



## Cinemas do Espanto: Sensorialidades Barrocas e a Representação da História Natural<sup>1</sup>

Erick Felinto  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro<sup>2</sup>

### Resumo

Este trabalho pretende reconstituir brevemente a trajetória histórica de uma ideia de longa e polimórfica vida no campo das ciências humanas no Ocidente: a metáfora da “História Natural”. Em seguida, a partir da análise de dois documentários recentes – *Protheus* (2004) e *Inhaling the Spore* (2006) –, busca investigar de que modo essa noção possibilita pensar uma forma do fazer cinematográfico fundado na exploração das sensações, da corporalidade do espectador e da materialidade da imagem.

### Palavras-chave

História Natural; Walter Benjamin; Vilém Flusser; documentário; materialidade

### 1. Uma Imagem Barroca: a Cultura como “História Natural”

Se é verdade que testemunhamos um retorno pós-moderno de um gosto e de uma sensibilidade tipicamente barrocas (Cf. Calabrese, 1988; Ndalians, 2005 e Munster, 2006), é preciso lembrar que noções, filosofemas ou estilemas tipicamente barrocos vem sendo recuperados desde bem antes dos anúncios da ruptura pós-moderna. A obra de Walter Benjamin, e em especial seu célebre trabalho sobre a *Origem do Drama Barroco Alemão (Die Ursprung des deutschen Trauerspiels)*, constituem casos exemplares. Ali encontramos uma apropriação do conceito barroco de “História Natural” (*Naturgeschichte*) que conhecerá uma longa sobrevida no horizonte das ciências humanas, sendo retomada, posteriormente, com pequenas variações de sentido adequadas a cada proposta e situação histórica específicas, em autores como Flusser (1987), Zielinski (2006), Munster (2006) e De Landa (2000).

Não obstante essa constante e insistente retomada da noção de História Natural, a proposta inicial de Benjamin ainda pode soar a ouvidos contemporâneos como

---

<sup>1</sup> Exemplo: Trabalho apresentado no NP de Comunicação Audiovisual, no IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor do PPGCOM da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, pesquisador do CNPq.



extremamente ousada: ler os indícios da cultura, da vida moderna, da história humana como quem lê os signos da natureza. Os objetos da cultura convertiam-se, assim, em fósseis e plantas na coleção de um peculiar naturalista. Tal perspectiva tornou-se apenas possível por meio de uma visão que negava a radical distinção entre os domínios da história natural e da história humana. Em lugar de promover a separação inconciliável desses domínios, cabia encará-los como complementares, numa perspectiva em que cada um provia, de certo modo, a crítica do outro. Como explica Susan Buck-Morss,

o método repousa na justaposição de pares binários de signos lingüísticos do código da linguagem (aqui história/natureza) e, no processo de aplicar esses signos a referentes materiais, cruzar os circuitos (1991: p. 59).

Esse processo valia para os mais diferentes campos, como, por exemplo, o da moda. Em uma anotação do incompleto e fragmentário *Trabalho das Passagens*, Benjamin propõe "uma teoria biológica da moda, em conexão com a evolução da zebra ao cavalo, como descrito na versão resumida de Brehm (...)" (Benjamin, V-2, 1991: p. 123)<sup>3</sup>. O 'cruzamento de circuitos' entre mundo humano e mundo natural propiciava um estranhamento em relação a ambos universos de referência, e nesse estranhamento, paradoxalmente, surgia um olhar capaz de enxergar aspectos até então insuspeitos. A bem da verdade, deve-se lembrar, como faz Hanssen, que o germe dessa idéia encontra-se já em Marx. Se é fato que classificamos a história em natural e humana, não há que existir, porém, separação entre as duas. "Enquanto existir o homem, a história natural e a história humana irão qualificar-se uma à outra" (Marx, apud Hanssen, : p. 19). O que ambas apresentam, como dado mais nitidamente comum, é seu aspecto de transitoriedade. Não se trata, aqui, de uma natureza essencialmente imutável e de leis eternas, mas sim de uma visão do natural que sublinha a decadência, o desgaste, a ruína e o passageiro. Nesse encontro entre história humana e história natural, expressa-se ainda o cerne da própria vivência moderna. Num peculiar paradoxo,

predicados usualmente atribuídos à antiga natureza orgânica – produtividade e transitoriedade, bem como declínio e extinção –, quando usados para descrever a 'nova natureza' inorgânica que era produto do industrialismo, nomeavam precisamente o que era radicalmente novo a respeito dela (Buck-Morss, 1991: p. 70).

Desse modo, a tecnologia, como segunda natureza, espelha a primeira, em sua efemeridade e 'primitivismo'. Reveladora, nesse sentido, é a seguinte sugestão da Convoluta K do *Trabalho das Passagens*: "do mesmo modo como a tecnologia está

---

<sup>3</sup> A partir daqui as referências de Benjamin vêm da edição do *Gesammelte Schriften*, de Tiedemann e Schweppenhäuser. Os números antes da data indicam o volume e a parte. O termo "kleinen Brehm" refere-se à versão reduzida da clássica obra *Brehms Tierleben (A Vida dos Animais)*, de Brehm, 1892).



sempre revelando a natureza a partir de uma nova perspectiva, ela também produz variação ao aproximar o homem continuamente de seus afetos, temores e imagens de desejo mais originários (*ursprünglichsten*)” (Benjamin, V-2, 1991: p. 496). Para Benjamin, o fascínio (e medo) do homem com uma *história primal* (*urgeschichtlich*) encontra ocasião de manifestar-se nos princípios da tecnologia. Afinal, em seus momentos primigênicos, toda nova tecnologia costuma parecer sobrenatural e assustadora. “É por essa razão que as velhas fotografias (mas não os antigos desenhos) produzem um efeito fantasmagórico” (ibid.).

A referência à fotografia é importante. Algumas linhas adiante, Benjamin define o cinema como campo onde todas as formas de percepção e ritmos plasmados nas máquinas modernas se desdobra. Desse modo, “todos os problemas da arte contemporânea encontram sua formulação definitiva apenas no contexto do filme” (op. Cit.: p. 498). As imagens (tecnológicas) produzidas pela sociedade moderna constituem os indícios privilegiados para a análise de seus traços culturais. Buck-Morss explica como uma idéia crítica e dialética da história natural pode ser expressa pela imagem, ao analisar as fotomontagens de John Heartfield (conhecidas por Benjamin) como forma de alegoria moral e política. Em “Deutsche Naturgeschichte” (“História Natural Alemã”), por exemplo, a sobreposição dos rostos de Ebert – primeiro chanceler da República de Weimar – e Hitler nos corpos, respectivamente, de um lagarto e de uma mariposa sugeria uma relação “natural” de desenvolvimento entre Weimar e a posterior eclosão do fascismo (Cf. Morss, 1991: p. 60).

A aproximação entre as categorias de história humana e história natural era marcada também por um princípio capaz de inscrever Benjamin numa linhagem de pensamento que se desenvolverá plenamente apenas muitos anos mais tarde: “o chamado ético-teológico por um outro tipo de história, não mais puramente antropocêntrico ou ancorado apenas nas preocupações dos sujeitos humanos” (Hanssen, 1998: p. 1). Benjamin propunha uma *desantropologização* da história com o intuito de limpá-la do excesso de subjetivismo e das descabidas pretensões do humanismo. Essa história não-humana nasce de uma reflexão livre de subjetividade (*Ichfreie Reflexion*) e guiada por uma interpretação *objetiva* dos fenômenos. Se os homens têm direito à linguagem e à história, todo o resto da natureza deve igualmente gozar desse privilégio. Poderíamos falar, assim, em uma *história das coisas*, ou das pedras e animais, como faz Hanssen. O conceito de vida é estendido a tudo que tem uma história e a história, por sua vez, adquire uma feição renovada. Em lugar de uma história linear, marcada pela



progressiva e indiferente acumulação de fatos, surgiria uma história qualitativa, eivada de rupturas, descontinuidades e catástrofes. Em lugar de colorir toda a natureza com o olhar tipicamente humano, buscar-se-ia desenvolver uma mirada fundada na figura de um destrutivo inumano (*Unmensch*).

Nesse inumano que à primeira vista evoca a monstruosidade, manifesta-se uma potência de ordem material. Chegando inclusive à mais indecente e terrível forma de destruição, o canibalismo, “ele anunciava um novo reino de sensualidade, bem como a superação materialista do homem mítico e da culpa” (Hanssen, p. 119)<sup>4</sup>. Se esse inumano é um monstro, o é num sentido próximo ao que elabora José Gil: “os monstros, felizmente, existem não para nos mostrar o que não somos, mas o que poderíamos ser” (Gil, 2006: p. 12). Pois o *Unmensch* caracteriza um modelo alternativo de humanidade, menos metafísico e mais material e tecnológico. Nesse sentido, o inumano de Benjamin prefigura a perspectiva de uma forma de pensamento hoje descrita por alguns com o qualificativo “materialidades da comunicação”. Hans Ulrich Gumbrecht apresenta esse pensamento como a integração de três tendências negativas: uma teoria dirigida a formas de auto-referência humanas menos antropocêntricas (ou espirituais), menos anti-tecnológicas e menos transcendentais. Se a busca de um sentido (sempre transcendente) ocupou por séculos de história os afazeres das Humanidades, na incansável prática da interpretação, é chegada a hora de ocupar-se com os objetos que foram “tradicionalmente definidos como não-humanos” (1994: p. 391), por exemplo, corpos, máquinas, animais, materialidades<sup>5</sup>.

## 2. Vampyroteuthis: História Natural e História Tecnológica

Essa proposição da busca por um olhar não-humano e da evocação de uma sensibilidade natural tipicamente barroca encontrará manifestação particularmente interessante na singular obra do filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser, *Vampyroteuthys Infernalis* (1987). Escrito em parceria com o biólogo e artista francês Louis Bec, que colaborou com um conjunto de ilustrações, o livro foi publicado em 1987, em alemão. Ainda hoje, a obra permanece sem tradução para outras línguas. A parceria com Bec faz todo sentido no caso de um trabalho tão heterodoxo como esse.

---

<sup>4</sup> O canibalismo, inclusive da própria prole, não é fato incomum no mundo animal. Adiante, veremos um exemplo disso no ensaio de Flusser que constitui um dos objetos deste trabalho.

<sup>5</sup> Sobre a importância do corpo no pensamento de Benjamin, ver Weigel, S. (1999).



Conhecido por suas pesquisas em torno das inter-relações entre arte e ciência, Bec vem elaborando uma obra centrada no desenvolvimento de formas de comunicação entre seres artificiais e naturais. Ele se apresenta como o único “zoosistemizador” do mundo, desenvolvendo uma “epistemologia fabulatória baseada na vida artificial e na Tecnozoosemiótica.”<sup>6</sup> Toda sua empresa científico-artística parte da premissa de que

o suposto profundo e definitivo abismo que marca o limite entre os mundos animal e humano parece não ser mais completamente convincente quando confrontado com a pesquisa científica atual, nos campos da etologia, da comunicação e da cognição (Bec, 2009: p. 465).

Precisamente no sentido de ultrapassar esse abismo, a tecnozoosemiótica estuda os sinais e mecanismos de comunicação das várias espécies, servindo como base para o estabelecimento de novas relações entre o animal, a máquina e o homem.

“Epistemologia fabulatória” talvez seja também um bom termo para definir o intrigante ensaio desenvolvido em parceria com Flusser. Na verdade, *Vamproteuthis Infernalis* constitui uma legítima *ficção filosófica*: “Flusser não apenas pensava que todo discurso fosse uma ficção, mas também que todo discurso precisaria explicitar a sua condição ficcional” (Bernardo, 2008: p. 132). Por meio da fábula, do experimento mental (*Gedankenexperiment*), o filósofo buscava promover as núpcias da razão e da imaginação, lançando a seu objeto um olhar renovador e diferenciado. A interpretação de Paola Bozzi é precisa:

Na tentativa de abandonar o contexto do familiar, essa estratégia se avizinha ao ímpeto do pensamento fenomenológico: apenas a libertação do pensamento de todo preconceito e das armaduras categoriais permite uma nova sensibilidade a uma realidade usualmente engajada pelas ciências naturais; sensibilidade pelo singular, pelo insólito, e, com isso, uma renovação do espanto filosófico (*philosophischen Staunens*) (...) É somente depois que as camadas do familiar tiverem sido consumidas que as coisas aparecem de forma renovada, ‘no fulgor dos fenômenos concretos’ (Flusser 1993: 99) (Bozzi, 2005: p. 10).

Esse espanto, princípio de toda filosofia segundo Aristóteles, tem aqui uma coloração barroca. É a surpresa com o estranho, com o extremo, com a *mirabilia* da natureza e da infinita criatividade de Deus. De fato, a primeira impressão que se tem ao ler o relato de Flusser é de que tudo não passa de uma elaborada fábula, e seu personagem, o Vampyroteuthis, um protagonista ficcional. Entretanto, as fronteiras entre o maravilhoso da ficção e o familiar da realidade se confundem quando descobrimos que o Vampyroteuthis é uma criatura real.

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://framework.v2.nl/archive/archive/node/actor/.xslt/nodent-65851>> Acesso em junho de 2009.



Capturado pela primeira vez em 1899 por uma expedição marinha alemã, esse raro animal rapidamente chamou a atenção dos zoólogos pela série de traços singulares que apresenta. O imponente e misterioso nome, *Vampyroteuthis Infernalis*, designa uma pequena espécie de lula que habita nas profundezas abissais do oceano. Em tradução literal, significa “a lula-vampiro do inferno”, um qualificativo talvez assustador demais para um animal tão pequeno e inofensivo. Mas são a estranheza e monstrosidade do *Vampyroteuthis* que justificam a denominação. Seus olhos enormes e avermelhados, as membranas que possui sobre seus tentáculos (que lembram a capa de um vampiro), suas capacidades de bioluminescência e sua peculiar maneira de movimentar-se produzem no observador uma perturbação dos sentidos, um incômodo com o escândalo que tal criatura pode representar na ordem da criação.

Porém, não devemos nos deixar fascinar excessivamente com a dimensão etológica do texto. Não obstante a relativa precisão científica com que descreve o *Vampyroteuthis*, Flusser não tem como objetivo, naturalmente, produzir um relato de ciência marinha. Sua escolha por um tema tão peculiar visa tomar “um outro e radical ponto de vista epistemológico” em relação a nosso modo tradicional de encarar o mundo (Bozzi, 2005: p. 8). Como diz o filósofo, “uma conversação com o *Vampyroteuthis* é um mergulho no insólito” (*ein Tauchen ins Ungewohnte*) (Flusser, 2002: p. 37)<sup>7</sup>. Mas esse mergulho, paradoxalmente, tem como função alcançar uma compreensão renovada do próprio homem. Compreensão capaz de oferecer-nos um “modelo verdadeiramente mítico para as possibilidades ainda não efetivadas em nós” (op. cit.: p. 70). Flusser elege uma criatura que se encontra nas antípodas da condição humana para funcionar como figura de uma ficção sobre o homem e seu mundo cultural-tecnológico. É nesse extremo dos pólos opostos que o autor desenha um modo de pensar próximo da proposta benjaminiana. Na obra sobre o *Trauerspiel*, Benjamin recusa o papel tradicionalmente atribuído ao conceito de funcionar como regra mediana capaz de estabelecer princípios universais. Em outras palavras, em lugar de procurar nos fenômenos os traços que permitam aproximá-los de outros – para assim submetê-los a um denominador comum ou regra geral –, o conceito deve encontrar aquilo que os particulariza. Assim fazendo, assegura ao pensamento sua potência criativa e seu caráter temporal, passageiro (ou histórico). “O extremo, que o conceito tem como tarefa ativar, marca assim o ponto onde um fenômeno é constitutivamente implicado naquilo

---

<sup>7</sup> Utilizo a data da edição consultada, não da edição original de 1987.



que ele não é, no que é outro e externo, no que resiste compreensão e contenção” (Weber, 2008: p. 8).

Tomando a liberdade que as ficções e as metáforas permitem, Flusser se inscreve na longa tradição de evocar as ciências naturais e o mundo animal como domínios análogos e inseparáveis da experiência humana. Arte e ciência são convocadas para promover a fusão daquilo que se tentou separar: sujeito e objeto, natureza e cultura, razão e imaginação. O texto de Flusser oferece inicialmente ao leitor um “sabor científico”, que passo a passo vai sendo desconstruído pela poesia e por uma série de argumentos insólitos. Ao mencionar o nojo que costumamos sentir face aos animais invertebrados (a lula, por exemplo, é um animal “mole”: *Weichtier*), ele elabora a curiosa e imaginativa hipótese: “Der Ekel rekapituliert die Phylogenese” (“o nojo recapitula a filogênese”) (Flusser, 2002: p. 14). Dito de outro modo, quanto mais afastado de nós encontra-se um ser na ordem filogenética, mais intensa é nossa sensação de repulsa diante dele<sup>8</sup>.

A ficção filosófica de Flusser se encerra com uma rápida reflexão sobre os meios tecnológicos. Essa reflexão parte do problema da memória, questão central tanto no mundo humano como no animal, para chegar à arte e às mídias. “o problema central da memória é o problema central da arte, que, tomada em sua essência, constituiu um método para estabelecer uma memória artificial” (2002: p. 60). Nesse sentido, o homem se diferencia do animal, cuja memória é coletiva, armazenada nas células embrionárias e transmitida de geração em geração pela genética. A memória animal dura, assim, o tempo que a terra durar. Desprovido dessa capacidade inata, o homem faz arte e utiliza suportes, mas num processo sempre deficiente. Estamos constantemente em luta contra os objetos (*Gegenstände*)<sup>9</sup>, que oferecem permanente resistência a nossa apropriação deles: o papel se rasga, o mármore se rompe, a cera se deforma. “Nós vivemos e conhecemos em função do mármore, da película de filme, do alfabeto da língua escrita” (ibid.). Esses materiais não-vivos (diferentes, portanto, da

---

<sup>8</sup> Outro insólito (e saboroso) momento do texto acontece quando Flusser menciona o canibalismo do *Vampyroteuthis*. Não é incomum que ele devore membros de sua própria espécie. A partir desse dado, Flusser afirma que o ‘ato político’ libertário desse animal funda-se num gesto de anarquia biológica: “seu liberalismo não é uma utopia, [como em nós], mas uma negação de sua condição biológica” (2002: p. 57).

<sup>9</sup> A palavra alemã *Gegenstand* (“objeto”) pode ser lida, literalmente, como “o que fica (de pé) contra” (*Gegen-stand*). Que o cinema constitui uma “arte da memória” já se sugeriu algumas vezes, inclusive no âmbito dos próprios filmes. Em “A Sombra do Vampiro” (2000), de Elias Merhige, a frase é posta na boca de Murnau.



memória viva e biológica dos animais) modelam toda forma de cognição e vida humanas.

Por meio dessa luta constante, o homem apreende a essência dos objetos e adquire novas informações que são plasmadas na arte. A resistência dos objetos é uma provocação ao homem. Nós combatemos a malícia (*Tücke*) da matéria, ao passo que o Vampyroteuthis, com sua memória inter-subjetiva, combate a malícia dos outros de sua espécie (pois a lula-vampiro, como se verá, é um animal malicioso, enganador). Entretanto, hoje já começamos a criar um outro tipo de memória artificial inter-subjetiva e imaterial por meio dos bancos de dados e das tecnologias digitais. “Na verdade, esses meios não são órgãos de luz na superfície de nossa pele [como é o caso do Vampyroteuthis], mas eles são também eletromagnéticos. Uma revolução vampiromórfica está em andamento (...) a arte do Vampyroteuthis pode servir como modelo para a compreensão dessa revolução cultural” (2002: p. 63).

O trabalho humano vai se tornando supérfluo, cabendo agora às máquinas lutar contra a resistência dos materiais, ao passo que o homem elabora novas e imateriais informações – algo que se pode denominar de “*Verarbeitung von Software*” (processamento por software), onde o “soft” remete ao animal mole (*Weichtier*). Desse modo, o Vampyroteuthis é um animal mole que se vê forçado a usar a estratégia dos vertebrados para construir um simulacro de esqueleto; ao passo que o homem é um vertebrado cuja complexidade o força a emular o animal mole na constituição de uma arte imaterial. Do mesmo modo, ainda, que o Vampyroteuthis utiliza suas capacidades de bioluminescência para iludir e escapar dos predadores,

Nós construímos cromatóforos (televisão, vídeo, imagens sintéticas transmissíveis por monitores de computador), com cujo auxílio o emissor alicia enganosamente (*lügnerisch*) o receptor – uma estratégia que no futuro será chamada, sem dúvida, de arte (caso o homem não decida desistir por completo desse conceito) (2002: p. 65).

Desse modo, o homem encontra no Vampyroteuthis seu destino histórico. Ele cria tecnologias de comunicação e armazenamento cuja estrutura e finalidade o aproximam das estratégias de sobrevivência do singular animal. Nas linhas finais do texto, o autor convoca o homem a tal destino:

Como animais que ultrapassaram sua animalidade (ou pensam que devem ultrapassá-la), nós devemos nos engajar na busca da imortalidade através do outro, como faz o Vampyroteuthis. Devemos nos engajar na arte. Nesse nosso engajamento, emerge o Vampyroteuthis em nós. Nós nos tornamos visivelmente vampiromórficos (ibid.).



### 3. O Cinema como Natureza: Protheus e Inhaling the Spore

No horizonte do cinema, existe um gênero ou tipo de discurso no qual a história e as ciências naturais vieram a se tornar temas por excelência. Trata-se do documentário e, de modo mais específico, do documentário sobre a vida selvagem (*wildlife documentary*). Aqui, a história, a natureza e sua animalidade constituem comumente o foco narrativo. É possível argumentar, porém, que a natureza penetra de algum modo em todo tipo de cinema. Bazin escreveu, por exemplo, que “a fotografia nos afeta como um fenômeno da natureza, como uma flor ou um floco de neve” (1958: p. 18) – afirmação que lhe rendeu uma série de acusações. Mas existe, efetivamente, uma dimensão da experiência cinematográfica que aponta para essa sensação de imediatismo, como algo ainda intocado pela cultura, virginal e da ordem das sensações. Acostumados como estamos a interpretar e contar histórias, essa dimensão *imediata* do cinema é raramente perceptível. Por outro lado, no documentário essa sensação tende a evidenciar-se com maior força.

“O Homem Urso” é um dos vários documentários analisados por Raymond Bellour em sua obra *Le Corps Du Cinema: Hypnoses, Émotions, Animalités* (2009), na qual o gênero ocupa papel de destaque. A proposta desse livro intrigante é sugerir três vias de acesso ao cinema que, ao fim e ao cabo, não passam de uma só: a hipnose, as emoções e a animalidade<sup>10</sup>. O que unifica essas três dimensões da experiência do cinema é a presença e primazia de um *corpo*. Se o cinema foi pensado frequentemente a partir dessas três vias (que também foram extensivamente encenadas por ele) é porque elas oferecem uma entrada privilegiada para o que Bellour chama de “o corpo do cinema”. Um corpo formado, por sua vez, pelo *corpo dos filmes* (algo que poderíamos definir como uma *corpus*, como a totalidade da longa história do cinema) e pelo *corpo do espectador*. O corpo do cinema seria, assim, o “lugar virtual dessa conjunção” (2009: p. 16). Através da hipnose, das emoções e da animalidade entra em cena uma dimensão material e sensorial da experiência-cinema. Trata-se de um corpo que, antes de qualquer esforço interpretativo, antes de qualquer processo hermenêutico, experimenta a imagem como afecção, de um modo, diríamos, *i-mediato*. O corpo animal é, assim, aquele *em estado de natureza*, existindo em uma ordem pré-simbólica e

---

<sup>10</sup> É uma coincidência curiosa e interessante que Bellour principie o livro com uma referência a Athanasius Kircher, figura emblemática do barroco e objeto de fascínio para Zielinski e Benjamin, e seu *experimentum mirabile. De imaginatione gallinae* – experiência que parece demonstrar a viabilidade da hipnose nos animais (2009: pp. 13-14).

se deixando afetar livremente pelo cinema. Eu diria ainda: *o cinema como segunda natureza*.

Não espanta, portanto, a importância que a figura animal (assim como o documentário) desempenha nas análises de Bellour. É Bazin, precisamente, quem emoldura um dos capítulos do livro com seu argumento de mão dupla de que “o cinema nos ensina a conhecer melhor os animais” e “os filmes de animais nos revelam o cinema” (apud Bellour, 2009: p. 537). A figura do animal, bem como a do hipnotizado (que passa a ser um autômato sem controle de sua consciência) constituem encarnações do *Unmensch*. Fonte de pânico para um modelo de sujeito iluminista e racional, esse *Unmensch* – corpo de emoções, máquina e animal – é o espectador ideal de um cinema tornado (segunda) natureza. Sua principal forma de afecção é o espanto, sensação que, em boa medida, presidiu a emergência das ciências naturais no século XVII.

a ciência natural originária encontrava-se tão imbricada com preocupações estéticas, com a compreensão da história natural como anedota, com sua tendência de deliciar-se no bizarro e no insólito, quanto com a demonstração da leis subjacentes do mundo (Munster, 2006: p.67).

Em outras palavras, em sua origem, a ciência natural ainda não havia se rendido à narrativização e racionalização que viriam caracterizar a noção moderna de ciência. O império da ordem como força externa e universal ainda não se estabelecera. De forma semelhante, o cinema das origens, o “cinema das atrações”, se caracterizou por um modelo de espectador ligado ao fascínio com as maravilhas tecnológicas e por uma forma cinematográfica não narrativizada, não inteiramente racionalizada. O cinema, então usualmente apresentado em feiras de atrações, constituía apenas uma das várias fontes de espanto e admiração disponíveis ao público. Desse modo, a relação que os aparatos precursores do cinema entreteram com os gabinetes de curiosidade barrocos faz todo sentido. Como explica Laurent Mannoni

Esses gabinetes, cuja moda atravessou séculos, reuniam numa sala, ou sobre um móvel grande, raridades naturais (pedras preciosas, fetos, animais empalhados), instrumentos de física e de óptica, moedas antigas, gravuras dos grandes mestres, em síntese, tudo o que espicaçava a “curiosidade”. Eram, de certa forma, museus pré-cinematográficos: além da câmara escura, exibiam também lentes, prismas, anamorfoses, discos com imagens e toda sorte de “espelhos de prazer” ou espelhos mágicos, cujas projeções se rivalizavam com as da câmara obscura (2003: pp. 43-44).

Os gabinetes de maravilhas foram os precursores dos museus de hoje, nos quais o processo moderno de racionalização e classificação foi paulatinamente substituindo o sentido anterior do espanto pelas funções educativas e científicas. Permaneceu,

contudo, algo do fascínio com o passado e com as singularidades da natureza. Na Convoluta L do *Passagenwerk*, Benjamin classifica os museus entre as “casas de sonho do coletivo” (*Traumhäusern*) características da modernidade, especificando o aspecto dialético de sua relação conflitiva, por um lado, com a pesquisa científica, e, por outro, com “o tempo fantasioso do mau gosto” (*träumerischen Zeit des schlechten Geschmacks*) (V-2, 1991: p. 513). Nesse sentido, se é verdade, como afirma Arlindo Machado, que o elemento reprimido na maioria dos discursos históricos sobre o cinema foi “o devir do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário” (1997: p. 15), então foram também esses os elementos subtraídos da historiografia dos museus.

Mas se estamos efetivamente vivendo um retorno do gosto barroco, como afirmam diversos autores<sup>11</sup>, então esse antigo fascínio pode estar igualmente retornando à nossa cena cultural. No documentário de Leonard Feistein, “Inhaling the Spore” (2006), sobre o peculiar *Museum of Jurassic Technology*, em Los Angeles, é possível observar a construção de um regime de visualidade fundado numa estética do espanto e num processo de desestabilização do espectador. Aliás, esses são traços essenciais também da própria configuração espacial e visual do museu. Suas salas absolutamente escuras, seus curiosos dioramas, suas animações com sabor arcaico engendram uma visualidade ao mesmo tempo ‘cinematográfica’ e rememorativa das câmaras de maravilhas barrocas. Não obstante apresentar-se como um típico museu de ciências naturais, a instituição, fundada por David Wilson em 1984, é, na verdade, uma espécie de monumental paródia da instituição museológica como um todo<sup>12</sup>.

A aparência de cientificidade que exhibe à primeira vista, vai pouco a pouco sendo substituída por uma sensação de estranheza e de que algo ali está terrivelmente *fora de lugar*. O catálogo de exposições do museu se assemelha à célebre enumeração da enciclopédia chinesa citada por Borges em “El idioma analítico de John Wilkins” e evocada por Foucault no princípio de *As Palavras e as Coisas*: “Ninguém possuirá de novo o mesmo conhecimento: cartas ao observatório do Monte Wilson 1915-1935”, “O olho da agulha: o singular mundo das microminiaturas de Hagop Sandaldjian”, “Conte às abelhas: crença, conhecimento e cognição hipersimbólica”.

---

<sup>11</sup> Ver, por exemplo, Calabrese (1988) e Ndalians (2005).

<sup>12</sup> Sobre o Museu da Tecnologia Jurássica, ver meu artigo “Obliscência: por uma teoria Pós-Moderna da Memória e do Esquecimento”(2000). Para uma história detalhada do museu, ver Weschler (1995).

Em seu documentário, Feinstein lança mão de uma narrativa fragmentada, acompanhada por longos passeios da câmera (frequentemente em *slow motion* e quase sempre *handheld*) pelo museu, de modo que o espectador se sente não apenas como um visitante virtual da instituição (um efeito, diríamos, de *presentificação*), mas também envolvido num clima onírico e irreal. Colaboram para a criação desse clima a trilha sonora espectral e as narrativas dos dioramas, que o espectador ouve com a mesma voz ‘eletrônica’ escutada pelos visitantes. Essas imagens do museu são pontuadas pelas falas do fundador e dos ‘especialistas’ que analisam a instituição<sup>13</sup>. As estratégias tradicionais da construção narrativa do documentário são, assim, empregadas paralelamente ao recurso a pequenos desvios (como ângulos de câmera excêntricos) que colaboram para incrementar o sentido de espanto e estranheza do espectador.

Ambiência semelhante, ainda que elaborada a partir de mecanismos diferentes, pode ser encontrada em “Protheus” (2004), de David Le Brun. Seu tema é a vida e a obra do naturalista, filósofo e artista Ernst Haeckel (1834-1919), obcecado com o restabelecimento das conexões perdidas entre arte, ciência e espiritualidade. Haeckel dedicou a maior parte de sua vida ao estudo dos radiolários, microscópicas criaturas encontradas no oceano e cujas formas, polimórficas e complexas, pareciam simbolizar a conjunção dos domínios que o cientista pretendia reconciliar. “Protheus” também obedece, em grande parte, as convenções narrativas do documentário. Contudo, a odisséia de Haeckel é escandida a partir da leitura de trechos do conhecido poema de Coleridge, *The Rhyme of the Ancient Mariner* – que pontua outra narrativa, a da viagem da embarcação *Challenger*, em 1872, numa das maiores empresas interdisciplinares de exploração oceânica da história.

Le Brun constrói um filme de visualidade barroca, com uma *imagerie* misteriosa e tão ou mais fantasmagórica que o trabalho de Feinstein. Ao mesmo tempo, seu uso maciço de desenhos e fotografias antigas resulta em uma exploração singular da dimensão material da experiência cinematográfica. Essa dimensão material, tecida a partir das texturas das fotografias, das animações e dos desenhos dos radiolários, é acentuada pela singular inexistência de movimento ‘real’ em todo o documentário. De fato não existe em todo o filme um único instante sequer de movimento dos objetos ou imagens capturados pela câmera. O único movimento que o espectador percebe é o da própria câmera e o das animações produzidas por Le Brun.

---

<sup>13</sup> Entre os quais Barbara Stafford, estudiosa da cultura visual do século XVIII. Cf. Stafford (1996).

Em um dos extras do DVD, o diretor compara sua obra a um *ser vivo*, que, como os radiolários, cresceu em múltiplas camadas (*layers*) e direções, de dentro para fora. A incrível jornada de Le Brun, que levou 22 anos para completar o trabalho, é narrada por ele próprio, numa espécie de preâmbulo que produz no espectador uma sensação de assombro. Parte fundamental dessa experiência é a descrição do longo e doloroso processo tecnológico de animação das imagens (dos radiolários e das gravuras de Gustav Doré para o poema de Coleridge). Iniciadas nos anos 80, quando as facilidades técnicas do digital ainda não existiam, essas animações foram feitas por meio de um processo analógico, em que as imagens de Haeckel eram fotografadas quadro a quadro e animadas em película de 35 mm. Para extrair cada imagem registrada em filme preto e branco de alto contraste eram necessárias cerca de duas horas de trabalho. Le Brun produziu aproximadamente 1000 dessas imagens.

Mais espantosa ainda foi a odisséia da animação produzida a partir das gravuras de Doré. As linhas que desenham o oceano no qual navega o “ancient mariner” executam no filme um balé de aspecto hipnótico e barroco em sua profusão de detalhes. Para conseguir esse efeito, Le Brun pediu emprestado o único exemplar disponível nos EUA de uma cópia da obra de 1876 (mesmo ano do retorno da Challenger), impressa na própria gráfica de Doré. As linhas das ondas eram tão finas, detalhadas e seu preto tão marcado que o diretor acabou se deparando com um problema inusitado – um resultado da ‘resistência’ do material de registro. Ao assistir às experiências iniciais de animação, ele percebeu padrões de interferência produzidos pelo filme, num efeito semelhante à saturação criada por uma camisa com padronagem em ziguezague numa imagem televisiva (essa saturação aparecia mesmo nas imagens estáticas). Ao levar o resultado para o laboratório da Kodak, os técnicos admitiram nunca ter visto nada assim acontecer a um filme da empresa. Sugeriram a hipótese de que os desenhos eram tão nítidos e contrastados em seus pretos e brancos que estavam produzindo interferência entre as camadas de cor do filme. Em seguida, recomendaram que Le Brun utilizasse as imagens de menor qualidade (!) e as levasse a um laboratório de efeitos especiais onde se pudesse fazer uso de uma lente específica para contornar o problema. Todos esses elementos fazem de “Protheus” um filme cuja visualidade possui uma qualidade especialmente tátil, material e sensorial.

A sedução com o aspecto *háptico* (a ‘tatilidade’) dos fenômenos também era um traço cultural do barroco. No pensamento de Flusser, por sua vez, ele constituía, sem dúvida, um dado fundamental. O filósofo, que por toda sua vida nunca abandonou sua



preciosa máquina de escrever, gostava de jogar com as palavras alemãs *Tasten* e *tasten* (substantivo e verbo), respectivamente “teclas” e “sentir”, “apalpar”. Como define Paola Bozzi,

Sua meta é uma diligente comunicação tátil do pensamento com seu objeto como consciente reação ao caráter dominante do significar: portanto, nada de filosofar “com o martelo”, mas antes a utopia de um conhecimento não violento, que “nasce inteiramente do contato com os objetos” (2005: p. 9).

Hoje, testemunha-se esse fascínio em toda parte. Em nossa atração pelo passado (pelos nossos vários passados, inclusive o barroco) e o desejo de *presentificá-lo*, Gumbrecht identifica um sintoma da importância conferida à materialidade em nossa cultura. Nessas práticas de presentificação, tende-se a valorizar a dimensão do espaço,

pois é apenas em sua exibição espacial que somos capazes de ter a ilusão de tocar objetos que associamos ao passado. Isso pode explicar a crescente popularidade da instituição do museu e, também, o renovado interesse e a reorientação da subdisciplina histórica da arqueologia (2004: p. 123).

O filme de Le Brun, trabalhando a partir de imagens bidimensionais sem profundidade (desenhos e fotografias), cria, entretanto, um efeito de espacialização da imagem. No passeio que a câmera executa por essas fotografias, seu movimento devolve às imagens estáticas o tempo e o espaço que lhe haviam sido subtraídos. Entramos, ali também, em uma espécie de museu de ciências naturais, onde tocar nos objetos não só é permitido, mas mandatório. O espectador pode dizer, então, repetindo as palavras de Haeckel no final do documentário: “I am here to wonder!” (“estou aqui para maravilhar-me!”).

## **Bibliografia:**

- Bazin, , André. *Qu'est-ce que le cinéma? (vol. 1)*. Paris: Editions du Cerf, 1958.
- Bec, Louis. “Instituto de Tecnozoosemiótica – Elementos de Tecnozoosemiótica”, em Domingues, Dianna (org.). *Arte, Ciência e Tecnologia: Passado, Presente e Desafios*. São Paulo: Unesp/Itaú Cultural, 2009.
- \_\_\_\_\_. “Vampyrotheutis Infernalis: Postscriptum”. *Flusser Studies*, n. 4 (online), maio 2007. Disponível em <[http://www.flusserstudies.net/pag/04/bec\\_vampyrotheutis.pdf](http://www.flusserstudies.net/pag/04/bec_vampyrotheutis.pdf)>. Acesso em: junho de 2009.
- Bellour, Raymond. *Le Corps du Cinéma: Hypnoses, Émotions, Animalités*. Paris: P.O.L, 2009.
- Bernardo, Gustavo et alii. *Vilém Flusser: uma Introdução*. São Paulo: Annablume, 2008.
- Benjamin, Walter. *Gesammelte Schriften* (7 vols: ed. Rolf Tiedemann e Hermann Schweppenhäuser). Frankfurt: Suhrkamp, 1991.
- Bozzi, Paola. “Rhapsody in Blue: Vilém Flusser und der *Vampyrotheutis Infernalis*”. *Flusser Studies*, n. 1 (online), novembro 2005. Disponível em <<http://www.flusserstudies.net/pag/01/bozzi-rhapsody-blue01.pdf>>. Acesso em: abril de 2009.
- \_\_\_\_\_. *Vilém Flusser: Dal Soggetto al Progetto: Libertà e Cultura dei Media*. Torino: Utet Università, 2007.





- Buck-Morss, Susan. *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project*. Cambridge: the MIT Press, 1991.
- Calabrese, Omar. *A Era Neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1988.
- De Landa, Manuel. *A Thousand Years of Nonlinear History*. New York: Swerve, 2000.
- Felinto, Erick. “Walter Benjamin e a Magia da Linguagem: Anotação sobre uma Mística Atéia”, em *Cadernos do Mestrado 1*. Rio de Janeiro: Instituto de Letras/UERJ, 1994.
- \_\_\_\_\_. “Obliscência: por uma Teoria Pós-Moderna da Memória e do Esquecimento”, em *Contracampo 5*. Niterói: PPGC/UFF, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Silêncio de Deus, Silêncio dos Homens: Babel e a Sobrevivência do Sagrado na Literatura Moderna*. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- \_\_\_\_\_. “A Traição do Sentido: Notas sobre a Tradução Inglesa de ‘A Tarefa do Tradutor’”, em Souza, M. Paiva, Carvalho, R. & Salgueiro, W. (orgs.). *Sob o Signo de Babel: Literatura e Poéticas da Tradução*. Vitória: Flor & Cultura/PPGL-MEL, 2006.
- Flusser, Vilém & Bec, Louis. *Vampyrotheutis Infernalis: eine Abhandlung samt Befund des Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Göttingen: Hubert & Co., 2002 (1987).
- Flusser, Vilém. *Kommunikologie*. Frankfurt am Main: Fischer, 2007.
- Gil, José. *Monstros*. Lisboa: Relógio d’Água, 2006.
- Gumbrecht, Hans Ulrich & Pfeiffer, K. Ludwig. *Materialities of Communication*. Stanford: Stanford University Press, 1994.
- Gumbrecht, Hans Ulrich. *The Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. Stanford: Stanford University Press, 2004.
- Hanssen, Beatrice. *Walter Benjamin's other History: of Stones, Animals, Human Beings, and Angels*. Berkeley: University of California Press, 1998.
- Machado, Arlindo. *Pré-Cinema e Pós-Cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- Mannoni, Laurent. *A Grande Arte da Luz e da Sombra*. São Paulo: Senac/Unesp, 2003.
- Maravall, José Antonio. *La cultura del Barroco: análisis de una estructura histórica*. Barcelona: Ariel, 1975.
- Menninghaus, Winfried. *Walter Benjamins Theorie der Sprachmagie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995.
- Munster, Anna. *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics*. Dartmouth: Dartmouth College Press, 2006.
- Ndalianis, Angela. *Neobaroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- Stafford, Barbara. *Artful Science: Enlightenment Entertainment and the Eclipse of Visual Education*. Cambridge: The MIT Press, 1996.
- Zielinski, Siegfried. *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge: the MIT Press, 2006.
- Zielinski, S. & Wagnermaier (orgs.). *Variantology I: on Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Köln: Walter König, 2005.
- Wollin, Richard. *Walter Benjamin: an Aesthetic of Redemption*. Berkeley: University of California Press, 1994.
- Weber, Samuel. *Benjamin's -abilities*. Cambridge: Harvard University Press, 2008.
- Weigel, Sigrid. *Walter Benjamin: die Kreatur, das Heilige, die Bilder*. Frankfurt am Main: Fischer, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Cuerpo, imagen y espacio en Walter Benjamin: una relectura*. Buenos Aires: Paidós, 1999.
- Weschler, Lawrence. *Mr. Wilson's Cabinet of Wonder: Pronged Ants, Horned Humans, Mice on Toast, and Other Marvels of Jurassic Technology*. New York: Vintage Books, 1995.