma se pode avaliar as cruzadas?”⁹².

A perspectiva linear se baseia num sistema geométrico objetivo capaz de projetar as formas do espaço tridimensional no plano bidimensional do quadro. O mais perto que se havia chegado antes da invenção dessas técnicas foi o que se chama de perspectiva intuitiva, usada pelos artistas gregos e romanos. Diz-se intuitiva por que não há provas de que eles empregassem as relações matemáticas usadas na perspectiva linear, apesar de existir o conhecimento necessário desde as formulações euclidianas. Para criar a sensação de profundidade no plano, os arquitetos e artistas da Antiguidade Clássica recorriam ao uso de linhas inclinadas, reduções das figuras em segundo plano e jogos de claro e escuro. Alguns desses recursos podem ser vistos nesse afresco da fig.17, existente na Casa dos Vettius, em Pompéia. A descoberta de antigos afrescos na cidade de Pompéia revelaram a existência de ambientes ‘imersivos’, feitos em pinturas de painéis que envolviam o observador numa experiência visual, inspirada pelos mitos clássicos.



Figura 11: Afrescos de Pompéia.

Vale lembrar que alguns desses recursos podem ser encontrados também nas remotas pinturas rupestres das grutas de Chauvet, por exemplo. Contudo, na Europa Ocidental,

⁹² WERTHEIM, 2001, p. 69.

durante a Idade Média, essas técnicas de representação foram perdidas, mas continuaram vivas e em constante aperfeiçoamento no Império Bizantino através da geometria sagrada. Porém, o crescimento do comércio entre as cidades italianas e Constantinopla, faz com que essas técnicas de projeção sejam ‘redescobertas’ e venham influenciar os pintores italianos, sendo o principal deles Giotto di Bondone (1266 - 1337), considerado o artista que fez a ponte entre a arte medieval e a renascentista. Segundo O’Connor e Robertson⁹³, para criar a sensação de perspectiva, Giotto inclinava para baixo as linhas que se encontravam acima da linha dos olhos. As linhas que se encontravam abaixo da linha dos olhos eram inclinadas para cima. As linhas à esquerda e a direita eram inclinadas para o centro. Essas técnicas já proporcionavam um certo direcionamento do olhar, onde “os objetos propriamente dito são euclidianos, mas o espaço circundante permanece aristotélico”⁹⁴. Os dois pesquisadores acreditam que no fim da vida o pintor florentino estivesse próximo de dominar a técnica da perspectiva linear. Embora o pintor não tivesse uma concepção clara do espaço euclideano contínuo, ao focalizar a atenção artística na simulação da profundidade, ele e outros mestres do Trecento puseram o ocidente num novo curso. Sem que o soubessem, “seu estilo artístico naturalista ajudou a precipitar uma revolução no pensamento que iria finalmente demolir o notável cosmo dualista medieval, e inseriria a humanidade ocidental num novo esquema espacial”⁹⁵.

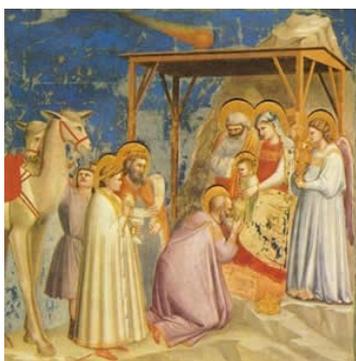


Figura 12: Adoração dos magos, Giotto.

⁹³ SILVA, 2006. *Online*.

⁹⁴ WERTHEIM, 2001, p.75.

⁹⁵ WERTHEIM, 2001, p. 73.

No final da Idade Média, com o enfraquecimento da Igreja e o humanismo crescente, “o afastamento das formas simbólicas da arte gótica e bizantina foi também um afastamento da obsessão com a transcendência que marcava a teologia medieval”⁹⁶. O novo espírito naturalista dos séculos XII e XIII aparece para resgatar a beleza, a glória e o fascínio da realidade física do corpo. Na mesma época, o “monge franciscano e protocientista Roger Bacon”⁹⁷ propõe uma argumentação teológica para justificar a aplicação do novo estilo artísticos na arte religiosa. Para Bacon, “a aplicação do realismo podia servir como poderoso instrumento de propaganda para trazer incrédulos para o aprisco cristão”⁹⁸. E ele parecia estar certo, porque uma década depois, antes do final do século XIII, a construção de uma seqüência de afrescos de imagens que narram a vida de São Francisco na Basílica de Assis se “tornara o mais visitado santuário de toda a Europa Cristã”⁹⁹. A posterior formulação das regras de perspectiva linear serviu de modelo para a criação de afrescos cada vez mais realistas que envolviam o observador de forma a simular uma realidade de mundo duplicado, “que se supõe continuar para além das fronteiras impostas pela moldura, os quadros pareciam paisagens abertas à visão através da janela”¹⁰⁰.



Figura 13: Afresco Renascentista de Andrea Mantegna, 1465-74.

⁹⁶ Ibid, id, p. 67.

⁹⁷ Idem.

⁹⁸ Idem.

⁹⁹ Edgerto, “The Heritage of Giotto Geometry”, p. 48. In: WERTHEIM, 2001, p. 69.

¹⁰⁰ MACHADO, 1984, p. 69.

O suporte matemático parecia dar garantias de racionalidade às representações pictográficas e torná-las mais próximas da realidade. Seus criadores, os arquitetos Filippo Brunelleschi (1377-1446) e Leon Alberti (1404-1472) acreditavam que por ser um sistema de representação fundado nas leis científicas (leis euclidianas) de construção do espaço, ela deveria corresponder à visão da natureza mais próxima daquela que o olho humano obtém através de seu mecanismo óptico, uma imagem mais justa e fiel da realidade visível. Em 1415, para demonstrar o potencial ilusionístico da perspectiva retilínea, Brunelleschi pinta sobre uma pequena tábua (*Tavolleta*) uma imagem perspectivada do Batistério de Florença. Em seguida, posiciona a *Tavolleta*, em frente ao próprio Batistério, num lugar cuidadosamente calculado. Um pequeno orifício fora previamente aberto num específico ponto da mesma tela. Entre a tela e Batistério, voltado para a primeira, Brunelleschi colocou um espelho. Olhando por detrás da tela, através do orifício, a pintura refletida no espelho, surgia como uma cópia exata do Batistério ao fundo. Embora uma série de limitantes condicione o êxito de tal experimento,

ao ver a imagem o espectador acredita ver a própria realidade, sobre a qual a imagem pintada se insere. A pintura da *Tavolleta* poderia ser vista de face, sem o orifício e o espelho que a reflete. Mas a idéia de Brunelleschi, não é de mostrar uma imagem, mas demonstrar um princípio, o da perspectiva, o qual deveria permitir simular sobre o plano bidimensional, uma realidade tridimensional.¹⁰¹

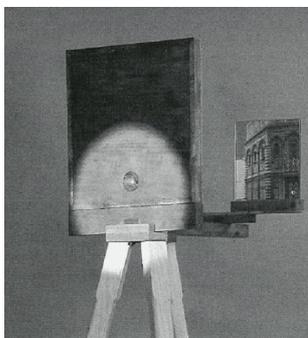


Figura 14: Uma reconstrução da *Tavolleta*.

¹⁰¹ PARENTE, 1997.

O toque final que talvez estivesse faltando para conferir à perspectiva o crédito de modo ‘correto’ de representar o espaço tridimensional em superfície plana, veio com a afirmação da afinidade entre a representação perspectivada e a visão, explicitada na obra de Alberti. Ele imaginava o quadro como uma seção plana daquilo que ele denominava “pirâmide visual” (ângulo de visão do olho) e a perspectiva como a projeção nesse plano de todo o campo visual que se estende à sua frente. Ele considera o centro visual como sendo um ponto fixo correspondente ao vértice da pirâmide; em seguida, ligava esse ponto aos contornos de todos os objetos que estavam dentro do campo visual: as linhas retas que efetivavam essa ligação deveriam determinar no plano de intersecção a posição relativa desses objetos e, portanto, a configuração final das imagens no quadro. Assim, todo o espaço representado no plano se mostrava unificado pelas linhas de projeção, de maneira que as retas perpendiculares ao plano de intersecção pareciam se prolongar de forma invisível no espaço, até se juntarem todas num ponto de convergência comum, denominado ponto de fuga. Contudo, “para que a perspectiva central e unilocular do Renascimento pudesse aparecer como representação ‘natural’ do mundo, vários aspectos da percepção tiveram de ser censurados”¹⁰².

Para o homem do Renascimento, a perspectiva *artificialis* significou o “descobrimto de um sistema de representação ‘objetivo’, ‘científico’ e, portanto, absolutamente ‘fiel’ ao espaço real visto pelo homem”¹⁰³; contudo, sabemos que o que eles conquistavam era um espaço fictício, fruto da positividade científica e das reformas político-sociais em andamento nas imediações do séc XV. Tratava-se, portanto, de um processo de naturalização de um específico conjunto de crenças, que passavam a ser consideradas leis da natureza e da razão, embora não fossem mais que as próprias formas de ser e organizar o mundo que caracterizam a ideologia dominante em um dado período. Alberti e os outros mestres do Renascimento

¹⁰² MACHADO, 1984. p. 66.

¹⁰³ Ibid, id, p. 64.

acreditavam que, com a perspectiva linear haviam encontrado uma maneira de simular precisamente o que o olho vê. Eles acreditavam que o realismo das imagens se dava por causa do uso de um rigoroso método de aplicação da geometria e da óptica na construção que, segundo eles, imitava diretamente o campo visual humano. Desta forma, o simbolismo espiritual da representação gótica medieval foi sendo suplantado pela idealização da representação do real. “Uma imagem era agora valorizada não mais por sua evocação de uma ordem espiritual invisível, mas pela proximidade com que o artista simulara o mundo físico”¹⁰⁴. Esse novo regime de representação da estrutura da arte ocidental permaneceria incontestável durante, pelo menos, quinhentos anos. Somente no século XX, a ciência e a arte confluíram para desvelar os condicionantes daquele então longo reconhecimento da perspectivação como forma ideal de representação do espaço. Entre os autores que denunciaram as inconsistências e arbitrariedades da perspectiva, E. Panofsky destaca em seu célebre livro, “A perspectiva como forma simbólica”(1927):

...a perspectiva transforma o espaço psicofisiológico em espaço matemático. Ela nega a diferença entre frente e trás, entre direita e esquerda, entre corpos e espaço intermediário (espaço vazio)...Ela esquece que não vemos com um único olho mas com dois olhos permanentemente em movimento, o que resulta num campo visual esférico...Finalmente, a construção perspectivada ignora a circunstância crucial de que a imagem se forma na retina...é uma projeção numa superfície côncava, e não plana.¹⁰⁵

O autor propunha que a ampla aceitação da perspectiva central derivava, sobretudo, de sua grande afinidade com a organização social e o paradigma cultural do período renascentista. Sendo assim, o espaço infinito e homogêneo construído pelas representações em perspectiva corporificava a visão antropocêntrica, uniformizadora e sistematizadora que caracterizava a cultura ocidental moderna, em oposição às formas de representação do espaço características das culturas greco-romana e medieval. O espaço ganha homogeneidade e isso se mostra na sua materialidade gráfica: tudo parece unificado, mas não por forças místicas ou

¹⁰⁴ WERTHEIM, 2001.p. 80.

¹⁰⁵ PANOFSKY, 1999, p. 31.

divinas e sim por relações geométricas forjadas pelo espírito racional do artista-geômetra. A pintura ‘incorpora’ o ponto de vista do observador num centro de projeção. Um ponto gerador de toda ordem, um ponto de vista único e privilegiado “que organiza os dados visuais e determina a topografia do espaço, no contracampo da ilusão especular, ao olho do sujeito que preenche aquele mundo de sentido; ou seja, o olho arbitrário do artista que pressupõe a ordem divina de uma ordem humana”¹⁰⁶. Nasce a noção de sujeito transcendental na pintura: aquele sujeito/olho que coincide com o olho único e imóvel que está no vértice da pirâmide de Albertini.

O abandono por completo da visão aristotélica de um cosmo edificado em torno da Terra, e o desenvolvimento do conceito de espaço infinito, cujo modelo já não é mais Deus, mas a própria natureza material onde se move o homem, se deu a partir de uma revolução na astronomia (Copérnico e Galileu), quando demonstraram que “nem a Terra era o centro do Universo, nem a abóbada celeste o limite das coisas materiais”¹⁰⁷. Houve, então, um deslocamento do universo humano - o fim do geocentrismo - que teve como efeito um recentramento, uma (re)territorialização dos sentidos, indo se fixar no olho. O que significa tomar o olhar do sujeito como foco ativo e origem de todo sentido. O espaço acústico e cheio dos ouvidos tornou-se o espaço veloz e fragmentário da visão. “O espaço físico tornou-se finalmente sinônimo de espaço euclidiano, um vasto vazio tridimensional sem traços característicos”¹⁰⁸. Como os pintores renascentistas, os novos físicos estavam empenhados em representar, de uma maneira matemática rigorosa, as relações existentes entre os corpos materiais no espaço euclidiano. Tanto, que Edgerton chega a dizer que: “sem a revolução na visão do espaço operada pelos pintores dos séculos XIV ao XVI, não teríamos tido a revolução no pensamento sobre o espaço operada pelos físicos do século XVII”¹⁰⁹.

¹⁰⁶ MACHADO, 1984, p. 70.

¹⁰⁷ Ibid, Id, p. 64.

¹⁰⁸ WERTHEIM, 2001, p. 68.

¹⁰⁹ Edgerton. In: WERTHEIM, 2001, p. 87.

2.2. A câmara escura, a ‘lanterna mágica’ e os panoramas

A ‘ilusão especular’ provocada pela luz que atravessa qualquer pequena fresta e reflete imagens dentro de um ambiente escuro, é um fenômeno percebido há muito tempo pelo homem. Porém, recentemente, um pesquisador da Universidade de Louisville (USA) defendeu a teoria da Paleo-Câmera (2005)¹¹⁰, que versa sobre a possibilidade de que no Paleolítico Superior nossos remotos antepassados teriam contato com a formação de imagens projetadas nos espaços fechados de suas cavernas, ou moradias paleolíticas. Mas, o que realmente pode ser considerado novo nessa teoria, é o estudo dos efeitos dessas imagens ‘mágicas’ na consciência do ser humano daquela época. A necessidade humana de criar linguagem, de territorializar sentidos teria, assim, encontrado naquelas imagens um desejo de representar o real, estimulando o despertar da capacidade criativa e gnosiológica da arte. “Os pequenos furos aleatórios feitos nas moradias paleolíticas devem ter, coincidentemente e ocasionalmente, criado a câmara escura, que projetava imagens em movimento dentro do espaço fechado, provocando avanços espirituais, filosóficos e estéticos profundos”¹¹¹. Daí, podemos ter uma idéia da ancestralidade que envolve o processo da câmara estenopeica, aquela que não possuindo nenhum elemento óptico, permite que se forme uma imagem num plano colocado no trajeto interceptado por um orifício (estenopo). Também conhecido como *pinhole* (buraco de agulha), esse fenômeno óptico, apartado de significados místicos, naturalmente, só tem seus fundamentos racionais descobertos e estudados depois. Entre os vestígios mais remotos dos estudos das características ópticas da câmara escura estão os escritos de Mo Ti, datados de cerca de 4000 anos a.C. Já no Ocidente as investigações de Aristóteles datam de 330 a .C. “Por que quando o Sol passa por um quadrilátero, como por exemplo, nos trabalhos de vime, ele não produz formas retangulares, mas circulares?”¹¹², já

¹¹⁰ GATTON, 2005. *Online*.

¹¹¹ Idem. In: *The Paleo-Camera Theory. “Small random holes in Paleolithic hide tents coincidentally and occasionally created camera obscura, which projected moving images inside the dwelling space, triggering profound spiritual, philosophical, and aesthetic advances”*.

¹¹² “*Why it is when the sun passes through quadrilaterals, as for instance in wicker work, it does not produce*

questionava o pensador naquele período.

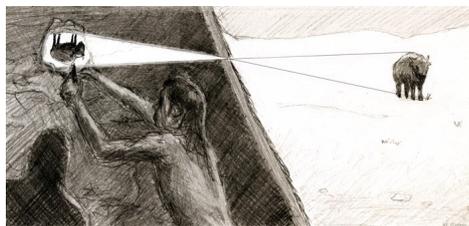


Figura 15: O fenômeno da ‘paleo-câmera’.

A câmera escura, termo cunhado por Kepler (1571-1630), só vem a ser tratada como um aparelho óptico no século XVII. Antes disso, muitos outros pesquisadores se utilizavam de pequenos orifícios para observarem os eclipses solares sem ferir os olhos. Depois, os pintores da Renascença, impulsionados pela experiência da *Tavolleta* de Brunelleschi, usavam o princípio estenopeico para auxiliar no realismo dos desenhos. O Alemão Albert Durer, por exemplo, construiu diversos aparelhos destinados a obter de forma prática imagens em perspectiva. Aparelhos dotados de um estilete, na proximidade do qual deveria estar colocado o olho do artista (apenas um olho, o outro deveria estar tapado): a ponta do estilete era tomada como ponto de referência, a partir do qual ele copiava o desenho numa tela transparente colocada à sua frente. Mais tarde, descobriu-se que era mais simples obter essa mesma perspectiva utilizando-se da câmera obscura e substituindo o ponto de mira de Durer pelas objetivas de Bárbaro, cujo mecanismo de refração fazia os raios luminosos convergirem para um único ponto da lente, dispondo a imagem em perspectiva de forma mais iluminada e definida, facilitando o contorno dos desenhos.

figures rectangular in shape, but circular?” Aristóteles apud E. Renner. “Pinhole Photography: Rediscovering a Historic Technique”. p. 4. In: Fabio Gouveia, *Ibid*, p. 31.

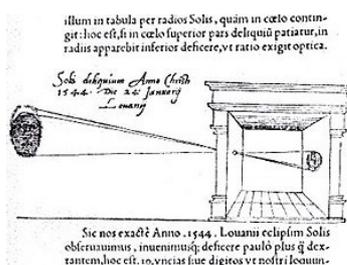


Figura 16: O primeiro desenho da câmara escura (1545).

Se as anotações de Leonardo da Vinci já incluíam referências à câmara escura, somente a partir de 1545 tem origem o primeiro desenho de uma câmara escura estenopeica. O criador, o matemático alemão, Gemma Frisius, utilizou um estenopo numa habitação escurecida para estudar o Eclipse Solar de 1544. Grandes câmaras escuras continuaram servindo de observatório para os fenômenos celestes pelos astrônomos. Porém, em 1558 o cientista napolitano Giovanni Della Porta, na primeira edição de sua obra *Magia Naturalis*, descreve o uso de um espelho côncavo para assegurar que a imagem não fosse invertida. Apesar da publicação não conter nada de novo em relação a experimentos anteriores, ao cientista acabou sendo atribuída a descoberta. Até porque sua publicação e as apresentações da câmara obscura, como experiência de entretenimento, causou uma grande polêmica na época, levando o cientista à corte Papal sob acusação de bruxaria. No entanto, no ano de 1620, Kepler inventou a câmara escura portátil em forma de tenda que viria a ser utilizada para a ajuda na execução dos desenhos.



Figura 17: A primeira câmara escura portátil-Kepler (1620).

Jonathan Crary nos adverte que a câmara escura está longe de ser apenas um aparelho óptico, mas, assim como a perspectiva renascentista, é um dispositivo que se reveste de intenção ideológica e direcionamento do olhar. A metáfora da câmara escura como modelo da visão se tornou dominante por toda a Europa até finais do século XVII. “A câmara obscura produz uma nova forma de askesis, ou de afastamento do mundo, de modo a regular e a purificar a relação dos sujeitos com os múltiplos conteúdos de um mundo agora considerado exterior”¹¹³. A câmara escura subsistiu como uma metáfora filosófica do sujeito e um modelo conceitual em ciência física. Tanto, que Kepler foi apenas um entre tantos dos pensadores do século XVII que atribuíam ao modelo da câmara escura uma posição central nos seus estudos, entre eles podemos citar: Leibniz, Descartes, Newton e Locke. A divisão cartesiana entre corpo e mente surge desse “sujeito descorporizado e interiorizado, que pode observar o mundo de fora dele e, ao mesmo tempo, de forma introspectiva, auto-centrada”¹¹⁴.

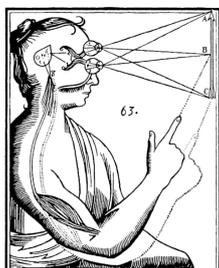


Figura 18: Ilustração de Descartes explicando a divisão entre corpo e mente. Segundo ele, os estímulos exteriores passariam pelos órgãos sensórios, depois para a glândula pineal na mente, e só então atingiriam o espírito imaterial.

Em 1588, uma nova edição do texto *Magia Naturalis*, de Giovanni Della Porta, traz como novidade a idéia de organizar um espetáculo óptico com a câmara escura. Conforme ressalta Mannoni, o espetáculo sugerido por Della Porta prenunciava as projeções de lanterna mágica do século seguinte. A câmara escura desviava-se de sua vocação científica e tornava-se um teatro óptico, “um método de iluminação capaz de projetar histórias, cenários fictícios, visões fantasmagóricas. Deixou o domínio da ciência e da astronomia para mergulhar no do

¹¹³ CRARY, 1990, p. 39.

¹¹⁴ MACHADO, 2002.

artifício, da representação, do maravilhoso, da ilusão”¹¹⁵. Desta forma, a câmara escura foi convertida em uma diversão amplamente utilizada durante todo o século XVII. Entretanto, pela complexidade do funcionamento da câmara e, sobretudo, pela necessidade de luz intensa para iluminar o cenário exterior, aqueles que utilizavam o aparelho óptico para encenar aparições sobrenaturais, rapidamente encontraram um outro instrumento para difundir o ilusionismo óptico, a lanterna mágica.

De acordo com Mannoni, o “princípio da lanterna mágica permaneceu o mesmo, com algumas poucas variantes, do século XVII ao fim do século XIX”¹¹⁶. Uma caixa óptica que projeta em uma tela imagens pintadas sobre uma placa de vidro. Bastava introduzir uma placa de forma invertida “no passa-vistas, na frente do foco luminoso de uma vela ou de uma lâmpada a petróleo”¹¹⁷, para que as imagens projetadas surgissem na tela. Ao longo do século XVIII as lanternas passaram a projetar também animações, momentâneas ou contínuas, a partir de placas mecanizadas, engendrando espetáculos com efeitos de “substituições, desaparecimentos, aparições bruscas, movimentos contínuos”¹¹⁸. A pintura dessas placas, entretanto, era uma arte difícil e para se obter vistas de qualidade eram necessárias muitas horas, às vezes dias, de trabalho, onde artesãos, pintores, gravadores, ou miniaturistas profissionais, precisavam de muita habilidade para saber jogar com as cores e as sombras.



Figura 19: As primeiras ‘lanternas mágicas’, podem ser consideradas também os primeiros ‘projetores’. Foram usados do séc. XVII até início do séc. XX.

¹¹⁵ MANNONNI, 2003, p. 37.

¹¹⁶ Ibid, Id, p. 58.

¹¹⁷ Idem.

¹¹⁸ MANNONNI, 2003, p.108.

Em 1798, o inventor belga Étienne-Gaspard Robert, mais conhecido como Robertson, apresenta pela primeira vez em Paris o espetáculo de Fantasmagoria. A exibição desse espetáculo, usando a lanterna mágica, era uma forma mais elaborada de entretenimento visual: invocava o sobrenatural projetando imagens de espíritos dos mortos em misteriosos ambientes, produzia uma iconografia gótica. O aperfeiçoamento da lanterna permitiu que o equipamento de projeção pudesse ficar atrás da tela, de forma que não fosse visto pelos espectadores. As projeções eram bem mais nítidas (graças a aperfeiçoamentos no tubo óptico da lanterna) e usavam efeitos até hoje conhecidos como: a transparência, a interposição e a dissolução das imagens, que não eram projetadas mais apenas sobre as telas de pano tradicionais, mas sobre uma cortina de fumaça, criando um efeito mais realista, tridimensional, que prenunciava as imagens estereoscópicas e a holografia hodierna.

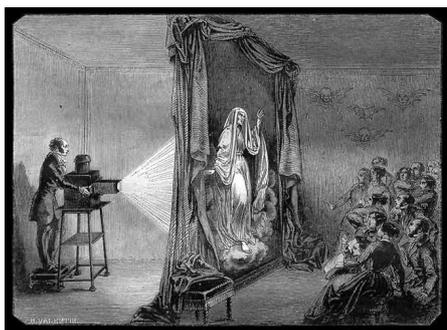


Figura 20a: A ilusão fantasmagórica de Robertson.

A lanterna utilizada para esse tipo de exibição possuía rodas e se deslocava sobre trilhos para frente e para trás, proporcionando - além da já conhecida animação - o aumento ou diminuição das imagens, o que causava a impressão de que se moviam em direção à platéia. Segundo os documentos da época, os espetáculos de fantasmagoria, ambigualmente, exploravam o gosto do público pelo obscurantismo, se esmerando na encenação para impressionar o público, mas, ao mesmo tempo tentavam combater a credulidade do povo em relação a feiticeiros e profetas que se utilizavam do mesmo dispositivo para enganar os mais ingênuos. Assim, durante a exibição das fantasmagorias, os exibidores sublinhavam o aspecto ilusionista das imagens, advertindo os espectadores de que o que era projetado era apenas uma

imagem, mas que, mesmo assim, se acreditaria ser real. Desta forma, o espetáculo ilusionista começava com aparições de personagens históricos já falecidos, causando um estranhamento inquietante, um tipo de medo nos espectadores, ainda que essas sessões fossem efetivamente anunciadas como ‘ilusões ópticas’.

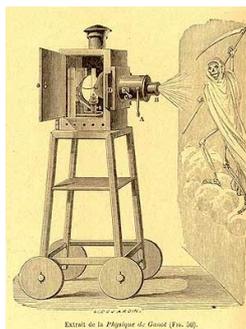


Figura 20b: As lanternas com rodas permitiam uma multiplicação dos efeitos.

O realismo fantástico das imagens produzidas pelo aparelho de fantasmagoria, devido, principalmente, à invisibilidade de seu dispositivo, criava uma ambiência na qual realmente o espectador ‘acreditava’ que um fantasma flutuava no ar. Podemos dizer que o modelo de visualidade abordado pela fantasmagoria recriou os ambientes imersivos, mexendo com o subconsciente da população. Ao contrario do monocular e racional modelo da câmara escura, este novo dispositivo produzia um imaginário de crença no sobrenatural. Os limites entre a projeção, a tela e o espaço do teatro desapareciam, gerando uma desorientação espacial e, ao mesmo tempo, uma perda de fronteiras entre ilusão e realidade, vivos e mortos. Terry Castle, professora de literatura inglesa na Faculdade de Stanford, diz que esse aparato técnico causou uma transformação na consciência do observador daquela época, produzindo “uma espectralização ou fantasmagorização do espaço mental”¹¹⁹, ou seja, uma absorção da figura do fantasma no imaginário da época. Segundo a autora, a “espectralização do campo psíquico” deve ser entendida como uma reação ao racionalismo vigente naquela época. A ascensão dos estudos psicanalíticos, pouco a pouco, associa os distúrbios psicológicos do

¹¹⁹ KRSTIC, 2006. *Online*.

cotidiano pré-industrial, como: delírios, alucinações, histerias e perda de controle com a falta de limites entre real e imaginário, experimentadas na Fantasmagoria, que acabou ‘perdendo lugar’ para um modo de visualização imersiva baseado no realismo dos panoramas.

A patente do panorama é de 1787. Ao longo do século XIX este modelo de visualidade se tornou dominante e se constituiu como a primeira verdadeira mídia de massa. Só entre 1870 e 1900, pelo menos, 100 milhões de pessoas visitaram estas estruturas. Ao apresentar uma realidade facilmente assimilada pelo observador, os panoramas criam um ambiente imersivo que não só envolve todo o campo de visão, mas também todo o corpo do indivíduo. A interação que os panoramas oferecem é naturalmente aceita pelos espectadores na medida em que é muito parecida com o modo pelo qual somos habituados a perceber o mundo, como se nos encontrássemos em seu centro, como sujeitos portadores de afetos e sensações que dão suporte ao que vemos. “O realismo do panorama baseou-se na noção de que, para captar a vida, uma exposição tinha que reproduzi-la como uma experiência corporal e não meramente visual”¹²⁰.

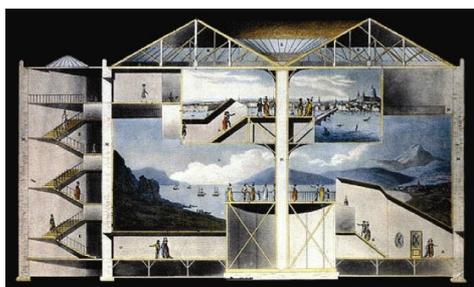


Figura 21: O panorama de Edimburgo (Robert Barkers, 1793).

Os panoramas surgiram já como uma problematização do que viria a se tornar uma questão central na pintura moderna: o lugar do observador.

Segundo Michael Fried, a pintura moderna nasceu com a crítica de arte, em particular com Diderot, que mostrou que a pintura francesa da segunda metade do século XVIII, de Greuze à David, passando por Chardin, Vernet e outros, está estreitamente relacionada a um esforço para combater a falsidade da representação e a teatralidade da figuração.¹²¹

¹²⁰ SCHWARTZ, 2001, p. 352.

¹²¹ PARENTE, 1999.

A arte moderna surge de uma transformação na pintura francesa do século XVIII (Greuze, David e Chardin). Segundo Diderot, esta pintura está estreitamente relacionada a um esforço para combater uma imagem desencarnada, impregnada do racionalismo neoplatônico e cartesiano, feita para ser vista pelo olho da razão e do espírito e não pelo olho sensível. Desta forma, a arte moderna problematizou o lugar do espectador por meio de dois caminhos diferentes: a estética da transparência e a estética da opacidade.

Se por um lado, a imagem pictórica vai se tornar cada vez mais transparente, ao trazer o espectador literalmente para dentro do quadro; por outro, ela se torna cada vez mais ‘opaca’ ao se fazer pintura pura, dispensando o ‘motivo’ e a representação com o impressionismo, o pós-impressionismo e a abstração. “Estas duas concepções negam a presença do observador diante do quadro, e colocam esta negação na origem da modernidade”¹²².

O interesse público pela realidade, no final do século XIX, embalado, principalmente, pelo advento da fotografia e da imprensa, levou os panoramas a retratarem fatos diários registrados pelos jornais; ou, como os museus de ceras, a simularem a presença de celebridades da época. Muitas vezes eram subsidiados, pelos governos, para ilustrarem fatos históricos e serviam como uma espécie de ambiente imersivo de propaganda. Os panoramas passaram a incorporar a fotografia, a projeção de slides e a simular movimento, tornando o realismo cada vez mais convincente. Um exemplo é o Mareorama (Hugo D’Alesi, 1899). “Uma plataforma disfarçada em navio transatlântico com 70 metros de comprimento e podendo acolher até 700 pessoas, repousa sobre um sistema de suspensão Cardan para simular o balanço das ondas”¹²³. Ele simulava um passeio de navio, onde a plataforma se mexia, enquanto um sistema de ventilação propagava os odores marinhos e a luz era alterada criando o efeito do cair da noite ao final da viagem. Um ator, vestido com uniforme de comandante, avisava que aqueles propensos a enjoar não deviam participar. As luzes se apagavam e, em vez de passear por uma tela

¹²² PARENTE, 1999.

¹²³ Idem.

pintada, os visitantes assistiam a projeções de slides de vistas costeiras fotografadas de barco. Os panoramas usavam diversos recursos diferentes para gerar tecnicamente uma realidade, que se aproximava cada vez mais do nosso cinema. As várias experiências de ‘vida real’ proporcionadas pelos panoramas ofereceram, muitas vezes, versões sensacionalistas do mundo – um sensacionalismo que variou do suspense narrativo às simulações físicas.

Ora, com o panorama, o espectador sofre esta tensão constante entre se deixar levar pela ilusão e se distanciar dela por meio de um movimento que o leva a situar a experiência visual em seu próprio corpo, autônomo. Esta tensão leva o espectador a viver a imagem como sendo dupla: imagem da pintura e imagem do corpo se relacionam, se transformam, se hibridizam, juntas, em um movimento paradoxal.¹²⁴

Diferente do modelo de visualização da câmara escura, que, por sua própria estrutura arquitetônica, separa o corpo físico do observador do ato de ver. Os dispositivos de visualização do século XIX repositonam de forma diferente o observador. Ao invés de descorporalizar a visão, ela é materializada e se torna inseparável das possibilidades e aptidões do sujeito observador. O corpo que observa torna-se ele próprio observado, ou ele próprio participante da experiência. Desta forma, Foucault chega a falar no panoptico como o modelo para essa “sociedade do espetáculo”¹²⁵. Contemporâneo à invenção do panorama, o *panoptikon* surge como uma estrutura disciplinar criada por Jeremy Bentham em 1793, onde o mecanismo arquitetural é utilizado para o domínio da distribuição dos corpos em determinados lugares (prisões, manicômios, escolas, fábricas). O sistema panóptico organiza espaços que permitem um poder central ver, sem ser visto, portanto, é uma garantia de ordem. Neste sistema, mais importante do que punir o prisioneiro era que o mesmo se sentisse vigiado o tempo todo, imerso num campo de visibilidade, introjetando o dispositivo disciplinar.

¹²⁴ Idem.

¹²⁵ DEBORD, 1967.



Figura 22: O *panoptikon*, um dispositivo de vigilância (Jeremy Bentham, 1793).

2.3. A fotografia, a estereoscopia e os primeiros aparelhos cinematográficos

Apesar da perspectiva monocular da câmara escura estar passando por uma grave crise desde o final do século XVIII, a fotografia surge no início do século XIX para recuperar todos os procedimentos renascentistas de retificação da informação visual. A primeira fotografia reconhecida data de 1825, feita por Joseph Niépce, numa placa de estanho coberta por um derivado de petróleo chamado Betume da Judéia. Em 1835 Daguerre desenvolveu um processo usando prata numa placa de cobre denominada daguerreotipo, que acabou se tornando popular por atender a demanda por retratos exigida pela burguesia em época de Revolução Industrial. “A fotografia e o dinheiro se tornam homologas formas de poder social no século XIX”¹²⁶.

A automatização da imagem transformou a antiga ‘câmara mágica’ num aparelho de reprodução imagética capaz de saciar a premente necessidade burguesa de visibilidade social. A jovem burguesia ascendente vê no retrato um meio de dar expressão ao culto do indivíduo. O nobre deixa de ser o único a poder fazer-se representar, através das pinturas, e a poder ostentar esse símbolo de representação. Essa nova autonomia e abstração da visão não é somente pré-condição para o surgimento da pintura moderna, mas também para as outras formas visuais de cultura de massa, que viriam a culminar com a renovação dos experimentos

¹²⁶ CRARY, 1990, p. 13.

panorâmicos e a criação do cinema.

Se a fotografia preserva as relações monoculares da perspectiva renascentista e do espaço euclidiano, por outro lado, ela se libera da visão de enclausuramento e separação entre o interior/exterior da câmara escura. Por isso, Crary nos adverte “que a câmara escura e a câmara fotográfica, como agenciamentos e práticas, pertencem a duas organizações distintas de representação e de observador”¹²⁷. A modernidade marcaria uma ruptura com a visão racional e estática da câmara escura. De fato, os novos dispositivos colocados em circulação no início do século XIX passam a envolver, além da visão, os arranjos dos corpos no espaço e a codificação ou regulamentação da atividade do observador dentro de sistemas de consumo bastante definidos. O que acontece, portanto, é o que Crary define como ‘desenraizamento’ (*uprooting*) da visão com relação aos parâmetros fixos e estáveis encarnados na câmara escura.

Se a câmara escura foi o modelo de visualização dos séculos XVI ao XVIII, para Crary, o estereoscópio – aparelho reprodutor de uma visão binocular e tridimensional – aparece como um instrumento de intersecção, “onde os discursos filosóficos, científicos e estéticos em circulação no começo do século XIX se encontram com as forças socioeconômicas institucionais e tecnológicas do mesmo período”¹²⁸. O mecanismo de visão binocular era um fenômeno conhecido desde a Antiguidade, mas apenas depois dos anos de 1830, que se tornou uma questão fundamental para a ciência identificar o dispositivo utilizado pelo corpo para reunir diferentes imagens de cada olho em apenas uma única imagem tridimensional. Desta forma, o corpo surge como instrumento essencial para compreensão do real. E a geometria ótica presente na visão desencarnada da câmara escura, passa para o campo de uma fisiologia ótica encarnada num corpo híbrido, tanto filosófico quanto científico. As pesquisas nesse novo campo revelam que a imagem estereoscópica é resultado

¹²⁷ Ibid, id, p. 32.

¹²⁸ MACHADO, 2002, p. 228.

de uma fusão, operada no cérebro do observador, de duas imagens quase semelhantes, mas vistas de ângulos ligeiramente diferentes. Essa divergência do ângulo de visão é interpretada pelo cérebro como efeito de profundidade. A imagem estereoscópica, portanto, não tem um ponto central, como a perspectiva renascentista e a imagem fotográfica; desta forma, não há também a hegemonia de um código perspectivo unioocular, como aquele que norteou toda a história da iconografia ocidental desde o século XV.



Figura 23: Estereoscópio (1850).

O estudo científico da ‘persistência retiniana’, ou ‘persistência da visão’, deu origem, nos anos de 1820 a 1830, a uma série de experimentos óticos, chamados de ‘brinquedos filosóficos’, dos quais o taumatropio, o fenoquistiscópio e o zootropio são exemplos mais conhecidos. As pesquisas nesse sentido foram essenciais para a invenção do cinematógrafo de Lumiere (1895). Contudo, posteriormente, em 1912, Wertheimer descobriu que a síntese do movimento ocorrida numa projeção cinematográfica não tinha nada ver com o fenômeno da persistência da retina. Pelo contrário, ela se constituía em obstáculo para a sintetização das imagens, que antes se explicam por um fenômeno psíquico (e não óptico ou fisiológico), ao qual ele denominou de fenômeno *phi*.

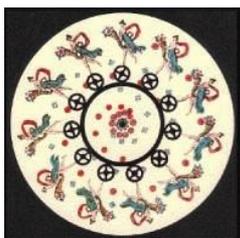


Figura 24: O fenoquistiscópio (1830), um dos ‘brinquedos filosóficos’ mais populares.

Outra invenção decisiva na constituição do aparelho cinematográfico foi o fuzil fotográfico (1878) e o cronofotógrafo (1887), ambos construídos pelo fisiologista Etienne-Jules Marey na intenção de analisar os movimentos dos seres vivos. Seus estudos se basearam nas experiências desenvolvidas, em 1872, pelo inglês Edward Muybridge, que decompõe o movimento do galope de um cavalo. Muybridge instala 24 câmaras fotográficas, em intervalos regulares, ao longo de uma pista de corrida e liga a cada máquina fios que atravessam a pista. Com a passagem do cavalo, os fios são rompidos desencadeando o disparo sucessivo dos obturadores, que produzem 24 poses consecutivas. Porém, o inventor do fuzil fotográfico e do cronofotógrafo estava interessado apenas em decompor os movimentos, congelá-los numa seqüência de registros. Uma vez decompostos os movimentos, era possível estudá-los em detalhes; por isso, recompor aqueles movimentos buscando uma síntese era para ele uma tolice. “Não era mais fácil olhar diretamente para o animal?”¹²⁹.

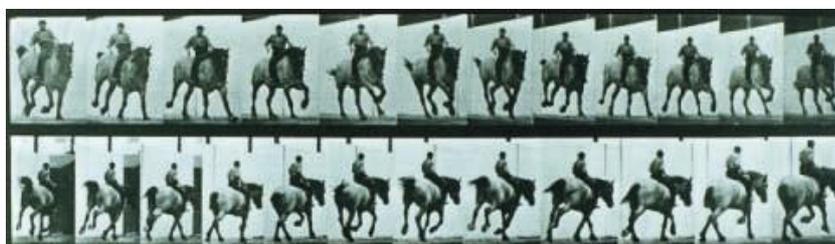


Figura 25: estudos fotográficas sobre o movimento - Eadweard Muybridge (1872/1878).

Finalmente, podemos notar que a constituição da perspectiva cinematográfica se deu a partir da junção de diversos dispositivos, que confluíram para a consolidação de um modelo hegemônico de visualidade. Pelo fato de fazer convergir de uma certa forma a arquitetura do teatro italiano, a forma do romance do século XIX e a tecnologia da fotografia e da projeção em movimento. O dispositivo cinematográfico possui três dimensões: arquitetônica, tecnológica e estética que vão prevalecer por toda modernidade.

¹²⁹ MACHADO, 2002, p. 16.

Walter Benjamin já nas primeiras décadas do séc. XX descrevia:

súbito excesso de estimulação que a vida moderna, marcada por uma cinética generalizada, trazia consigo: a aceleração e maquinização dos gestos e das ações quotidianas, a proliferação e circulação das imagens, das mercadorias e dos seus apelos fantasmagóricos transformavam a percepção quotidiana numa sucessão ou mesmo sobreposição de estímulos concorrentes.¹³⁰

A automatização da percepção moderna gerou o que Heidegger identificou como o “esvaziamento do presente”¹³¹. Já que a sensação – aquilo que sente o instante no instante - e a cognição - que reconhece esse mesmo instante - separados pela ambiência de superestimulação, distração e sucessão de momentos fugazes, não poderiam habitar o mesmo instante; então, o presente se perde, se torna um vazio afectivo, uma vez que corpo e consciência jamais se encontram, e a afecção, como propriocepção, sentido de presença no instante, também não acontece.

Na medida em que a presença nomeia uma categoria da consciência, ela existe mediante a capacidade de reconhecê-la. No entanto, esse reconhecimento não pode acontecer no mesmo instante em que acontece a presença; ele pode chegar somente depois do presente da presença. O presente, de fato, não pode ocorrer uma vez que a mente pode reconhecer o presente somente depois que ele não é mais presente; o presente pode ser reconhecido somente depois de ter se tornado passado. Não podemos nunca estar presentes em um presente.¹³²

A fragmentação da percepção, esse ‘estar-perdido’, como caracterizava Heidegger, assinalou a vida diária na modernidade como uma alienação, uma alienação do tempo presente. Dizer que este só se manifesta como um instante de sensação não é dizer que ele não existe, e sim dizer que ele existe como sentido, como sensação corporal em um dado instante sublime, ao qual Benjamin conceituou como choque. “Experimentar o choque era experimentar um instante... O choque empurrava o sujeito moderno para o reconhecimento tangível da presença do presente”¹³³. Contudo, da mesma maneira intensa com que esta

¹³⁰ Tereza, Maria, Cruz. “Técnica e Afecção”. “Crítica das Ligações na Era da Técnica”.

¹³¹ SCHWARTZ, 2001, p.319.

¹³² Ibid, id, p.320.

¹³³ Ibid, id, p.323.

sensação de presença acontecia, ela também se evanesceia.

A cultura do instante, da “mudança repentina constante”, do corte cinematográfico, ao qual Benjamin se referia, tomou o cinema como a forma de arte definidora de sua experiência temporal. “O cinema é a única forma de arte que pode representar esse presente como ele é”¹³⁴ (Epstein). O cinema, apesar de ser a arte do movimento, apresenta-nos uma experiência virtual de movimento, uma simulação do movimento contínuo, uma concatenação de instantes imóveis. Contudo, como Deleuze nos adverte em suas teses sobre o movimento:

Não se pode restituir o movimento através de posições no espaço ou de instantes no tempo, isto é, através de ‘cortes’ imóveis...por mais infinitamente que se tente aproximar dois instantes ou duas posições, o movimento se fará sempre no intervalo entre os dois, logo, às nossas costas...Em suma, o cinema oferece uma imagem à qual acrescentaria movimento, ele nos oferece imediatamente uma imagem-movimento.¹³⁵

Hoje diríamos que o nosso olho não distingue entre um movimento real, diretamente percebido, ou um movimento ‘artificial’ ou mecanicamente produzido, conforme demonstrou Wertheimer em seu estudo pioneiro sobre o fenômeno *phi*. E, apesar de Deleuze nos oferecer a noção de ‘imagem-movimento’, aquela imagem em que os elementos variáveis interferem uns nos outros e cujo recorte temporal congelado pelo obturador já é um ‘corte móvel’ no tempo. A representação do movimento no cinema naquela época era vista justamente na ‘ausência’ dele, isto é, no vácuo entre os momentos estáticos seqüenciados, como um movimento abstrato. Desta forma, a afecção, a sensação de presença, dar-se-ia no inexprimível momento de ‘choque’, no sublime instante fugaz da percepção de si, onde o sujeito se entrega ao desejo de obter o máximo de gozo e de sensoriedade possível. De satisfação do desejo de consumo. Finalmente, o esvaziamento do movimento no cinema reiterava o esvaziamento da presença na vida cotidiana, afirmando o cinema como linguagem estética da modernidade.

¹³⁴ Ibid, id, p.324.

¹³⁵ DELEUZE, 1985, p. 8.



Figura 26: o cinematógrafo dos irmãos Lumière (1895).

2.4. A caverna de Platão e o modelo cinematográfico industrial

No mito da caverna, Platão descreve um aparato material, um aparelho de base disposto numa gruta que funciona como um dispositivo, “uma morada subterrânea”¹³⁶ capaz de aprisionar homens que lá residem desde a infância:

de pernas e pescoço acorrentados, de modo que não podem mexer-se nem ver senão o que está diante deles, pois as correntes os impedem de voltar a cabeça; a luz chega-lhes de uma fogueira acesa numa colina que se ergue por detrás deles; entre o fogo e os prisioneiros passa uma estrada ascendente. Imagina que ao longo dessa estrada está construído um pequeno muro, semelhante às divisórias que os apresentadores de títeres armam diante de si e por cima das quais exibem as suas maravilhas.¹³⁷

Ao discutir o dispositivo cinematográfico e a situação do espectador na sala de cinema, Baudry recorre à alegoria da Caverna, pois, segundo o autor, ambas situações se configuram em aparelhos que produzem um efeito de impressão de realidade. E, assim como os prisioneiros da Caverna, os espectadores na sala de cinema estão imóveis, digamos: acorrentados diante de imagens que são simulacros da realidade, cópias de cópias, ou duplos de duplos. As sombras projetadas pelo aparelho (ou o fogo no exterior da Caverna) são de estátuas de homens e animais, ou seja, são representações de representações que são tomadas como reais. A eficácia do ilusionismo produzido por ambos dispositivos depende, antes de tudo, do ocultamento de seus aparatos, da imersão dos observadores na imagem tida como realidade e na tomada dessas representações como percepções reais. Então, pode-se dizer que ambos são dispositivos de produção de representações da realidade, máquinas de

¹³⁶ PLATÃO, 1997, p. 225.

¹³⁷ Idem.

subjetivação.

O mito da caverna é uma cena que resume o pensamento dialético platônico e influencia a metafísica ocidental até hoje, portanto, não escapa a algumas reduções ao ser comparado com o dispositivo do cinema. Então, como se pode observar, a visão cinemática pode ser encontrada em diversas relações entre imagem e observador. O cinema tal como o conhecemos hoje: a sala escura, o projetor (câmara obscura) e a tela plana se constitui numa síntese tecnológica do desejo de ilusão da modernidade, mas de maneira nenhuma resume todos dispositivos desenvolvidos naquela época. Dimensões arquitetônicas, tecnológicas e estéticas se conjugaram em torno de um dispositivo hegemônico, tornando o modelo industrial de cinema um mito universal.

As cavernas desempenham um papel muito importante em todas as culturas primitivas. Foram os primeiros abrigos e moradas. Lugar de nascimento da arte e de enterro dos mortos. A descida a uma caverna pode simbolizar um rito iniciático, o ventre materno, mas Platão a considerava, um lugar de separação do exterior, da luz do conhecimento. Uma zona limítrofe, uma sala escura, que separa a aparência da essência, sensível do inteligível, a imagem da Idéia, o simulacro do modelo. “A dialética platônica não é uma dialética da contradição, nem da contrariedade, mas uma dialética da rivalidade (*amphisbetesis*), uma dialética dos rivais ou dos pretendentes”¹³⁸.

No mito, os prisioneiros nasceram naquela *Matrix*, naquela máquina capaz de reproduzir qualquer coisa - a realidade. A reprodução e repetição de uma condição particular, e a representação de um determinado lugar é do que essa máquina depende. Nesse sentido, Platão parece descrever um dispositivo que representa a percepção humana e sua relação com o que se considera a realidade. E que numa câmara escura os prisioneiros tem uma imagem inversa de si, isolados do mundo, não se consideram prisioneiros. Estão acomodados a uma situação passiva. Até que um deles consegue, misteriosamente, se soltar e, ironicamente,

¹³⁸ DELEUZE, 2000, p. 261.

enxerga todo aquele mecanismo de controle e de impressão de realidade. “É próprio da divisão ultrapassar a dualidade entre mito e a dialética e reunir em si a potência mítica”¹³⁹.

Assim como o dispositivo do cinema não é apenas um dispositivo entre tantos, ele reúne a potência dos dispositivos; a dialética platônica não é um procedimento dialético entre outros, mas “reúne toda a potência da dialética”¹⁴⁰. Ambos se revestem em máquinas de simulação, capazes de propor aos observadores imagens que são tomadas pela percepção como reais. Formam um conjunto de elementos heterogêneos, um modelo teórico. Mas, assim como o prisioneiro pode se ver livre das amarras, este modelo teórico hegemônico também pode sofrer modificações. Há uma diversidade inegável de condições de apresentação do filme ao espectador e, analisando estas variações no decorrer do século, poderemos perceber que a figura do prisioneiro atualmente não se enquadra mais a essas condições. Para tal, é necessário rememorar a figura do xamane.

2.4.1. O prisioneiro e o xamane

Vale lembrar que para o xamane a caverna não se configura num lugar de separação e isolamento, mas num lugar de contato e transformação. Não deixa de ser uma zona limítrofe, como o é para o prisioneiro, mas através das técnicas arcaicas de êxtase, o xamane é gerador de sua própria *Matrix*. Ele mesmo produz seus simulacros e pode sair daquela condição assim que quiser. Sabemos também que a imobilidade do espectador de cinema é relativa, mas é uma condição necessária para o espectador realmente acompanhar o filme. Neste contexto, o corpo, de uma forma ou de outra, acaba sendo esvaziado de sentido e de presença. O que não acontece com o xamane, que utiliza o corpo como interface para a produção do próprio simulacro. Diz-se simulacro, pois para o xamane não há a divisão platônica entre modelo e

¹³⁹ Ibid, id, p. 260.

¹⁴⁰ Deleuze, 2000, p. 259.

cópia, mas uma realidade híbrida e interligada.

Há no simulacro um devir-louco, um devir ilimitado...um devir sempre outro, um devir subversivo das profundidades, hábil a esquivar o igual, o limite, o Mesmo ou o Semelhante: sempre mais e menos ao mesmo tempo, mas nunca igual. Impor um limite a este devir, ordená-lo ao mesmo tempo, torna-lo semelhante – e, para a parte que permaneceria rebelde, recalca-la o mais profundo possível, encerrá-la numa caverna no fundo do Oceano: tal é o objetivo da platonismo em sua vontade de triunfar os ícones sobre os simulacros.¹⁴¹

Portanto, a caverna platônica não é só um aparelho simulação, mas um aparato de produção do mesmo, da homogeneidade, uma fabrica de aprisionar. Os prisioneiros introjetam o dispositivo, assim como acontece no ideal panóptico. De certa forma, é o que acontece com o modelo de cinema industrial. Apesar de algumas mudanças isoladas em algumas de suas dimensões, principalmente as discursivas, ele se tornou o formato hegemônico para a experiência cinemática. Contudo, ele está longe de ser o único modelo possível. Na cena contemporânea podemos identificar uma infinidade de outras possibilidades para a experiência cinemática, que vêm se delineando desde os primórdios do cinema, mas que hoje ganham novas possibilidades com o formato digital. Antes da análise desse cenário, segue-se uma breve reflexão acerca do dispositivo.

2.5. O aparelho e o dispositivo

O termo dispositivo, inicialmente, é utilizado pelos estruturalistas franceses Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel para definir o dispositivo cinematográfico não apenas em seu aspecto material (aparelho de base: câmera, projetor, tela), mas para defini-lo em seu aspecto psicológico, desejo de ilusão, uma “disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema, próximo do estado do sonho e da alucinação”¹⁴², e ainda os aspectos ideológicos desse complexo da indústria cultural. Contudo, devido a um problema de tradução do francês: “*appareil*”, que designa mecanismo, máquina,

¹⁴¹ DELEUZE, 2000, p. 264.

¹⁴² PARENTE, 2006.

e “*dispositif*”, que tem um sentido mais abrangente desse aparelho, ambos os termos traduzidos como “*apparatus*” para o inglês, determinaram uma certa indistinção entre a noção de aparelho e dispositivo. Através desse exercício reflexivo há que se buscar estabelecer certas distinções entre estes termos. Inicialmente, se percebe que as variadas implicações subjetivas que determinam os efeitos de um aparato material caracterizam um dispositivo. Foucault, ao adotar o termo, conceitua seus diversos desdobramentos: de sexualidade, de poder, de disciplina, de vigilância - o panóptico: “o olho do poder”.

Segundo Deleuze, o dispositivo é “antes de mais nada um conjunto multilinear, composto por linhas de natureza diferente”¹⁴³. Giorgio Agamben¹⁴⁴ compreende o termo como um campo de interação e tensão entre linhas de força e poder. Foucault recorre a genealogia nietzscheana como forma de história crítica que resiste à busca por origens e essências, concentrando-se na arqueologia dos conceitos. Ele define dispositivo como qualquer coisa ou processo que tenha a capacidade de modelar, controlar, direcionar as condutas dos seres vivos, a linguagem, a escrita, os processos jurídicos, os aparatos técnicos, os sistemas de visualização e de relacionamento. Sendo assim, podemos considerar que dispositivo é aquilo que nos relaciona com elementos heterogêneos: é discursivo e não-discursivo; é objetivo e subjetivo; é aquilo que captura, modela, orienta os gestos, os atos, os pensamentos, as relações de poder. Estabelece hierarquia, separa, criteriza e seleciona informações. Pode ser tanto um aparato técnico, quanto a própria essência da tecnologia em si mesma, já que, como nos sugere Heidegger: a essência da técnica não é nada tecnológica. Porém, pode ser também uma máquina de fazer ver e falar (Deleuze), ou mesmo um equipamento coletivo de subjetivação (Guattari). Enfim, o conceito de dispositivo vai além do conceito semiológico de linguagem. Pois, não é um acidente, uma ruptura, mas sim, um fluxo constante que está no cerne do

¹⁴³ DELEUZE, 1996.

¹⁴⁴ AGAMBEM, Giorgio, em palestra: “O que é um dispositivo?”, Casa Rui Barbosa, Rio de Janeiro, 26 de setembro de 2005.

processo de hominização, faz parte da composição do humano. Não é possível pensar o ser humano sem o uso de dispositivo. “Pertencemos aos dispositivos e neles agimos”¹⁴⁵.

Podemos distinguir fundamentalmente o termo dispositivo de sistema, graças a sua etimologia, “enquanto o latim *disponere* descreve a separação e a configuração dos diferentes elementos de um sistema ou conjunto, o grego *sustema* significa um conjunto cujo o corpo se sustenta, possui consistência enquanto conjunto”¹⁴⁶. Jean Piaget, no momento de explosão final do estruturalismo (1968), publica o livro “Le structuralisme”, onde define estrutura como um sistema de transformação que segue suas próprias leis internas. “Em suma, o conceito de estrutura é composto de três idéias-chave: a idéia de totalidade, a idéia de transformação e a idéia de auto-regulamentação”¹⁴⁷. Desta forma, as estruturas podem ser consideradas como totalidades em transformação que não se comunicam como suas exterioridades e, desta forma, a idéia de auto-regulamentação implica tanto uma auto-manutenção, quanto um fechamento.

Ao invés de pensarem em estruturas fechadas, ou “sistemas arborescentes”, “sistemas centrados”, “árvore-raiz”, como Deleuze e Guattari definem essas estruturas topológicas; predeterminadas por pontos que se ligam e se movimentam por correlações binárias, segundo um sistema hierárquico através do qual acontecem as relações biunívocas de diferenciação e de negação de si mesmo, tudo isso orientado por um centro definidor de toda dinâmica. “Um pensamento que nunca compreendeu a multiplicidade”. Os autores propõem o rizoma como um sistema acentrado, que estabelece ligações próprias, multidimensionais, com múltiplas entradas e saídas, sem começo, nem fim, só meio. A figuração do rizoma não é um ponto, mas a linha, múltiplas linhas, e está estritamente ligada a noção de dispositivo: “linhas de segmentaridade, de estratificação, como dimensões, mas também linha de fuga ou de desterritorialização como dimensão máxima segundo a qual, em seguindo-a, a multiplicidade

¹⁴⁵ DELEUZE, 1996.

¹⁴⁶ PARENTE, 2006.

¹⁴⁷ PIAGET, 1979.

se metamorfoseia, mudando de natureza”¹⁴⁸.

Longe de estabelecer dualismos entre ambos aspectos, Deleuze e Guattari advertem que esses modelos podem se entrecruzar, até se confundir, às vezes. “Existem nós de arborescência nos rizomas, empuxos rizomáticos nas raízes”¹⁴⁹. Ambos são movimentos de organismos que se prolongam através de planos de consistências diferentes, porém, derivados de uma mesma manifestação. Assim como são, por exemplo, as estruturas radiculares das raízes de uma árvore, ou o funcionamento das sinapses que fazem com que as informações saltem desordenadamente por cima das microfendas sinápticas, banhando todo o cérebro numa multiplicidade de signos. “Servimo-nos de um dualismo de modelos para atingir um processo que se recusa a todo modelo. É necessário cada vez mais corretores cerebrais que desfaçam os dualismos que não quisemos fazer e pelos quais passamos”¹⁵⁰.

Então, percebemos que ambos os processos refletem aspectos diferentes de um mesmo movimento. Um “não pára de se erigir e de se entranhar” e o outro “não pára de alongar, de romper-se e de retomar”¹⁵¹. Uma das diferenças fundamentais entre ambos está nas velocidades dos processos. Um age através de linhas de fuga, o outro, através de linhas de sedimentação. Quando um rizoma é estruturado, é o fim de toda dinâmica pulsante, de todo “desejo por impulsões exteriores e produtivas”¹⁵². Da mesma maneira, o aparelho e o dispositivo são reflexos de um mesmo processo, mas a natureza de um aparato repousa em sua estrutura material. Portanto, se cabe questionar a natureza do dispositivo, da disposição e potência dos agenciamentos, podemos apontar o desejo de ligação, de ilusão humana, de satisfação e promessa de felicidade como os propulsores da simiose, dos regimes de signos e não-signos, da linguagem e de seu material sígnico; o que inclui elementos verbais, visuais, cinéticos, energéticos, intensivos, rítmicos e afetivos.

¹⁴⁸ DELEUZE, 1970.

¹⁴⁹ DELEUZE, 1997, p. 31.

¹⁵⁰ Ibid, id.

¹⁵¹ Ibid, id.

¹⁵² Idem, p. 23.

Por outro lado, como o professor André Parente nos esclarece: “o dispositivo é, por natureza, rizomático”¹⁵³. Porém, quando a dinâmica rizomorfa dos dispositivos se cristaliza, ou seja, se padroniza como modelo midiático: como cinema, por exemplo - acaba se configurando em redes, em formas de mobilização, em mídias específicas, em mercado. Uma das primeiras características da rede apontadas por Virgínia Kastrup é a topologia, ou seja, a estrutura por nós. As redes, diferentes dos sistemas, seguem a lógica das conexões, e não das superfícies, assim como o rizoma, ela “destaca-se por ser vazada, composta de linhas e não por formas espaciais”¹⁵⁴. A rede não é definida pela sua forma, mas pela conexão de seus nós, pela capacidade de autocriação. Contudo, a indústria de Hollywood tornou o dispositivo cinematográfico uma estrutura decalcada, um modelo hegemônico de produção, distribuição, de aparato tecnológico e formas narrativas; mas esse modelo fechado vem sofrendo modificações, principalmente nos dias de hoje, com a sua incorporação às redes telemáticas, devolvendo à experiência cinemática sua capacidade de auto-criação.

Sabemos que antes mesmo do cinema encontrar sua forma cristalizada, sempre existiu paralelamente, o que o professor André Parente define como ‘o cinema do dispositivo’, ou seja, aquela experiência cinemática capaz de criar e recriar suas dimensões arquitetônicas, discursivas e tecnológicas. O cinema do dispositivo teve momentos fortes, tais como: o período do que vem sendo chamado de cinema dos primeiros tempos, antes do cinema se tornar majoritariamente narrativo (entre 1890 e 1910); o cinema experimental dos anos 1950/60, a vídeo-arte dos anos 1960/70; o cinema expandido dos anos 1970 a 1990. E agora com o cinema interativo da passagem do milênio ele encontra novas potencialidades.

Atualmente, o dispositivo cinematográfico passa por uma reconstrução, tanto de seu eixo material, quanto psicológico e ideológico. A hibridização deste meio com as novas mídias e a indústria de entretenimento, principalmente do vídeo-game, permitiu a retomada de

¹⁵³ PARENTE, 2006.

¹⁵⁴ KASTRUP, 2004.

experiências cinematográficas que foram deixadas para trás como: a estereoscopia e o panorama. Mas também renovaram esse dispositivo com a exploração de ambientes imersivos e inovadores com a utilização da holografia, de projeção em domos, do compartilhamento de multi-usuários em configurações on-line e novas formas de narrativas não-lineares, contendo múltiplos pontos de vista e interatividade entre os diversos interatores. Desta forma, o modelo cinematográfico passa a perder as características de estrutura decalcada para se diluir em uma rede rizomática e recuperar as características de dispositivo auto-poiético.

Deleuze afirma que a força de Pierce ao inventar a semiótica foi “conceber os signos partindo das imagens e de suas combinações, e não em função de determinações já lingüísticas”¹⁵⁵. Assim, a imagem aparece como uma determinação pré-lingüística e o cinema como um veículo capaz de criar uma lógica própria - além da linguagem e da língua - vinculada ao fluxo e à potência do inconsciente, como um ‘autômato espiritual’ que agrega homem-máquina num mesmo fenômeno. As transformações pelas quais o cinema passa nos levam a crer na libertação da sensoriedade do espectador, no fim do ilusionismo da obra de arte, pois agora, esse que era um prisioneiro na Caverna, pode ser produtor dos próprios simulacros, pode passar pelo rito iniciático de sua morte simbólica, de sua morte como engrenagem daquela *Matrix*, e arrebentar os grilhões que o prenderam no mundo das representações de representações, metamorfoseando-se em xamane, num devir-outro.

3. Para além da caverna platônica

Se com o passar das gerações históricas de cada cultura e sociedade a arte sempre se manifestou de forma a estabelecer diferentes regimes de representação, de subjetivação e produção foi porque ela sempre se utilizou dos dispositivos técnicos de sua época. O lápis, por exemplo, quando surgiu no século XVI foi algo de revolucionário para a arte. É, também,

¹⁵⁵ DELEUZE, 1990, p. 43.

impossível pensar a revolução pictórica impressionista sem a rica paleta cromática tornada possível por avanços na ciência química da época. Mas, obviamente, o lápis e o tubo de tinta não fazem, sozinhos, obras de arte. Assim, a técnica aparece como potencializadora da obra de arte, mas não como fator determinante para que ela aconteça. Uma inovação tecnológica só importa para uma inovação da arte na medida em que aquela implique em novas relações, novas idéias, novos usos, uma nova consciência.

Para Couchot as tecnologias numéricas determinaram uma ruptura completa com a lógica figurativa da representação. O *pixel*, como unidade fundamental da imagem numérica, é expressão de um cálculo efetuado pelo computador conforme as instruções de um programa, portanto, não mais representa o mundo real, mas antes, simula-o. Couchot afirma ainda que a imagem digital “reconstrói o mundo real, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética”¹⁵⁶. Deste ponto de vista a imagem digital pode tanto partir do real e “numerizar” uma imagem ou objeto preexistentes - “transformando assim certas de suas características físicas em valores numéricos que os programas são capazes de tratar”¹⁵⁷ - quanto produzir uma sintetização de uma realidade própria - desvinculada da natureza - capaz de modelizar uma imagem ou objeto a partir apenas de descrições matemáticas, ou algoritmos. Neste caso, “a fonte de imagem não é mais, então, nem uma imagem nem um objeto real, mas um processo computacional”¹⁵⁸. Em ambas as formas, para Couchot, a imagem digital proporcionou não só uma ruptura completa com a lógica figurativa da representação, mas também da ligação entre imagem e o real, de modo que imagem e modelo passam a coabitar a mesma forma figurativa: a imagem de síntese.

Por outro lado, podemos enfatizar, apoiados nas palavras de Deleuze, que a arte nunca foi pura representação, foi figurativa sem ser representativa. Um artista ao retratar uma

¹⁵⁶ COUCHOUT, 2003, p. 42.

¹⁵⁷ Ibid, id, p. 162.

¹⁵⁸ Ibid, id, p. 135.

imagem nunca o faz de forma a não imprimir a própria subjetividade naquela obra, até mesmo para um fotógrafo a pura representação é uma impossibilidade. Uma vez que “o que faz a representação é o fato de ser interpretada em uma outra representação infinitamente” (Pierce, 1974). Desta forma, a crise da representação surge na própria origem da dialética platônica, onde o mundo das essências está além do mundo das aparências; onde as representações que os prisioneiros da caverna enxergam como realidade, não passam de simulacros de realidade. Portanto, a expressão artística era vista como uma tentativa de *mimesis*, de uma cópia de modelos de modelos, infinitamente, uma imagem desvirtuada da realidade, um simulacro vazio de significado real. Atualmente as ‘tecnologias de simulação’, ainda segundo Couchot, não visam imitar, nem fingir o real; elas buscam, em contrapartida, “substituí-lo por um modelo lógico-matemático que não seja uma imagem enganadora como o simulacro, mas uma interpretação formalizada da realidade ditada pelas leis da racionalidade científica”¹⁵⁹.

Contudo, o que importa para nós não é se uma imagem é representação, ou não (pois, de certa forma, ela é e não é). Em todo caso, o que queremos enfatizar é a potência da perspectiva em questionar o dispositivo. É por uma mudança na perspectiva que o prisioneiro se transforma em xamã, é também por mudanças na perspectiva e na concepção de espaço que se deram as grandes transformações no campo da arte e da ciência. Em pleno Renascimento, mestres da pintura como Leonardo e Mantegna já subvertiam o conceito de ‘janela aberta’ da perspectiva central. Em casos como a Última Ceia, de Leonardo, o centro de projeção foi conscientemente separado da localização física do olho do espectador. E assim se sucedeu o impressionismo, o cubismo, e as demais quebras da perspectiva central. Tanto que a pintura rompeu as arestas do quadro e se projetou no espaço com as artes plásticas. E o cinema experimentou ir além e influenciou a vídeo-arte e o cinema expandido. Portanto, se a perspectiva renascentista, o espaço euclidiano e a narrativa romântica, ainda persistem na experiência cinematográfica, não é por falta de outros regimes de representação, mas por conta de

¹⁵⁹ COUCHOUT, 2003, p. 176.

um regime de poder político, econômico e social.

3.1. Arte interativa: da interação à interatividade

Pode-se afirmar inicialmente que toda a arte é interativa; na medida em que toda a expressão artística é fruto da interação entre a obra, o artista e o intérprete, e que esta correlação gera um interpretante. Os signos que compõem a obra de arte são expressos pela interação entre a subjetividade do artista (emissão), o meio pelo o qual ele dispõe para materializar a obra (transmissão). E, à luz da teoria dos signos de Pierce, considera-se que o signo artístico, como qualquer outro, só adquire realmente sentido de arte quando exposto a um intérprete, ou um interagente capaz de dinamizar a obra de arte (recepção). Desta forma, o processo artístico é um complexo inter-relacional, uma permutação signa entre múltiplos elementos integrados a um campo dialógico em constante movimento, onde cooperação e conflito originam uma linguagem estética que comunica uma ética inerente a cada cultura e a cada época, mas que está presente em todas manifestações criativas.

Por outro lado, o conceito de interação vem da física e refere-se ao comportamento de partículas cujo movimento é alterado pelo movimento de outras partículas. A partir daí este conceito passou pela psicologia e sociologia, onde a premissa é que nenhuma ação humana ou social existe separada da interação. Então, somente depois o termo foi incorporado ao campo da informática e transmutado em interatividade. Para, ainda nos anos 70, designar a transição da máquina computacional rígida para uma máquina conversacional. “Vale lembrar que o ambiente sociocultural em que se encontravam aqueles informatas era, desde os anos 60, o de contestação à unidirecionalidade opressiva e anti-social, particularmente marcante no contexto comunicacional”¹⁶⁰.

O cinema experimental dos anos de 1950/60 resume as primeiras experiências cinemáticas onde as dimensões narrativas, representativas e comerciais do cinema industrial

¹⁶⁰ SILVA, 2003.

são trocadas por dimensões outras: duração, intensidade, sensação, experimentação. O cinema experimental possui duas tendências principais. Uma representada pelo cinema da imobilidade completa, como nos filmes de Andy Warhol e Michael Snow, com seus infindáveis planos-seqüências. Os corpos monogestuais de Warhol (alguém dorme oito horas em *Sleep*, alguém come 45 minutos em *Eat*, um casal beija-se longamente em *Kiss*) e os planos-seqüências vazios de Snow (os 45 minutos de *zoom* de *Wavelength*, as 3 horas de movimentos panorâmicos de *La Région Central*). Nesta tendência o filme aparece como uma impossibilidade de filme.

A segunda tendência é representada por uma outra corrente, que visa obter o máximo de mobilidade possível, “uma espécie de imagem gasosa, em que o espectador tem dificuldade de identificar o que vê”¹⁶¹. Os cinemas de Peter Kubelka, Stan Brakhage, Holis Frampton e Paul Sharits são exemplos de cinema de velocidade máxima, em que muitas vezes o plano equivale a um único fotograma. Para esse cinema, o que interessa não é a impressão de realidade, mas a uma intensidade e a duração das imagens, que radicalizam a experiência cinemática.

Ainda nos anos 60, a vídeoarte vai intensificar esse processo (iniciado pelo cinema experimental) de deslocamento do audiovisual para o territórios das artes plásticas, promovendo assim uma renovação no conceito de obra de arte e do lugar do espectador. Alguns fenômenos como a multiplicação das telas, o dispositivo do circuito fechado (tempo real), a coexistência entre imagem e objeto, as instalações e a interação com a imagem foram introduzidos e/ou intensificados pelos dispositivos da vídeoarte. O vídeo, pelo trabalho de seus artistas, mas também pela evolução de seus dispositivos (do circuito fechado à fita de vídeo, do monitor ao projetor, das imagens múltiplas ao processo de espacialização da imagem), introduziu a imagem em movimento nos templos da arte, inaugurando o fenômeno do cinema de museu. Contudo, manifestações como as do grupo Fluxus, formado por artistas

¹⁶¹ PARENTE, 2006.

de diversas nacionalidades, puderam dar início a uma atuação social e política radical que contestava o sistema museológico através de performances, filmes e publicações. Dentre seus membros se destacou Naim Jung Paik, artista coreano e um dos primeiros a demonstrar interesse artístico e teórico pela televisão.

A noção da obra como ambiente e da necessidade de participação do espectador era uma tônica que se expressava como um princípio de criação coletiva. Havia uma tendência geral em todos os países onde as criações artísticas (teatro, dança, literatura, poesia, artes plásticas, música, cinema) procuravam passar a responsabilidade da criação para o público. Desta forma, “os ambientes artísticos acrescidos da participação do espectador contribuíram para o desaparecimento e desmaterialização da obra de arte substituída pela situação perceptiva: a percepção como re-criação”¹⁶². Desta forma, havia o questionamento tanto do estatuto da obra quanto o do autor, pois não só o olhar, mas o corpo do espectador era imerso em um ambiente dinâmico de criação, onde os limites entre ele, a obra e o artista eram transformados em participação: interação física e psicológica. Seria o fim da arte ou seu recomeço? A extrapolação do quadro, a imagem corporificada.

Em 1956, depois da Exposição de Arte Concreta, surge o movimento neoconcreto, que deriva da experiência concreta da abstração geométrica, da forma sem transcendência. A arte que parte do quadro e não da natureza – concepção muito diferente de Cézanne, onde não há arte sem natureza. Neste contexto, pintar é construir o quadro. O neoconcretismo se utiliza dessa perspectiva construtivista de relação do artista com o dispositivo para pensar a imagem como uma característica do espaço, projetá-la para além da moldura, estufando a tela do quadro. “Os bichos”, de Ligia Clark, nascem dessa problemática neoconcreta; portanto, não são esculturas, mas “não-objetos” (Ferreira Gullar), ou objetos que não tem mais forma definida, derivam da espacialização de imagens transfiguradas a partir da participação do espectador na obra. Ligia Clark ao ser questionada: “Quantas posições tem o bicho?” Ela

¹⁶² PLAZA, 2002.

disse: “Eu não sei, ele sabe”. Helio Oiticica é outro expoente dessa geração, através das obras “penetráveis” do artista, o espectador pode penetrar ambientes imersivos, ou vestir os famosos parangolés. Acrescentando Mario Pedrosa nos fala a respeito da IX Bienal de São Paulo (1967), evento dedicado especialmente à arte de participação:

A arte deixou de ser aquela coisa distante e chata, mas terrivelmente respeitável que via pendurada às paredes e em certos pedestais, com guardas ao lado para impedir que alguém se aproximasse e tocasse. É agora algo que se mexe e pode ser mexido. Quando um ‘popular’ chega perto de uma escultura, pintura, objeto, o que for, já vai curioso de saber qual a surpresa que ali encerra, o que aquilo vai fazer ou lugar que se deve pegar para fazê-lo mudar¹⁶³. Vale ressaltar que depois da Bienal grande parte das obras expostas terminaram no lixo, devido aos estragos e excessos da participação do público. Contudo, desde então, a arte de participação ficou datada no imaginário do consumidor de arte brasileiro.

Na teoria da Obra Aberta de Umberto Eco (1962), o autor define a arte como uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante, assim ele manifesta a problemática da abertura estética da obra. Ainda em 62, Abraham Moles lança o Manifesto da arte permutacional, onde a noção de permutação poética, ou plástica, caracterizada pela consciência do jogo e de suas regras para a exploração do campo do possível já estava presente.

Em 1964, influenciado pela filosofia inerente às estruturas geodésicas de Buckminster Fuller, Stan Van Der Beek, criou o *Movie Drome*, que ao contrario da experiência egocêntrica do cinema tradicional, o artista buscava novos tipos de experiência sensorial a partir da criação de um ambiente multimídia que envolvia o teatro, a poesia, dança, sistemas de projeção e até mesmo os primórdios da computação gráfica.

Nos anos de 1970, Gene Young Blood lança o livro: *Expanded Cinema*, no qual ele fala sobre o cinema sinestésico. “O cinema sinestésico é uma arte das relações: as relações

¹⁶³ PEDROSA, Mario. “Bienal e participação...do povo.” In: Mundo, Homem, arte em crise.

entre informações conceituais e relações formais com o filme propriamente dito, e as relações entre o filme e o observador neste ponto onde a percepção humana (sensação e conceptualização) se une”¹⁶⁴. Para o autor, sinestesia e psicodelismo estão intrinsecamente ligados, onde ambos significam a harmonia de diferentes ou opostos impulsos produzidos pela obra de arte. Youngblood ainda profetizava naquele tempo que nenhuma dialética poderia dar conta da harmonia dos opostos, e somente na lógica da ‘Era Cibernética’ poderíamos acabar com a lógica binária do sim ou não, e operarmos com o espaço triádico do sim/não/talvez. Para o autor somente o cinema sinestésico poderia traduzir a linguagem estética da vida contemporânea.

No final dos anos sessenta alguns teóricos do campo da literatura, principalmente da escola de Konstanz, criam a estética da Recepção, onde concluem que os atos de leitura e recepção pressupõem interpretações diferenciadas e atos criativos que convertem a figura do receptor em co-criador. Portanto, a reflexão teórica associada às tecnologias da comunicação permite aos artistas interferirem na constituição dos dispositivos técnicos e subjetivos, tornando mais transparentes os três momentos da comunicação artística: a emissão da mensagem, a transmissão e a recepção. Os artistas vão se interessar por este recorte e por cada um desses momentos de forma consciente ou intuitivamente, podendo se interessar pelos três momentos de uma só vez ou por apenas um deles. Quando o destaque é para a emissão, isto é, sobre a maneira pela qual a obra advém, pela qual ela se faz e se pensa. O artista trará à luz os fenômenos da criação, desmistificando-os e negando toda expressão subjetiva. Outros se interessarão, sobretudo, pela transmissão e pela maneira como as obras são dadas a ver, socializadas. Eles tentarão inscrever os processos de transmissão para fora dos circuitos artísticos tradicionais ou inventar novos, imaginar outras relações com o público. E por fim,

¹⁶⁴ “Synaesthetic cinema is an art of relations: the relations of the conceptual information and design information within the film itself graphically, and the relation between the film and the viewer at that point where human perception (sensation and conceptualization) brings them together” YOUNGBLOOD, 1970, p. 82.

os últimos vão destacar a recepção, a maneira pela qual a obra afeta o observador em sua sensibilidade e, principalmente, nos mecanismos de percepção.

Para Lev Manovich pode ser perigoso nos referirmos às mídias interativas, sobretudo, quando interpretamos ‘interação’ somente como um diálogo que acontece entre o usuário e o autômato (pressionar um botão, tocar uma tela, escolher um link, mover o corpo). O processo psicológico de interação que se dá entre um interpretante e o objeto artístico na hora de compreender um texto ou imagem, não pode ser esquecido. Myron Krueger ressalta que muitos aspectos da realidade virtual incluindo a participação corporal, a idéia de telecomunicação compartilhada, *feedback* multi-sensorial, luva de dados, todas essas conquistas vêm das artes e não da comunidade tecnológica ¹⁶⁵.

A partir do que ficou conhecido como mídia-art, ou artemídia houve um movimento de apropriação artística das grandes mídias produtoras de significados e a reversão da lógica massificante e industrial desses meios em linguagem estética. Jonathan Crary nos lembra que “o mesmo conhecimento que permitiu a implantação do racionalismo e o controle da subjetividade humana em termos institucionais e econômicos foi também a condição para a possibilidade de experiência de um novo regime de representação visual”¹⁶⁶. Assim, a arte eletrônica produz a reinvenção, a reutilização criativa das máquinas industriais para além de suas programações de: standartização, serialização e padronização. Quando Naim Jung Paik, utiliza ímãs na lateral do televisor para reconfigurar a lógica figurativa do aparelho, ele está se recusando a cumprir o projeto industrial daquela “máquina semiótica”¹⁶⁷, está criando uma outra semiologia, uma linguagem estética de transgressão, uma investigação poética daquele aparato.

Da mesma forma, atualmente, o computador conectado em rede pode ser matéria-

¹⁶⁵ Myron W. Krueger, "The Artistic Origins of Virtual Reality," SIGGRAPH Visual **Proceedings** (New York: ACM, 1993) pp. 148-149.

¹⁶⁶ CRARY, 1990, p. 28.

¹⁶⁷ MACHADO, 2002.

prima para uma comunicação retroativa ou interativa – que muito difere do tradicional modelo mediático dos *massmedia* - ele pode também ser ‘transgredido’, “hackeado” em seu sistema industrial e servir de interface para a ligação, convergência e reversão entre múltiplos meios de natureza diferente. Sabemos que o uso do computador não se restringe à criação de imagens gráficas, ao invés disso, o uso deste dispositivo pode ser ampliado para todas demais áreas de conhecimento e abrir a possibilidade de novas criações artísticas (holografia digital, software de artista, telepresence art, instalação telemática, Webwork, projetos biológicos). O advento do modo dialógico comunicativo coloca em circulação objetos semióticos que não podemos mais reduzir a uma única relação significante/significado, nem a um tipo específico de técnica; mas a um entrecruzamento de todas as técnicas, experiências estéticas e sentidos possíveis. Pois, “o sentido não é mais projetado de um ponto a outro do espaço comunicacional; ele se elabora no decorrer da troca através da interface entre o emissor e o receptor” ¹⁶⁸. Nesta perspectiva, a interatividade produzida pelas novas tecnologias pode acontecer de uma forma muito mais profunda do que uma simples imersão do observador na imagem, mas a interação deste com a própria imagem através de uma troca de informações sensíveis entre o corpo biológico do interator (sensações auditivas, hápticas e proprioceptivas) e a inteligência artificial da máquina numérica, promovendo, assim, investigações poéticas que problematizam e / ou subvertem os limites das novas mídias.

3.2. Da cosmovisão à cibercepção

Longe de descrever o ciberespaço apenas como um conjunto de informações que transitam nos bancos de dados dos servidores e nos computadores pessoais conectados em rede pela Internet, William Gibson, criador do neologismo, apresenta em seu livro “Neuromancer” (1984) o termo para definir “uma alucinação consensual” na qual estaríamos imersos através de conexões feitas por chips implantados diretamente em nosso cérebro. Nos

¹⁶⁸ COUCHOUT, 2003, p. 186.

anos 90, ao romper os limites da ficção ciberpunk e se tornar uma prática diária para os milhões de internautas espalhados pelo Planeta, o ciberespaço aparece no imaginário da cibercultura como um espaço desterritorializante, quase mágico, capaz de transcender tempo, espaço e matéria; um outro lugar aonde estamos quando entramos num ambiente de realidade virtual, um lugar de reencantamento da tecnologia. Uma espécie de sonho ancestral de criação de um mundo imaginário, além das possibilidades humanas.

Roy Ascott, artista pioneiro da arte eletrônica, considera o espaço telemático net-dimensional: “sem acima, sem abaixo, sem dentro, sem fora, em todos os lugares e em lugar nenhum, sem circunferência, sem centro”. Para o artista, neste espaço “não existe superfície, somente profundidade. Mesmo suas interfaces e nós são holomáticos; estar dentro de ou em qualquer interface é estar potencialmente na presença virtual de todas as outras interfaces por toda a rede”¹⁶⁹. Estar na rede significa ser um ponto móvel no espaço do universo cibernético. Ascott ainda afirma que na rede “nossa identidade não é mais fixa; não temos posição física, nem estada fixa. Somos telenômades (*telenomadic*), constantemente em movimento entre diferentes “eus”, diferentes modos de ver o mundo e um ao outro”¹⁷⁰. De uma certa maneira, o poeta Fernando Pessoa (1888-1935) antecipa essa espécie de esquizofrenia do sujeito pós-moderno com a criação de seus diversos heterônimos poéticos.

Porque qualquer motivo temperamental que não me proponho a analisar, nem me importa que analise, construi dentro de mim várias personagens distintas entre si e de mim, personagens essas a que atribui poemas vários que não são como eu, nos sentimentos e idéias, os escrevia.¹⁷¹

Stuart Hall, o teórico social inglês, argumenta que o sujeito moderno do Iluminismo, visto como tendo uma identidade fixa e estável, foi sendo gradativamente deslocado por rupturas que culminaram com o descentramento final do sujeito cartesiano, resultando nas

¹⁶⁹ ASCOTT, 1999, p. 58.

¹⁷⁰ Ibid, id, p. 57.

¹⁷¹ PESSOA, 2001, p. 13.

identidades abertas, contraditórias, inacabadas, fragmentadas do sujeito pós-moderno e da globalização. Podemos perceber que o ciberespaço aparece como um espaço de síntese desse sujeito globalizado pós-moderno, criado principalmente com o sentimento de tribalismo - renunciado por McLuhan - advindo da televisão e do rádio, mas que agora vê na Internet um instrumento muito mais dinâmico e interativo para comunicação.

Realmente o ciberespaço pode ser tido como um espaço nômade, um espaço de velocidade, de fluxo, de multiplicidade, mas não deve ser entendido de maneira nenhuma como um espaço liso, livre dos estriamentos e decalques do controle e do poder, “mas como um lugar de quebra e criação de controle e de hierarquias, de territorialização e desterritorialização”¹⁷². Afinal ele “surge como um espaço estriado (Internet), território controlado pelo poder militar e industrial e vai sendo, pouco a pouco, des-re-territorializado por novos agenciamentos da sociedade”¹⁷³. Manovich considera que a célere expansão da realidade virtual e do ciberespaço tornaram os anos 90 na década da domesticação do espaço virtual. E que possivelmente as primeiras décadas do ano 2000 serão voltadas para o espaço físico, ou seja, para o preenchimento do espaço físico com informação visual e eletrônica.

A artista Diana Domingues nos fala de uma aproximação entre o que ela chama de arte interativa, e os rituais tribais e religiosos com suas lógicas de participação e pensamentos mágicos.

Ao estarmos conectados, nos entregamos a um ritual iniciático e desencadeamos um processo que nos permite viver sensações que estendem nossa percepção de mundo. Interagir pode ser comparado a participar de uma cerimônia e, pela performance ou desempenho do corpo, atingir algum conhecimento, significado ou emoção.¹⁷⁴

Assim como todos os antigos rituais e mitos estavam ligados ao desejo humano de auto-transformação, de potencialização de forças, ampliação dos sentidos; a arte interativa

¹⁷² LEMOS, 2005. *Online*.

¹⁷³ Idem.

¹⁷⁴ DOMINGUES, 2004.

também é impulso desse mesmo desejo de auto-transformação e expansão do corpo individual e coletivo numa realidade ainda maior que abarca um todo de energias híbridas.

As instalações interativas contemporâneas, amparadas por diversos tipos de dispositivos, buscam uma nova linguagem estética. A hibridização de diferentes elementos audio-visuais e sensórios com a experiência de imersão e participação do sujeito na obra de arte trazem não só o olhar do espectador para dentro do universo artístico, mas também o corpo inteiro. A figura do espectador numa sala escura, boquiaberto diante da sucessão de imagens-movimento, ou envolvido em uma narrativa de imagens-pensamento - cede lugar a um interator ativo e a imagens-acontecimento, que podem interagir através de uma interface inteligente, capaz de criar uma espécie de transe e interação entre sujeito, obra e criador.

José Bragança nos adverte: “um dos elementos mais importantes da arte é justamente a desafecção ou des-fixação do espectador”¹⁷⁵, é justamente esta característica que nos leva a divagar em nosso próprio imaginário impulsionado pela obra do artista. Desta forma, pode-se dizer que toda obra de arte é interativa. Mas o que acontece agora é que a obra de arte interativa mediatiza essa interação e a toma como meta de construção de sua estética, exacerbando essa característica ao máximo, dando-lhe cada vez mais visibilidade através da inclusão do sujeito no sentido da obra, nesse espaço tecnologicamente expandido da obra de arte contemporânea. O que a caracteriza como arte de afecção, que afeta o corpo do participante, que o fixa no lócus criado da interação e, ao mesmo tempo, lança-o a um outro universo espaço-temporal. É o que acontece, de certa forma, com o vídeo-game, que diferentemente do cinema, requer não só o olhar e a atenção do espectador, mas também a participação e envolvimento de um jogador (O vídeo-game pode ser considerado arte?). Porém, a arte interativa vai além do jogo e se torna uma experiência de similaridade e expansão da consciência através de uma prática de performance do corpo e comunicação

¹⁷⁵ BRAGANÇA, 1997.

consciência-inconsciente com um ambiente interativo de criação.

Nos rituais onde há o pajé e todos aqueles que ‘interagem’ com ele cantando, dançando, podemos dizer que há um tipo potencialização da prática de performance do corpo, não uma performance-espetáculo dirigida a um público a quem se deseja somente agradar ou entreter, mas uma performance-acontecimento que se destina a estruturar ou reestruturar as forças psíquicas ali envolvidas. Quando eles pintam o corpo, se põem em círculo, ou marcam um ritmo com chocalhos, tambores e com os pés repetidamente, eles buscam invocar energias invisíveis através daquela experiência coletiva extática. Então, podemos dizer que, quando a arte contemporânea estimula a performance do corpo e as ações coletivas de interação, ela se aproxima, de uma certa forma, à lógica tribal dos rituais ancestrais, pois transforma a relação do espectador com a obra. Ao invés de propor uma contemplação passiva, a obra de arte exige a performance, a participação, ou interação daquele sujeito que se transforma em experimentador da situação da obra de arte. Porém, para que esta experiência se transforme em acontecimento extático é necessário que haja uma intimidade entre os sujeitos e a inteligência artificial, uma incorporação dos sistemas interativos na subjetividade dos interagentes e é neste sentido que arte interativa trabalha.

Cibercepção é um termo cunhado por Roy Ascott para designar uma percepção e concepção multidimensional, que transcende aos corpos dos indivíduos, e os conecta a uma rede associativa de interações constantes, onde todos são interligados através de dispositivos telemáticos, ‘máquinas cerebrais’. E o corpo é canal de hibridizações e transformações, que o acoplam a dispositivos máqunicos que expandem sua capacidade. “Não é apenas uma questão protética com órgãos implantados, membros acrescentados ou cirurgia facial. [...]É uma questão de consciência”¹⁷⁶. Nesse sentido, “a cibercepção não é tanto uma nova

¹⁷⁶ ASCOTT, 1997.

faculdade como uma faculdade ressurgida”¹⁷⁷. Pois, assim como a Cosmovisão ancestral implicava em uma consciência cósmica, onde o ser aparece como centelha do espírito do mundo num fluxo interminável de micros interações - essa visão cibernética enxerga uma realidade ampliada muito diferente da visão de mundo mecanicista. É uma visão errante, nômade constituída de múltiplos eus, num fluxo eletrônico contínuo de informações. Desta maneira, as tecnologias transpessoais cibernéticas nos conduzem gradativamente a um perspectiva que se assemelha ao princípio holomático das culturas milenares, que atribuíam à presença de uma bioenergia (prana, ch'i, etc) existente em todos os seres e objetos do Cosmo, sendo cada ser ou objeto a síntese do Cosmo inteiro. No sistema xamanístico estamos todos ligados. Na física hodierna diz-se que o universo se divide em múltiplas dimensões que estão ligadas por cordas supersensíveis. É possível que as redes telemáticas estejam tornando visível esse enredamento energético entre todas as demais estruturas. “Era como se as redes fossem dominadas por uma hierarquização social que nos impedia de pensar de forma rizomática”¹⁷⁸. Então, atualmente o pensamento parece poder se religar a essa rede planetária e cósmica ancestral.

3.2. De volta à caverna xamânica

Nesta parte do trabalho dispomos-nos a analisar algumas das experiências cinemáticas contemporâneas que, de alguma forma, utilizam-se de práticas inerentes às culturas tradicionais, somadas a avançados recursos tecnológicos e assim jogam com a tensão entre “a vida digital e a natureza selvagem”¹⁷⁹ para recriar o dispositivo do cinema em suas dimensões arquitetônicas, discursivas e/ou tecnológicas.

¹⁷⁷ Idem.

¹⁷⁸ PARENTE, 2004.

¹⁷⁹ *Digital life and wild nature* foi o tema da discussão do último fórum da revista eletrônica Leonardo, 2007. Disponível em: <http://leoalmanac.org>

O primeiro deles é a instalação *Trans-e: my body, my blood* (2000), de Diana Domingues, a artista define o projeto como um ritual interativo, onde “o corpo é portador de energia transformadora gerando imagens e sons por seus deslocamentos”¹⁸⁰. O participante ao andar pelo ambiente ativa os sensores interligados a uma rede neural que dispara uma série de sons e imagens de inscrições rupestres da pedra do Ingá, norte do Brasil, projetadas nas paredes da instalação. O som do um tambor ecoa constantemente e, no centro da caverna, há uma bacia cheia de um líquido vermelho que simula ‘sangue’ e se move pelo efeito das ondas infravermelhas disparadas pelo calor dos corpos que se aproximam. O sangue, em vários rituais de tribos afro-brasileiras representa oferenda e vida.

A instalação é dividida em três ambientes, que informam que o interator pode vivenciar as três etapas de transe experimentadas pelos xamãs em estado alterado de êxtase. Assim, Diana Domingues define que os participantes ganham poderes xamânicos vivendo numa zona elíptica, numa simbiose do analógico e do digital, do orgânico e inorgânico. Na obra, essas ‘alucinações telemáticas’ são controladas por redes neurais que decidem as mutações nas imagens de acordo com o comportamento do visitante. Acrescentando, Edmont Couchout comenta as ressonâncias simbólicas da instalação:

As imagens e sons, muitos ritmados, que o próprio espectador desencadeia através dos sensores, mas sobre os quais ele não tem o controle real, colocam-no numa espécie de transe virtual e sonoro. O espectador é assim convidado - não sem uma certa violência – a encontrar este estado extático e visionário próprios dos ritos iniciáticos...É um transe que religa e reativa, de uma maneira estética e não mais religiosa, laços secretos e perdidos das antigas culturas do Brasil, com mitos esquecidos, mas ainda vivos.¹⁸¹

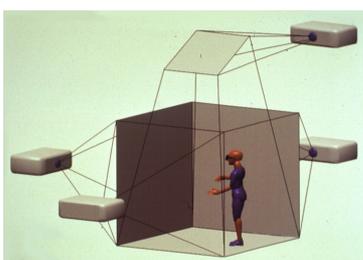


Figura 27: A arquitetura da CAVE.

¹⁸⁰ DOMINGUES, 2004.

¹⁸¹ DOMINGUES, 2004.

A interação experimentada nessa obra é, acima de tudo, tecnológica, ela se dá num ambiente virtual da CAVE¹⁸² e relaciona o interator e o ‘autômato neural’ numa realidade híbrida, que difere, fundamentalmente, dos rituais ancestrais, pois não toma o corpo como uma interface das transformações que ali se dão, mas como um gatilho para a ação e reação do dispositivo tecnológico.

Corposcópio, de Lucia Leão (2005), é um projeto colaborativo que integra dois diferentes mundos ou territórios: as danças circulares das culturas tradicionais e as novas tecnologias. Se por um lado os participantes são convidados a vivenciar a performance das danças circulares, por outro, “questões referentes ao cotidiano tecnológico são propostas a partir da utilização de imagens midiaticizadas, banco de dados e remixagens”¹⁸³. O projeto é composto por três sistemas que se integram na atividade. O primeiro é o sistema de captação e manipulação das imagens em tempo real. O segundo compõe a paisagem sonora e a torna um ambiente vibracional que interage com os participantes. O terceiro é criado pela interação das coreografias e dos corpos em movimento. Todos esses sistemas se integram numa realidade aumentada. A experiência estimula, ao mesmo tempo, a percepção dos corpos individuais e coletivos.



Figura 28: Corposcópio, dança circular e o ambiente vigiado.

¹⁸² As CAVES são sistemas extremamente caros, para essa instalação Diana Domingues e sua equipe desenvolveram o sistema da “*pocket-cave*” que emprega soluções originais e seu *input* é alimentado por uma bateria de computadores de baixo custo.

¹⁸³ LEÃO, 2006.

O próprio nome corposcópico já sugere a idéia de se tomar o corpo como dispositivo. A dança circular tem uma profunda característica ritual e evoca um senso coletivo aguçado. Para José Gil, a comunicação inconsciente dos corpos na dança induz uma certa relação com a consciência que difere da posição vigil e habitual, onde a consciência controla (ou crê que controla) o sentido e o comportamento do indivíduo. Na dança é necessário que haja espontaneidade para que a fluência dos movimentos possa ocorrer. “A consciência de si deve deixar de ver o corpo do exterior e tornar-se uma consciência do corpo”¹⁸⁴. Desta forma, o *Corposcópico* trabalha com essa tensão entre a consciência de si, aumentada pelas projeções em tempo real, e a consciência do corpo, promovida pela ciranda, de modo a auxiliar o participante “a dançar da maneira mais inconsciente consciente possível”¹⁸⁵, o que se revela uma experiência transformadora. Lucia Leão ainda destaca que: “o projeto se realiza como um discurso de expansão da consciência, pois, por mais paradoxal que pareça, somos, ao mesmo tempo, agentes determinantes nos grupos que compartilhamos e peças duplicadas, corpos sem órgãos nos sistemas informacionais”¹⁸⁶.

Neste terceiro exemplo a experiência se dá em torno de um dispositivo de projeções circulares em domos. A criação dos ambientes imersivos proporcionados pela projeção circular em domos, conhecido como *FullDome*, partiu de numerosas influências, desde as arquiteturas dômicas da Antiguidade até os Planetários, a arte imersiva, os simuladores de voo, a realidade virtual e, principalmente, do Movie Dome, de Stan Van Der Beek (1964), e da noção de cinema sinestésico, de Youngblood (1970). Contudo, atualmente, o domo pode ser horizontal ou inclinado, a projeção pode ser em tempo real (interativa), ou pre-renderizada (linear). Em todo caso, as projeções são nos formatos de vídeo, principalmente por causa da dificuldade de se estabelecer uma linguagem narrativa do filme neste tipo de ambiente. Pode-se usar apenas um projetor (fisheye), no centro do domo, ou vários espalhados pelas bordas.

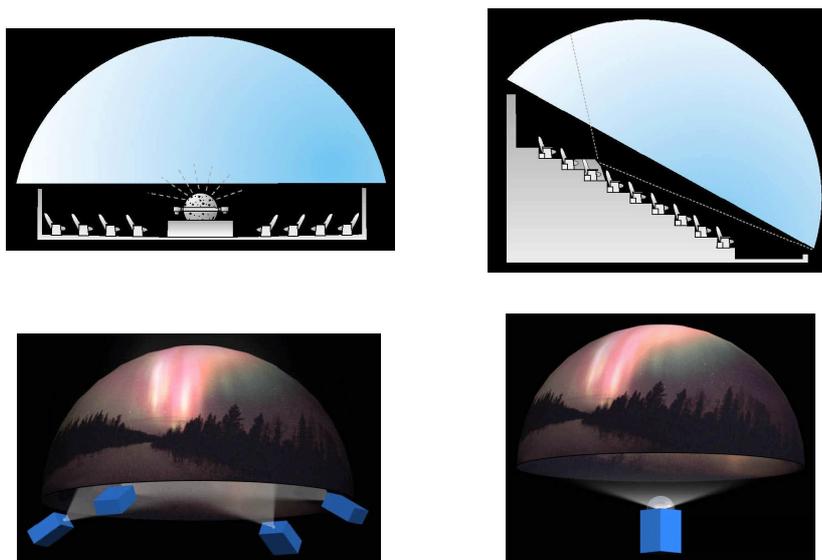
¹⁸⁴ GIL, 2001, p.158.

¹⁸⁵ PAXTON, Steve. In: GIL, J. Idem.

¹⁸⁶ LEÃO, 2006.

Nos dois casos eles ficam visíveis. A estrutura pode ser totalmente ou parcialmente fechada. Ou seja, as variações são enormes e não se restringem a um formato hegemônico.

Figura 29: Algumas estruturas possíveis para os teatros dômicos.



Diana Slaterry, através de seus *DomeWorks*, pesquisa como os ambientes dômicos podem reorganizar a percepção e transformar a consciência. Para ela, o domo cria uma espaço físico de performance, onde o olhar não é mais direcionado para um ponto fixo de uma tela plana, mas é envolvido por uma perspectiva esférica ampla: visual e sonora. A performance no domo busca estender a dimensionalidade dos sinais e do som através do que ela chama de espacialização dos sentidos. Assim, explora-se os limites da visão periférica e do espaço acústico. Desta forma, não é só um espaço estético, mas também um fértil terreno para a pesquisa científica.



Figura 30: *DomeWork*, uma experiência cinemática sinestésica.

A estrutura dômica de projeção hemisférica e modelo de som *sorround* demonstra como a experiência artística está aproximando a ciência da consciência da perspectiva performativa. Segundo Slaterry, *DomeWork* “rememora o passado arcaico dos primeiros espaços sagrados – o domo estrelado do céu à noite, as cavernas onde nos abrigamos e pintamos nosso totem animal – e por outro lado, nos lança em direção a um futuro imaginativo de estações espaciais de gravidade zero”¹⁸⁷. A intensidade dessas metáforas soma-se a um ambiente imersivo multisensorial, que tem a potencialidade de agregar tanto a realidade virtual, aumentada e performática. Slaterry destaca ainda que “nós estamos dentro de um ambiente que se projeta para fora”¹⁸⁸ e, desta forma, trabalha a tensão inerente às estéticas de transparência e opacidade, podendo se reverter numa experiência transcendental/imanente, panóptica/libertadora.

4. Conclusão: a libertação do prisioneiro ou o mergulho de narciso?

Para propormos uma nova perspectiva capaz de abordar os novos regimes de visualidade que surgem com a ascensão da esfera digital na arte cinemática, tomamos o cinema enquanto conceito, e assim pudemos pensar a imagem enquanto signo que se atualiza na relação com a consciência do observador. Desta forma, independente de qualquer suporte, vimos que o cinema acontece como uma experiência cinemática que se confunde com o

¹⁸⁷ SLATERRY, Diana, 2006.

¹⁸⁸ Idem.

próprio despertar da consciência humana. Assim, o dispositivo que reconhecemos como cinema, lembra-nos Tom Gunning, quando investigado às avessas, fragmenta-se e multiplica-se, desvelando uma meada de influências e práticas que remontam a grossas camadas de séculos de cultura e história. Ousamos extrapolar as fronteiras da história do cinema e tentamos ingressar no ainda mais vasto território da teoria do cinema. Pois, vimos que o sonho de projetar numa parede ou numa tela imagens luminosas e animadas é, na história da humanidade, quase tão antigo quanto o sonho de voar. Portanto, pensar no cinema é pensar no próprio nascimento da arte.

A partir daí, nos deparamos com a caverna aonde a arte nasceu, e pudemos encontrar as primeiras imagens cinemáticas. A figura do xamã aparece como o artista primevo capaz de dar vida àquelas ‘imagens mágicas’, que não só representam, mas simulam a realidade, potencializam o simulacro. O xamanismo aparece como um sistema cosmológico capaz de abranger um universo múltiplo; no qual, arte, técnica, ciência e religião são intrínsecos a um mesmo processo criativo. As técnicas arcaicas de êxtase produzidas por esta cultura vieram a influenciar, milênios mais tarde, as primeiras religiões organizadas. E por essas mesmas religiões, os xamãs foram perseguidos e marginalizados, transformando-se em máquina de guerra, geradores de dispositivos de anti-poder, de arte nômade.

Para identificarmos as potencialidades de antigas e novas figuras que tomam forma com a renovação do cinema na contemporaneidade, rememoramos figuras poéticas, estéticas e noéticas que puderam nos auxiliar no desafio de vislumbrarmos metáforas capazes de ilustrar a atual situação do cinema digitalmente expandido. Pois é sabido que a figura do prisioneiro, imóvel, acorrentado e sem consciência de sua própria condição, já não representa mais a situação do observador na atualidade. Desta forma, a cosmovisão de antigas ou exóticas culturas tradicionais puderam nos servir de aliadas na busca de novos sentidos e valores para a realidade sincrética de nossa atual cultura pós-biológica.

Roy Ascott nos fala da atual convergência entre os sistemas “secos”, computacionais, e os processos “molhados”, biológicos, e como essa simbiose pode fornecer novos substratos (átomos, neurônios e genes) para arte ¹⁸⁹, através do que ele chamou de *moistmedia* ou mídia-úmida. Na verdade, como nos lembra Santaella: “as aproximações entre arte e ciência não são novas. O paradigma dessas aproximações já se encontra na obra de Leonardo, estando também presente em Alberti, Piero, Barker, Daguerre, Prampolini, Eisenstein” ¹⁹⁰. Contudo, continua a autora, “do século XIX para cá, com a aceleração do desenvolvimento tecnológico, essas aproximações foram se estreitando cada vez mais até se tornarem quase onipresentes nas últimas décadas” ¹⁹¹. Desta forma, o uso crescente das novas tecnologias e o interesse que a pesquisa científica tem despertado nos artistas sugerem a impossibilidade de segregação entre arte e ciência, podendo até esta relação ser uma chave para a arte do século XXI; já que “decorre a impossibilidade de se compreender o futuro das artes sem devotar atenção à ciência e à tecnologia” ¹⁹². A denominação geral que as formas dessa arte têm recebido é bioarte, arte biológica ou arte genética. Ascott acredita que as fronteiras entre o orgânico e o tecnológico, estão cada vez menos evidentes, principalmente devido ao desenvolvimento da nanotecnologia, que pode ser o último limiar entre a matéria e a consciência, podendo transformar nossas relações com o mundo material e imaterial de forma surpreendente.

Se a modernidade foi marcada pela separação, a fragmentação, a diferença, o político, o contrato - época de mecanicismo racionalista das máquinas industriais; a atualidade, por sua vez, se faz presente como um momento de convergência, de integração de sentidos, de ligação com o pensamento orgânico da conectividade, das conexões das redes telemáticas. Para McLuhan, a eletricidade faz do mundo uma aldeia global, ao mesmo tempo em que estaria retribalizando a experiência social. Desta forma, estaríamos entrando na era da simultaneidade

¹⁸⁹ ASCOTT, 2006.

¹⁹⁰ SANTAELLA, 2003.

¹⁹¹ Idem.

¹⁹² Idem.

e da taticidade, deslocando-nos do paradigma mecânico ao orgânico. Se a invenção de Gutenberg propiciou o que ele chama de “narcose dos sentidos”, quer dizer, a exarcebação de uma só sensação (a visão para a escrita e a imprensa), as novas mídias estariam favorecendo a taticidade, o retorno à sinestesia e a simultaneidade dos sentidos.

Enquanto a perspectiva renascentista, o humanismo, o iluminismo e a Revolução Científica foram as forças desterritorializantes que impulsionaram o ser humano para fora do mundo medieval, construindo a subjetividade do sujeito moderno, atualmente uma grande ironia acontece quando as forças territorializantes das tecnologias digitais, das redes telemáticas e da interatividade nos (re)conduzem a um estado de hierofania, isto é, de irrupção do sagrado. Quando Copérnico e Galileu deram os passos definitivos para provar que “nem a Terra era o centro do Universo, nem a abóbada celeste o limite das coisas materiais”¹⁹³, e Kepler, além de desvendar os segredos da câmara escura, ‘desvendou’ o segredo das forças cósmicas, a noção de espaço se tornou infinita. O espaço se tornou um enorme vácuo, no qual atuavam uma infinidade de forças físicas. Mas, com o desenvolvimento das geometrias não euclidianas, ainda nos meados do século XIX, e a posterior ascensão das teorias relativísticas de dimensões além do tempo e espaço, puseram por terra à baixo essa noção de espaço infinito. Fomos do Big-Bang ao Big-Crush! E o materialismo científico se esvaeceu em improbabilidades quânticas e geometrias fractais. Neste contexto, o ciberespaço aparece como um lugar fora do espaço físico. Uma espécie de *res cogitas* tecnológica, um novo espaço para a experimentação com as construções e reconstruções do “eu” que caracterizam a vida pós-moderna. Uma arena mental coletiva na qual as mentes podem compartilhar experiência e “socialidade”¹⁹⁴. A noção de como concebemos o espaço é fundamental para a construção da perspectiva. O ciberespaço vêm transformar essa noção e gerar a necessidade de expandirmos

¹⁹³ MACHADO, 1984, p. 64.

¹⁹⁴ A socialidade é para o sociólogo francês M. Mafesolli um conjunto de práticas quotidianas que escapam ao controle social rígido, insistindo numa perspectiva hedonista e tribal, sem projeções futuristas, enraizando-se no presente. E por isto, difere-se, fundamentalmente, da sociabilidade.

não só nossa perspectiva, mas a nossa consciência.

Para identificarmos um paradigma que possa ilustrar a emergência dessa nova situação na experiência cinemática, em oposição à caverna platônica, evocamos a figura da caverna xamânica como a metáfora capaz de descrever o espaço proposto pela ascensão dessa ciberperspectiva. As dimensões arquitetônicas, discursivas, tecnológicas, ideológica e psicológicas do cinema são postas em discussão. E depois de se hibridizar com as artes plásticas, a arquitetura, o teatro, o vídeo – o cinema agora se reconfigura com as possibilidades da imagem digital, da tele-presença, da holografia, dos *games* e, até mesmo, da biologia, que estendem as fronteiras do cinema para além do próprio cinema como modelo hegemônico: o espaço fechado, a sala escura, a invisibilidade do projetor, a perspectiva da tela plana e horizontal, a narratividade linear pré-determinada, o espectador mais ou menos imóvel. Não é à toa que a experiência cinemática contemporânea passa por uma desconstrução do cinema tal como ele foi concebido na modernidade. As instalações interativas amparadas pelos dispositivos digitais buscam uma nova linguagem estética. A figura do espectador boquiaberto diante da sucessão de imagens em movimento, ou envolvido em uma narrativa linear, cede lugar a um interator/experimentador que se relaciona com as imagens, não só mentalmente, mas através do movimento do seu próprio corpo, podendo ‘tocá-las’ através de uma interface, de uma “imagem-relação”¹⁹⁵, ou até mesmo ‘experimentá-las’ através de uma “imagem-experiência”¹⁹⁶, estando imerso em ambientes que se tornam parte da própria imagem, ou da obra de arte, caracterizando assim a arte interativa - o cinema interativo.

O que era antes ‘impressão de realidade’ se metamorfoseia em experiência de singularidade, em acontecimento quase extático, em vivência de totalidade, onde linguagem e psicodelismo se confundem, e modelo e imagem se fundem na potência do simulacro capaz

¹⁹⁵ BOISSIER, 2004.

¹⁹⁶ CARVALHO, 2006.

de alterar a consciência e transformar a realidade. Mas o que significa esse desejo de interatividade total? Podemos relacioná-lo com uma experiência temporal diferente da modernidade. Uma experiência temporal que passa pela noção desse espaço expandido pela tecnologia digital: o ciberespaço. Se as lanternas mágicas e as caixas ópticas se impuseram na nova tomada de consciência visual, que ocorreu com os transportes mais rápidos, o aperfeiçoamento das comunicações e, no final do século XVIII, a imprensa popular; atualmente, uma renovação na experiência cinemática se faz necessária para expressar o sentimento de conectividade e simultaneidade hodiernos. Nesse sentido, a arte cinemática, em interação com as demais artes, talvez possa suscitar uma ambiência sensorial que se aproxima muito mais de uma noção xamânica e nômade de arte dos primórdios dos tempos, do que a noção de obra de arte contemplativa advinda da cultura fragmentária e mecanicista da modernidade.

De toda maneira, o campo da arte - que era o da produção de subjetividade, do político, da fantasia e do folclore, que se expressava, principalmente, através do trágico e das narrativas românticas e mitológicas – passa por uma modificação estrutural na linguagem estética e ética, devido à hibridização entre tecnologia, ciência e vida. A promessa da ciência é erradicar a morte, o trágico – a da tecnologia, tornar tudo mais prático e customizável; e a arte como expressão do momento reflete as transformações. Quando Marcel Duchamp é questionado em entrevista a respeito do uso da tecnologia na arte, ele diz: “a arte afundar-se-á ou será afogada pela tecnologia”¹⁹⁷. Logo, Duchamp, que tanto fez para ‘desesteticizar’ a arte, por encontrar uma outra relação entre os objetos e a arte, parece rezear que a forma final da ilusão estética seja operada pela tecnologia. Eduardo Kac afirma que “uma nova arte demanda novos códigos e meios, novas formas de distribuição e preservação, e novos modos de apreciação crítica”¹⁹⁸. Podemos perceber a estética da interatividade como um dos

¹⁹⁷ Ashton, Dore. An Interview with Marcel Duchamp”. *Studio Internacional* 171, n. 878, 1966. Citado por José Bragança. *Op.cit*, p.183.

¹⁹⁸ Kac, Eduardo. “Telepresença problematiza a visão”. Entrevista a Simone Osthoff. In: *Cadernos da Pós-*

princípios do rizoma, o princípio das conexões, onde se extirpa a diferença entre as dualidades como: arte e vida, fazendo a vida arte entrar na arte, e não a arte na vida como pretendia a vanguarda dos anos 60. “Não interessa uma arte que seja separada da vida” (Oiticica). “Por que um abajur pode ser uma obra de arte, e uma vida não” (Foucault). A construção estética do conexionismo está na crise da verticalidade, na diferença entre o atual e o virtual. O que realmente significa estar conectado? A grande promessa da arte interativa é a interação total, a ‘algoritimização’ do mundo, a superação das aparências, da representação, onde a arte pode gerar vida e transformá-la em seus aspectos tanto materiais quanto imateriais. Dessa forma, ela se (re)aproxima do tempo real da magia, de atribuir significado às coisas, alterar os eventos onde os deuses se transfiguram em forças que atuam na realidade. Porém, na magia dos dispositivos interativos, imersivos e móveis, o que vemos muitas vezes, atualmente, é que muitos artistas simplesmente ‘usam’ novas tecnologias na esperança de emprestar algum valor a obras que de fato são vazias. E, nestes casos, como acredita Michael Naimark: “Eu posso estar enganado, mas talvez a arte interativa seja uma má idéia. Pelo menos na maneira como tem sido pensada, praticada e (especialmente) prometida”. Daí, podemos evocar o mito de Narciso, ao se ver afogado em sua própria imagem tecnológica. Mas, por outro lado, reconhecemos a potencialidade de diversas obras contemporâneas, que expressam a vontade do espírito do tempo presente de arrebentar todos os grilhões. Libertar o prisioneiro platônico e transformá-lo num xamã iluminado pela luz de sua própria consciência.

BIBLIOGRAFIA:

ASCOTT, Roy. **Reframing Consciousness**. Ed. Intellect, USA, 1999.

_____. **Technoetic Pathways toward the Spiritual in Art: a transdisciplinary perspective on Connectedness, Coherence and Consciousness**. In: Leonardo. Vol.39, nº 1, pp.65-69, 2006.

_____. **A arquitetura da Cibercepção**. In: GIANETTI, Claudia (org). Ars Telemática, Relógio d'Água, Lisboa, 1997.

BAUDRY, Jean-Louis. **Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base**. In: A experiência do cinema. Ismail Xavier (org). Graal Editora, 2003.

_____. **The Apparatus: Metapsychological Approches to the Impression of Reality in the Cinema**. Publicado em *Communication* (1975), nº 23 e traduzido em *Câmera Obscura* (1976).

BOISSIER, Jean-Louis. **A imagem-relação**. Publicado originalmente em *La Relation comme forme. L'Interativité en art*. Genève, Édition du Mamco, 2004.

BRAGANÇA DE MIRANDA, José A. **Da interatividade. Crítica da nova mimesis tecnológica**. In: GIANETTI, Claudia (org). Ars Telemática, Relógio d'Água, Lisboa, 1997.

CAMPBELL, Joseph. **O vôo do pássaro selvagem. Ensaios sobre a universalidade dos mitos**. Rio de Janeiro, Ed. Rosa dos tempos, 1997.

CLOTTE, Jean e LEWIS-WILLIAMS, David. **Les chamanes de la prehistoire: transe et magie dans le grottes ornées**. Ed. Seuil, 1996.

COUCHOT, Edmont. **A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual**. Ed. UFRGS, 2003.

CRARY, Jonathan. **Techniques of Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century**. Cambridge, MIT Press, 1990.

DELEUZE, Gilles. **O que é um dispositivo?** In: *O Mistério de Ariana*. Ed. Passagens, 1996.

_____. **Cinema 1: A Imagem-Movimento**. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1985.

_____. **Cinema 2: A Imagem-Tempo**. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1990.

_____. **A lógica do sentido**. São Paulo, Perspectiva, 2000.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **O Rizoma**. In: DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs Vol.1*. São Paulo: Ed.34, 1997.

_____. **Como criar para si um corpo sem órgãos?** In: DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs Vol.3*. São Paulo, Ed.34, 1997.

- DOUGLAS, Mary. **Pureza e Perigo**. São Paulo, Ed.Perspectiva, 1966.
- ELIADE, Mircea. **Xamanismo e as técnicas arcaicas do êxtase**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.
- FELINTO, Erick. **Tecnognose: tecnologias do virtual, identidade e imaginação espiritual**. Revista FAMECOS, nº 18, Porto Alegre, 2002.
- GIL, José. **As metamorfoses do corpo**. Lisboa, Ed. Relógio d'Água, 1997.
- _____. **Movimento Total. O Corpo e a Dança**. Lisboa, Ed.Relógio d'Água, 2001.
- GUATTARI, Félix. **Da produção de subjetividade**. In: PARENTE, André (org). A imagem-máquina. Rio de Janeiro, Ed. 34, 2ª.ed, 1996.
- GUATTARI, F. e ROLNIK, S. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis, Vozes, 1996.
- GOURHAN, André Leroi. **O gesto e a palavra 1. Técnica e linguagem**.Lisboa, Edições 70, Coleções Perspectivas do Homem, 2ªed, vol.16, 1985.
- IANNI, Octacio. **Teorias da Globalização**. São Paulo, Ed. Civilização Brasileira, 3º ed, 2003.
- KASTRUP, Virgínia. **A rede: uma figura empírica da ontologia do presente**. In: PARENTE, André (org). Tramas da Rede. Porto Alegre, Ed. Sulinas, 2004.
- LEVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência**. São Paulo, Ed.34, 1995.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo, Ed. Papyrus, 2002.
- _____. **A ilusão especular**. São Paulo, Ed.Brasiliense/FUNARTE, 1984.
- _____. **A emergência do observador**. Revista Galáxia, nº 3, 2002.p. 226.
- MACIEL, Kátia. **O cinema tem que virar instrumento**. As experiências quasi cinemas de Hélio Oiticica e Neville de Almeida. Conexão, Caxias do Sul, vol.10, pp.10-22, 2006.
- _____, Kátia. **A última imagem**. In: PARENTE, André (org) A imagem-máquina. Rio de Janeiro, Ed.34, 2ª ed, 1996.
- MAFFESOLI, Michel. **Sobre o Nomadismo. Vagabundagens pós-modernas**. Rio de Janeiro, Ed. Record, 2001.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo, Editora SENAC; São Paulo, UNESP, 2003.
- MANOVICH, Lev. **The language of New Media**. Cambridge, MIT Press, 2001.
- MCKENNA, Terence. **O retorno à cultura arcaica**. São Paulo, Ed. Record, 1991.

MERQUIOR, Guilherme José. **De Praga a Paris: O surgimento, a mudança e a dissolução da idéia estruturalista**. São Paulo, Ed. Nova Fronteira, 1991.

PANOFSKY, Erwin. **A perspectiva como forma simbólica**. São Paulo, Edições 70, 1999.

PARENTE, André. **Do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo**. Rio de Janeiro, 2006.

_____. **Tramas da Rede**. Porto Alegre, Ed. Sulinas, 2004.

_____. **A arte do Observador**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 11, 1999.

_____. **O Hipertextual**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, PUC-RS, nº 10, 1997.

PESSOA, Fernando. **Antologia Poética**. São Paulo, Ediouro, 2001.

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e a filosofia da diferença**. Belo Horizonte, Autêntica, 2000.

PIAGET, Jean. **O estruturalismo**. Ed. Difel, 3ª ed., 1979.

PLATÃO. **A República**. São Paulo, Ed. Nova Cultural, Coleção: Os pensadores, 1997.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro. A formação e o sentido do Brasil**. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

SANTAELA, Lúcia. **Estética de Platão a Pierce**. São Paulo, Experimento, 2000.

SCHWARTZ, Vanessa R. **O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim-de-século**. In: O cinema e a invenção da vida moderna. Léo Charney e Vanessa R. Schwartz (org). São Paulo, Cosac & Naify, 2001.

SHAW, Jeffrey e WIEBEL, Peter. **Future Cinema The Cinematic Imaginary After Film** Cambridge, MIT Press, 2003.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. São Paulo, Ed. Papyrus, 2003.

STRAUSS, Claude Levi. **O pensamento selvagem**. São Paulo, Ed. Companhia Nacional, 2ª ed., 1976.

_____. **Antropologia estrutural**. São Paulo, Tempo Brasileiro, 4ª ed., 1993.

VILLAÇA, Nízia e GÓES, Fred. **Em nome do corpo**. São Paulo, Editora Rocco, 1998.

VIEIRA, Fernando. **Identificação do Céu**. Rio de Janeiro, Fundação Planetário, 1999.

WERTHEIM, Margareth. **Uma história do espaço: De Dante a Internet**. Rio de Janeiro, Ed. Jorge Zahar, 2001.

Matérias publicadas e documentos eletrônicos:

CLOTTE, Jean; GENESTE, Jean-Michel; VALLADAS, Hélène. **A caverna onde a arte nasceu**. Artigo publicado na revista *Scientific American* – Brasil, Ano 3, nº 31, 2006.

_____. **Paleolithic Art in France**. 2002.

Disponível em <http://www.bradshawfoundation.com/clottes/page3.html>

Acesso: 03/03/2007.

DELEUZE, Gilles. Série de entrevistas feitas por Claire Parnet de 1988-1989. **O Abecedário de Gilles Deleuze**. 1989.

Disponível em

http://www.oestrangeiro.net/index.php?option=com_content&task=view&id=67&Itemid=51

Acesso: 23/09/2006.

LEWIS-WILLIAMS, David. **The mind in the cave. Consciousness and the Origins of Art** Thames & Hudson, 2004.

Disponível em <http://www.uboeschstein.ch/texte/lewis-williams.html>.

Acesso: 15/02/2007.

DOMINGUES, Diana. **Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade**, 2004.

Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/ha/v10n21/20624.pdf>.

Acesso: 10/03/06.

GATTON, Matt. **Paleo-Camera. The start of art**, 2005.

Disponível em <http://www.paleo-camera.com>.

Acesso: 12/03/2007.

GOUVEIA, Fabio. **A decomposição imagética na pinhole: A imagem pelo buraco de uma agulha**.

Disponível em

www.pos.eco.ufrj.br/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=35

Acesso: 18/03/2006.

GUNZ, S. s/d. **Immanence and Deterritorialization. The Philosophy of Gilles Deleuze and Felix Guattari**. Revista Paideia.

Disponível em www.bu.edu/wcp/Papers/Cont/ContGunz.htm

Acesso: 24 /09/2006.

HAESBAERT, Rogério. **A multiterritorialidade do Mundo e o exemplo da Al Qaeda**, 2004.

Disponível em www.cibergeo.org/agbnacional/terralivre18/rogerio.pdf

Acesso: 03/10/2006.

_____. **Da desterritorialização à multiterritorialidade**. Anais do X

Encontro de Geógrafos da América Latina realizado na Universidade de São Paulo – USP, São Paulo, de 20 a 26 de março de 2005.

Disponível em

http://mazinger.sisib.uchile.cl/repositorio/ap/arquitectura_y_urbanismo/h20054111314desterr

[torializacion.pdf](#)

Acesso: 03/10/2006.

KRSTIC, Igor. **Câmera Obscura and Phantasmagoria: Two models of visibility**, 2006.

Disponível em <http://igork73.googlepages.com/obscura>

Acesso: 22/02/2007.

LEÃO, Lucia, **Corposcópico**, 2006.

Disponível em <http://www.lucialeao.pro.br/corposcopio>.

Acesso: 17/03/2007.

LEMOS, Andre. **Ciberespaço e tecnologias móveis. Processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura**, 2005.

Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>

Acesso: 26/11/2006.

MACCONVILLE, David . **Discourse of Domes**, 2006.

Disponível em http://content.elumenati.com/research/Discourse_of_Domes.pdf

Acesso: 15/03/2007.

NOGUEIRO, Salvador. **De olho no céu**. Artigo publicado na revista *Scientific American – Brasil* . Edição especial: Etnoastronomia, 2006.

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade: autor-obra-recepção**, 2002.

Disponível em

http://www.ehu.es/netart/alum0506/Ines_Albuquerque/ARTE%20E%20INTERATIVIDADE.htm

Acesso: 20/05/2006.

ROBERT, Erick. **Stone Cinema & FullDome Age**, 2006.

Disponível em <http://the-circular-frame--the-moving-image.blogspot.com/>

Acesso: 03/03/2007.

SANTAELLA, Lucia. **O que é Semiótica?**, 1999.

Disponível em <http://www.pucsp.br/pos/cos/cepe/semiotica/semiotica.htm#1>

Acesso: 20/09/2006.

SANTAELLA, Lucia. **Arte & Ciência: o campo controverso da bioarte**, 2003.

Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/interatividade2003/paper/santaella.doc>.

Acesso: 23/11/2006

SCHWEICKARDT, Júlio César. **A Cura Xamanística e o Xaso da "Manjuba"**. XXIV Reunião Brasileira de Antropologia. Nação e Cidadania, 2004.

Disponível em <http://www.antropologia.com.br/24rba/Livro>.

Acesso: 20/08/2006.

SILVA. Léo. **Matematicarte: quando a matemática encontra a arte**.

Disponível em <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/matematica/mat05.htm>

Acesso: 10/03/2006.

SILVA, Marcos. **O que é interatividade?**, 2003.

Disponível em <http://www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm>

Acesso: 28/09/07.

SLATERRY, Diana. **The Noetic Connection: Synesthesia, Psychedelics, and Language**, 2004.

Disponível em <http://delivery.acm.org/10.1145/1190000/1185993/p124-slattery.pdf?key1=1185993&key2=8162690711&coll=GUIDE&dl=&CFID=15151515&CFTOKEN=6184618>

Acesso: 12/02/2007.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**, 1970.

Disponível em http://www.ubu.com/historical/youngblood/expanded_cinema.pdf

Acesso: 20/02/2007.

Para acessar demais endereços eletrônicos pesquisados: <http://del.icio.us/lgermano>