



O Paradigma Não-Narrativo Do Cinema de Atrações à Realidade Virtual¹

Marcio Carneiro dos Santos²
Universidade Anhembi-Morumbi – São Paulo – SP

RESUMO:

O cinema não nasceu narrativo. Nos seus primeiros anos a prioridade das produções não era a de contar histórias, mas sim atrair a atenção do espectador numa experiência muito mais próxima do circo e das artes populares do que do teatro e da literatura. A dominância da narração chegou com Griffith e a organização do código que hoje conhecemos como linguagem cinematográfica. Mesmo assim o lado não-narrativo do cinema e das mídias audiovisuais de forma geral sobreviveu e nos dias de hoje parece ter um novo despertar através dos efeitos especiais, da interatividade e da presença corporal cada vez mais intensa em ambientes digitais onde a distância entre o espaço da tela e o espaço da platéia parece ser cada vez menor. O conceito do Paradigma Não-Narrativo tenta explicar essas transformações.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação;Materialidade;Narração

TEXTO DO TRABALHO

1.0 – O Paradigma do Cinema Narrativo

Na história do cinema, hoje já com mais de 100 anos, talvez a mais forte convicção seja a de que o paradigma do Cinema Narrativo, isto é, o do cinema que se organiza ao redor da função de contar histórias, seja o dominante.

Esse modo do fazer cinematográfico que se inicia com Griffith e se aprimora ao longo dos anos, alimentado pela hegemonia dos estúdios de Hollywood e pelas forças do mercado, afasta essa forma de comunicação de suas origens populares e se estabelece quase que como a única possibilidade a pensar toda vez que, hoje ouvimos a palavra cinema.

Apesar disso, em diversos momentos, historiadores e estudiosos depararam-se com uma espécie de “algo mais”, fora do âmbito da narração e suas estratégias de construção de uma relação com o espectador a partir da imersão num mundo diegético.

¹ Trabalho apresentado no GT – Comunicação Audiovisual, do Inovcom, evento componente do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Aluno do Programa de Mestrado em Comunicação Contemporânea da UAM – São Paulo



Entre outros poderíamos citar a *Montagem de Atrações* de Eisenstein³, termo que Tom Gunning anos depois reutilizaria para cunhar o seu *Cinema de Atrações*, uma espécie de reavaliação do trabalho cinematográfico desenvolvido nos primeiros anos do cinema.

Poderíamos citar os escritos de Marinetti e sua estética do *encantamento* e da *estimulação*⁴ ou ainda o trabalho de outros modernistas, futuristas, dadaístas e surrealistas que também viram no cinema uma força de renovação que não poderia sucumbir aos moldes narrativos das artes como a literatura e o teatro tradicional.

Poderíamos ainda citar trabalhos da arte de vanguarda onde Gunning confessa ter encontrado os primeiros *insights* para sua posterior construção de um cinema onde contar histórias era menos importante do que mostrar coisas e fascinar o espectador.

Se os exemplos acima parecem se entrelaçar de alguma forma, a essa lista poderíamos acrescentar ainda diversas outras referências tão dispersas e aparentemente estranhas umas às outras como o texto de Laura Mulvey, “*Visual Pleasure and Narrative Cinema*”⁵ e o trabalho de Jae Hyung Ryu⁶ que compara os truques do início do cinema, nos trabalhos de Méliès e outros, aos atuais efeitos digitais cada vez mais presentes nos *blockbusters* hollywoodianos.

Ao conjunto de referências do que não pode ser descrito apenas através do paradigma do cinema narrativo, poderíamos acrescentar muitas outras; entretanto, para os fins desse trabalho, gostaria de citar apenas mais duas: as idéias de Thomas Elsaesser que discutem as relações entre o espaço da platéia e o espaço da tela propondo um conceito diferente de diegese e a teoria da Materialidade da Comunicação, de Hans U. Gumbrecht que, através dos conceitos de Produção de Sentido e Produção de Presença, parece finalmente nos oferecer instrumentos para afirmar que o que todos os autores citados anteriormente encontraram (mesmo quando não pensaram especificamente nisso) é o fato de que o evento cinematográfico é vivido por um *sujeito* que pensa , interpreta e sonha mas também por um *corpo* que percebe e é impactado de forma direta por diversas formas de estímulo.

³ O conceito é citado no livro *O Sentido do Filme* e em outros escritos de Eisenstein para quem *Atrações* seriam os momentos de pico, os pontos de clímax de um espetáculo, como num circo , num show de variedades e no cinema.

⁴ Nesse texto Marinetti fala do Teatro de Variedades que, com sua capacidade de parodiar e plagiar as grandes obras de arte, retiraria delas seu ar solene apresentando-as com se fossem apenas mais um tipo de atração .

⁵ O próprio Gunning cita seu interesse pelo trabalho de Mulvey a partir da idéia de que o contato com o espectador é formatado através da relação deste com o que Gunning chama de “*filmic modes*” citando o espetáculo e a narrativa.

⁶ Ver referências bibliográficas



2.0 – Mostração versus Narração – O Início “Não-Narrativo” do Cinema

Em seu livro *O Primeiro Cinema*, Flávia Cesarino descreve as mudanças sofridas pela historiografia do cinema ao tratar das produções do período de 1895 a 1906/1908, que, inicialmente, eram vistas por historiadores como Lewis Jacobs, Georges Sadoul e Jean Mitry, como desajeitadas experiências na busca do que o cinema teria em sua essência, ou seja, uma linguagem própria utilizada para contar histórias.

“ A abordagem tradicional considerava que somente a partir do momento em que se começou a manipular satisfatoriamente os vários elementos dessa linguagem – a alternância de tempos e espaços, os closes, os campos/contra-campos, as tomadas subjetivas, a centralização, os travellings, as panorâmicas, as fusões, etc. – para construir narrativas fluentes é que o cinema teria se transformado num sistema de expressão verdadeiramente artístico.” (pág. 38)

A visão da historiografia clássica poderia ser descrita como moderna já que pensa o seu objeto de estudos a partir de uma evolução linear, onde as produções dos primeiros anos seriam uma espécie de infância ou pré-história e o “marco zero” do que realmente interessava estaria datado com os filmes de D.W. Griffith, ou mais especificamente para alguns, como Nicholas Vardac, no ano de 1915, com a apresentação de “O nascimento de uma nação”.

Mesmo entre os historiadores clássicos há divergências entre esse momento de transição já que também são citados como figuras importantes para a descoberta da linguagem cinematográfica, principalmente no que se refere à montagem, nomes como Edwin Porter (*Life of an American Fireman* – 1903), James Williamson (*Attack on a China Mission* – 1900) e G.A. Smith (*Grandma’s Reading Glass* – 1900).

Divergências e nacionalismos a parte, o que fica patente é a idéia da importância do surgimento da narrativa, neste caso também clássica, para a avaliação do valor artístico dos trabalhos cinematográficos.

Tal posição só viria a ser questionada, segundo Flávia Cesarino, a partir dos trabalhos de Jean-Louis Comolli, nos *Cahiers du Cinéma*, em 1971/1972.

Fatos importantes contribuíram para essas mudanças. Um deles seria a descoberta em 1940, na Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos de *Paper Prints*⁷ contendo

⁷ No intuito de proteger seus filmes da exploração ilegal e não autorizada e na ausência de uma legislação sobre o direito autoral de produções cinematográficas, Tomas A. Edison, precursor do cinema na América, a partir de 1894, começou a copiar em papel fotográfico cada fotograma de seus filmes, formando rolos que posteriormente foram chamados de Paper Prints e eram registrados na Biblioteca do Congresso Americano como fotografias. Essa prática logo foi adotada por vários outros estúdios de produção cinematográfica fazendo com que esse acervo chegasse a cerca de 5 mil rolos ainda em 1912.



fotogramas de filmes dos primeiros anos do cinema. Posteriormente essas fotos foram retransferidas para película de 16mm num trabalho iniciado pelo técnico e colecionador Kemp Niver. Só isso já rendeu aos pesquisadores vasto material para análise, já que muitos dos filmes recuperados a partir dos *Paper Prints* já não existiam mais e só podiam ser analisados a partir de lembranças e anotações, procedimento comum dos historiadores clássicos citados anteriormente.

Outro fato foi o evento que ficou conhecido como o Simpósio de Brighton, em 1978, que reuniu arquivistas e pesquisadores de vários países e que a partir das diversas contribuições apresentadas, direcionou o olhar dos presentes para a necessidade de uma nova avaliação dos trabalhos do cinema dos primeiros anos. Em meio aos muitos pesquisadores que foram a Brighton estavam André Gaudreault e Tom Gunning que consolidam, a partir daí, uma nova forma de ver os trabalhos dos primeiros dez anos do cinema.

Flávia Cesarino, citando Gaudreault e Gunning em seu trabalho de 1989, “*Le Cinéma de Premiers Temps: un défi à l’histoire du cinéma ?*”, resume bem o novo olhar sobre essa parte da história do cinema :

“ 1. O cinema dos primeiros tempos apresenta formas discursivas estranhas ao cinema que se institucionalizou após 1915 (...) e não pode ser julgado por normas que então nem existiam ainda (...).

2. As normas que iriam ser erquidas para dar nascimento à (...) linguagem cinematográfica (...) não apresentam, em última análise, apesar de sua durabilidade, mais do que um instante do código.”

Gaudreault e Gunning desenvolveram conceitos importantes para os questionamentos propostos a seguir.

Gunning observa que a relevância dada à narrativa e sua característica de ser contínua (de modo a ser eficiente) era tão cara aos historiadores clássicos, sendo sua ausência tão negativa para o Primeiro Cinema (na visão deles), devido ao fato dos mesmos terem usado como referência os modelos narrativos vindos do teatro e da literatura, quando era nas artes populares, como a lanterna mágica, o teatro burlesco e os *vaudevilles* que o Primeiro Cinema se baseava .

Uma lógica própria, não necessariamente contínua e baseada em atos, interligados ou não, mas diretamente focados em, antes, prender a atenção dos espectadores ao que estava sendo mostrado. Gunning vai elaborar melhor essas diferenças no conceito de Cinema de Atrações.



Gaudreault por sua vez desenvolve uma teoria que, em síntese, estabelece dois modos fundamentais para a comunicação narrativa: a mostraçãõ e a narraçãõ. A primeira ligada mais ao relato cênico, baseado mais na imitação e que ele chama de diegese mimética; já a segunda, é mais ligada ao relato escritural e à figura tradicional do narrador, situação que ele chama de diegese simples.

Para Gaudreault, o cinema dos primeiros anos está muito mais ligado à categoria de mostraçãõ, situação que aos poucos vai sendo movida em direção à narraçãõ e ao modo clássico e hegemônico de fazer cinema que sobrevive até hoje.

Trabalhando juntos ou separados, Gaudreault e Gunning parecem convergir em alguns pontos apesar de haver diferenças entre a idéia de Cinema de Atrações e o esquema narratológico proposto por Gaudreault.

De uma forma ou de outra, ambos determinam uma espécie de polaridade entre atrações, espetáculo ou mostraçãõ e a narraçãõ da maneira como a conhecemos hoje em sua forma hegemônica no cinema.

Os dois também parecem concordar que, com a ascensão de Griffith e seus trabalhos no cenário da indústria do cinema, o pólo da narraçãõ clássica começa a tornar-se hegemônico apontando para o pólo do espetáculo um papel cada vez menor nos filmes que se seguiram.

O modo de fazer cinema estabelecido por Griffith, de uma certa forma, decreta a queda de um outro personagem tão importante nesta trajetória: George Méliès.

Se Griffith representa a conquista da narraçãõ e o domínio sobre uma recém descoberta linguagem do cinema, Méliès encarnou no Primeiro Cinema o lado do espetáculo.

Através de truques cada vez mais complexos, o mágico Méliès atraiu a atenção dos espectadores e construiu, da sua forma, sua relação com o público, numa trajetória diferente da de Griffith, num caminho que o levaria do sucesso à miséria em menos de 20 anos.

Nesse momento, a balança de Gaudreault pende definitivamente para a narraçãõ e a mostraçãõ parece então fadada ao esquecimento.

Entretanto pode não ter sido bem assim.

Teria a ascensão de Griffith sepultado a *Mostraçãõ* de Gaudreault e o *Cinema de Atrações* de Tom Gunning deixando-os apenas como características de uma época, a do Primeiro Cinema, que finda entre os anos de 1906/1908?



Seriam esses dois extremos, *Atrações* e *Narração*, a única equação possível para estruturar as possibilidades do fazer cinematográfico ?

Por fim, sendo negativa a resposta à questão anterior, em que bases teóricas poderíamos reconstruir esse problema?

3.0 – O Retorno das Atrações

Na coletânea coordenada por Wanda Strauven “ *The Cinema of Attractions Reloaded*”⁸ a organizadora em seu texto introdutório afirma:

“Despite the fact that the cinema of attractions was clearly thought of as a time specific category of film practice (and more specifically of spectatorship), its real attraction consist of its applicability to other periods of film history, to other similar practices beyond early cinema (and even beyond cinema). Gunning himself is responsible for such a universalization of the concept by stating in his seminal essay : “ In fact the cinema of attractions does not disappear with the dominance of narrative, but rather goes underground , both into certain avant-garde practices and as a component of narrative films , more evident in some genres (e.g. the musical) than in others.”⁹Or again:”Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots ... in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects.”^{10,11}

Como demonstra esse fragmento introdutório, o próprio Gunning estende o conceito de Cinema de Atrações aos dias de hoje. Até o título da coletânea de Strauven, que faz referência à trilogia de Matrix, sugere essa possibilidade. A verdade é que a expressão se popularizou sendo usada (às vezes erroneamente) sempre que algo fora do paradigma dominante do cinema narrativo é avistado.

O grande problema em relação a isso pode ser traduzido pelos questionamentos de Warren Buckland que no texto “ *A Rational Reconstruction of The Cinema of Attractions*” inserido na coletânea *The Cinema of Attractions Reloaded* pergunta :

⁸ O livro editado pela Universidade de Amsterdam, onde Wanda Strauven é professora de *Film Theory e Media Archaeology*, é uma espécie de edição comemorativa dos vinte anos dos primeiros textos de Gunning e Gaudreault onde a expressão *Cinema of Attraction* foi usada para definir uma nova forma de avaliar os filmes do período de 1895 a 1906/1908.

⁹ Gunning , “ The Cinema of Attractions” 57

¹⁰ Gunning , “ The Cinema of Attractions” 61

¹¹ Apesar do fato do *Cinema de Atrações* ter sido pensado claramente como uma categoria de prática fílmica de um período específico (e mais especificamente de relação com o espectador), o seu real interesse consiste na sua aplicabilidade em outros períodos da história do filme, a outras práticas além do cinema dos primeiros anos (e até além do cinema). O próprio Gunning é responsável por uma espécie de universalização do conceito quando afirma em seu ensaio básico: “ Na verdade o *Cinema de Atrações* não desaparece com o domínio da narrativa, mas sim permanece subterrâneo, em certas práticas de vanguarda e como componente de filmes narrativos, mais evidente em alguns gêneros(o musical por exemplo) que em outros.” Ou ainda : “ Claramente , de uma certa forma , o recente cinema do espetáculo reafirmou suas origens ... no que poderia ser chamado de cinema de efeitos de Spielberg-Lucas-Coppola.” – Tradução do autor.



“Can early cinema (Lumière and Méliès), the avant-gardes (French Impressionism, German Expressionism, Soviet montage , Surrealism , the American avant-garde) , as well as vaudeville, circuses and fairgrounds, and contemporary Hollywood blockbusters, really be discussed under the same concept? Is the concept of attraction not being stretched too far ?”¹²

Em seu texto Buckland cita outras críticas às idéias de Gunning, principalmente as desferidas por Charles Musser e David Bordwell. Entretanto a citação acima resume bem o fato de que a questão das Atrações, na acepção de Gunning, não é tão válida assim em cenários mais amplos apesar de sua popularidade e aplicação indiscriminada, mesmo em situações diferentes das que deram origem ao termo, no caso os estudos sobre o cinema dos primeiros tempos ou Primeiro Cinema(Early Cinema).

É necessário abrir aqui um parágrafo para as explicações que o próprio Gunning oferece às críticas e dúvidas em relação ao conceito de Cinema de Atrações no texto “ *Attractions : How They Came into the World*” que abre a coletânea de Strauven. Nesse texto Gunning conta como o nome de *Atrações* deve-se a uma série de autores que influenciaram o seu trabalho, como Einsenstein já citado, bem como a dificuldade da tradução da expressão “*Early Cinema*” para o francês que o levou , a pedido de Andrés Gaudreault , a pensar num outro nome, surgindo então o termo “ *Cinema of Attractions*”, que em francês contornava os problemas de tradução e entendimento do anterior.

Poderíamos tentar resumir as críticas comentadas por Gunning em 2 eixos principais :

- a) Um eixo temporal onde os questionamentos estão ligados às datas onde começa e termina efetivamente o reinado do que Gunning chama de “Cinema de Atrações” e cujo período de dominância (usando os próprios termos de autor) iria de 1895 a algo em torno de 1905 a 1906. Alguns desejam aumentar esse período até a Primeira Guerra Mundial (outros como já comentamos até os dias de hoje) e críticos como Musser pretendem reduzi-lo a apenas dois ou três anos após a primeira exibição pública onde , segundo Musser , haveria uma espécie de aura de novidade em relação ao aparato cinematográfico, fato que se dispersaria e redirecionaria o cinema já bem cedo para a busca da construção

¹² Pode o cinema dos primeiros tempos (Lumière e Méliès) as vanguardas (impressionismo francês, expressionismo alemão, a montagem soviética, surrealismo, vanguarda americana) bem como ainda o *vaudeville*, os circos e as feiras e os *blockbusters* hollywoodianos contemporâneos realmente serem discutidos sob o mesmo conceito? O conceito de *Atrações* não teria sido estendido demais? – Tradução do autor.



narrativa. A esse aspecto Gunning argumenta o que parece ser bastante lógico, ou seja, são questões muito subjetivas já que, onde em determinados trabalhos ele , Gunning , vê ainda o domínio das *Atrações* (aumentando portanto o período do *Cinema de Atrações*), Musser vê já a predominância de estruturas narrativas , portanto , reduzindo o período. Para Gunning o que importa aqui não são as datas específicas deste ou daquele filme, mas sim o que ele chama de dominância de um modo específico de se dirigir ao expectador, baseado em estratégias não eminentemente narrativas e com muita frequência construídas a partir do exótico , do inesperado e do não usual .

b) Um outro eixo se organiza sobre a questão de antagonismo ou não entre *Atrações* e *Narração*. Nesse aspecto Gunning retorna sobre o seu conceito de dominância e afirma nunca ter dito que não existiam indícios narrativos nos trabalhos do Primeiro Cinema e sim que , tanto numericamente como em termos qualitativos , as atrações eram mais evidentes, dominantes . Diz Gunning :

“Thus, rather than seeing attractions as simply a form of counter-narrative, I have proposed them as a different configuration of spectatorial involvement, an address that can, in fact , interact in complex and varied ways with other forms of involvement.”¹³

Retornando à idéia de usar o conceito de Cinema de Atrações ao cinema contemporâneo é preciso, portanto, estar ciente das questões e contradições que tal proposta envolve. Para que essa extensão tenha alguma chance de ser válida é preciso retornar a um dos conceitos centrais no Cinema de Atrações de Gunning , ou seja , a forma de como ele se direciona, se propõe e impacta o expectador ou, nas palavras de Strauven no texto introdutório da coletânea , “ *the fundamental question of the impact on the spectator.*”

Tanto em sua etimologia quanto na teoria de Gunning, as atrações são direcionadas a impactar os sentidos do espectador e, em última instância, a impactar seu corpo.

Se Gunning e Charles Musser discordam sobre a predominância das atrações ou da narração em alguns trabalhos de Méliés como em “ Viagem a Lua “, é consenso que

¹³ “Mais do que ver atrações como simplesmente uma forma contrária à narrativa, eu as proponho como uma configuração diferente no envolvimento do expectador, um direcionamento que de fato interage em complexos e variados caminhos com outras formas de envolvimento”- Tradução do autor.



as obras de Méliés, bem como a de muitos outros produtores do chamado *Early Cinema*, sempre buscavam a reação dos espectadores em termos corporais : o riso , o susto , a alternância entre contração e relaxamento , entre o prazer e a repugnância .

Redirecionando, portanto, a discussão sobre a validade do conceito de Cinema de Atrações de Gunning para cenários além da primeira década do cinema (o que mesmo assim ainda é motivo de polêmica) é possível dizer que a partir da idéia de impactar o corpo do espectador (mais próximo portanto do conceito de Eisenstein) poderemos delinear um conjunto de práticas exteriores ao que chamamos de Paradigma Narrativo ; práticas essas que também se aprimoraram e desenvolveram ao longo dos anos , tais quais as práticas da narração cinematográfica, e não numa relação de antagonismo ou oposição e sim , muito mais como formas que se interpenetram e convivem juntas nos trabalhos cinematográficos contemporâneos.

4.0 – Oposição ou Inserção - Em busca de uma solução melhor

Outro fato importante a ser discutido é que, mesmo a partir do conceito de Cinema de Atrações de Tom Gunning, *Narração* e *Atrações* não são elementos opostos e antagônicos.

O texto já citado acima traz de forma bem clara que Gunning vê as duas coisas como pólos que se interpenetram e que em determinados momentos tendem mais a um lado ou a outro.

Gaudreault parece pensar de forma semelhante e ambos concordam que nos trabalhos do *Early Cinema* eram as atrações o modo dominante.

Uma situação inversa encontramos hoje quando teóricos e analistas observam principalmente nos *blockbusters* de Hollywood um redirecionamento para o espetáculo e o impacto visual, ainda que dentro de filmes que contam histórias, ou seja , eminentemente narrativos.

Muitos exemplos onde as atrações e o impacto no espectador parecem ser mais importantes do que a narrativa podem ser citados , mesmo que esta (a narrativa) exista e mesmo que estejamos falando do cinema dos dias atuais.

A trilogia de “Matrix” com seu “*bullet time effect*” que parece uma versão contemporânea dos experimentos de Muybridge ¹⁴; a impressionante combinação de cores , fotografia e *super slowmotion effects* de “Hero” de Zhang Yimou , que nos

¹⁴ O fotógrafo Eadward Muybridge é considerado um dos precursores do cinema devido às experiências que fazia com fotos em seqüência para descrever o movimento através de séries de imagens estáticas.



permite ver a lâmina da espada do guerreiro cortar gotas de chuva com extremo realismo podem ser listados como alguns desses filmes.

Num exemplo mais recente teríamos os efeitos 3D de “A Lenda de Bewolf” que parece nos levar do centro das cenas de combate ao interior da garganta do monstro que grita com enorme realismo.

Em todos esses casos, apesar de serem filmes que pretendem contar histórias, isto é, que pertencem ao paradigma narrativo, há vários momentos onde o conceito de *Atrações* de Gunning parece poder ser aplicado a partir da sua característica essencial de buscar impactar o espectador de uma forma direta, visual e em última instância corporal.

Como explicar então situações como essa? O que acontece com a narrativa nestes momentos? Ela para, dá espaço para as *Atrações* ou continua, só que por um outro caminho, de outra forma ?

5.0 – A Teoria da Materialidade de Gumbrecht

Na sua busca pela compreensão das condições de produção do sentido, Hans U. Gumbrecht desenvolveu a Teoria da Materialidade da Comunicação propondo a idéia do que ele chamou de Campo Não Hermenêutico , isto é , uma área onde a construção do sentido não se baseia na interpretação e na subjetividade, na essência interior das coisas a ser descoberta pelo intelecto (o que seria o Campo Hermenêutico); mas sim naquilo que não está nas profundezas e sim na superfície , no que pode ser percebido pelo corpo, na materialidade do mundo , um lado tão antigo quando o próprio homem mas ao mesmo tempo tão esquecido devido à supremacia do poder dado à razão .

A partir desses conceitos iniciais Gumbrecht posteriormente desenvolve as idéias de Produção de Presença (que de agora em diante abreviaremos como PP) e Produção de Sentido (idem como PS) , duas faces da experiência estética , a primeira direcionada ao corpo e a segunda ao intelecto; a primeira para a apreensão direta pelos sentidos , a segunda para ser desvendada pela interpretação.

Se no início da Teoria da Materialidade Gumbrecht focou toda a sua atenção no Campo Não Hermenêutico, com os conceitos de PP e PS ele propõe uma coexistência que alterna entre uma direção e outra de acordo com cada situação . Na introdução de seu livro “*Production of Presence – What meaning cannot convey*” , Gumbrecht diz :



“ ...In this spirit, the book will suggest, for exemple, that we conceive of aesthetic experience as an oscillation (and sometimes as an interference) between Presence Effects and Meaning Effects .”¹⁵

É impossível não pensar então na PP e na PS e não associar esses elementos aos pólos de *Mostração* e *Narração* de Gaudreault ou de *Atrações* e *Narração* de Gunning . Voltando ao trabalho dos Lumiére , de Méliès e, de forma geral, em todo o Primeiro Cinema da análise de Gunning, no período de 1895 a 1906 houve muita Produção de Presença, ou seja , muito direcionamento ao espectador e seu corpo.

Com Griffith a tensão entre esses pólos se inverte e todo esforço é feito então para envolver e intensificar a imersão do espectador no mundo da diegese e da narração, oferecendo a ele a oportunidade de interpretar e criar seu próprio filme, a partir do conjunto de experiências de sua vida e de todas as influências que recebeu e que o farão analisar e julgar o material exposto de um jeito único e pessoal , o seu próprio, eventualmente bem diferente do de outro espectador .

A partir de meados da década de 70, o esgotamento do paradigma eminentemente narrativo dentro da mais forte indústria cinematográfica do mundo, Hollywood, e o aparecimento crescente da possibilidade de efeitos especiais cada vez mais complexos abriu, nos anos posteriores, a chance de reinserção da busca pelo impacto direto ao espectador .

O reinado dos *blockbusters* começa com “ *Jaws*” de Spielberg em 75. O filme trabalha o suspense e o medo indo da descrição da tragédia do navio de guerra onde serviu o pescador Quint e que teve centenas de tripulantes mortos por tubarões após um naufrágio, até o limite da visão de ser comido por uma fera implacável.

A narrativa em alguns momentos parece ultrapassar uma espécie de fronteira onde não há nada para pensar ou entender, resta apenas a experiência direta do medo criada pela presença do monstro.

Com o fortíssimo (para a época) impacto visual das espaçonaves e batalhas , “ *Star Wars* “ de 77 , continua o caminho de mudar a forma de como o espectador é atingido pelo filme.

Mesmo com a construção de personagens interessantes e um enredo inovador para a época, é o ambiente que une ficção científica e o místico conceito da “Força” que

¹⁵ Nesse espírito, o livro sugere, por exemplo , que concebemos a experiência estética como uma oscilação e as vezes como uma interferência entre Efeitos de Presença e Efeitos de Sentido – Tradução do autor .



propicia a experiência visual que anos depois foi reinventada em meio totalmente digital com a segunda trilogia .

De um jeito bem diferente, mas também fortemente corporal, “ Embalos de Sábado a Noite “ segue a linha através do som e coreografia que acabam extrapolando o próprio filme e se replicando em boates e festas em todo o mundo . O espectador é incentivado a dançar e vivenciar em seu próprio corpo a trilha do sucesso estrelado por John Travolta.

O que se vê depois é o fortalecimento cada vez maior do lado visual dos filmes como se a *Industrial Light and Magic* de George Lucas fosse a versão contemporânea dos estúdios de Méliès e este último fosse o precursor de uma geração de diretores especializados em impactar as platéias com truques e efeitos cada vez mais realistas.

A crença de Méliès nas atrações, aparentemente um caminho que parecia ir contra a direção da História do Cinema que se voltava para a narração, parece viva nos dias de hoje onde os limites do real são testados a cada novo filme lançado.

A idéia de “ *user experience* “, que parece guiar os lançamentos da indústria do entretenimento no mundo globalizado, leva o envolvimento corporal a novas fronteiras onde o próprio conceito do que é realidade ou não parece tênue . Os games interativos parecem ser a fronteira da narrativa onde a tensão entre Produção de Presença e Produção de Sentido parece enfim se transformar em algo mais integrado e totalmente novo . Quem já experimentou o Wii da Nintendo provavelmente concordará comigo.

Por fim a aparente derrota de Méliès e das atrações diante da experiência narrativa produzida pelos trabalhos de Griffith pode não ter acontecido totalmente ou, pelo menos, estar sendo revertida nos dias atuais, também como há cem anos atrás, por motivos econômicos e de mercado, ou seja, pela única coisa que parece não ter se alterado ao longo de todos esses anos : a necessidade de buscar a atenção do espectador.

Talvez a idéia de Cinema de Atrações de Gunning seja então realmente ainda válida nos dias de hoje, mas “recarregada” dentro de um quadro mais amplo, ao qual poderíamos chamar de Paradigma Não-Narrativo, conforme nossa tentativa de comparação descrita a seguir.



Quadro Comparativo Paradigma Narrativo x Paradigma Não Narrativo

<u>PARADIGMA NARRATIVO</u>	<u>PARADIGMA NÃO NARRATIVO</u>
Cinema Narrativo	Cinema de Atrações / Cinema de Vanguarda
Mediado pela Interpretação	Direto
Produção de Sentido	Produção de Presença
Griffith	Méliès
Campo Hermenêutico	Campo Não-Hermenêutico
Direcionado à Razão	Direcionado ao Corpo
Passividade Corporal (Repouso)	Atividade Corporal (Reação física , performance)
Linearidade / Não Linearidade	Instantaneidade
Afinidade Visual	Contraste Visual
Telenovela	Game Interativo
Compreensão/Interpretação	“User Experience”



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS :

BUCKLAND, WARREN. “A Rational Reconstruction of “ The Cinema of Attractions”. In “ The Cinema of Attractions Reloaded” . Org: Wanda Strauven, Amsterdã University Press, Amsterdã,2006.

EISENSTEIN, SERGEI M., “ Montage of Attractions”. The Film Sense. New York: Harcourt, 1949.

GUMBRECHT, HANS U., “The Production of Presence: What Meaning Cannot Convey”. Stanford, CA, 2004.

GUNNING, TOM, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.” In “ The Cinema of Attractions Reloaded” . Org: Wanda Strauven, Amsterdã University Press, Amsterdã, 2006.

- “ Attractions: How They Came into the World” . In “ The Cinema of Attractions Reloaded” . Org: Wanda Strauven, Amsterdã University Press, Amsterdã, 2006.

RYU, JAE H. , “ The Cinema of Special Effects Attractions and Its Representation of Reality: The Comparison between the Early Tricks and Digital Effects.” Georgia State University, Georgia, 2004.

MULVEY, LAURA. “Visual Pleasure and Narrative Cinema” . Screen 16.3, 1975.

MARINETTI, FILIPPO T. “The Variety Theater.” Futurist Manifestos. Ed. Umberto Apollonio. New York, 1973.

STRAUVEN, WANDA, “ Introduction to an Attractive Concept”. In “ The Cinema of Attractions Reloaded” . Org: Wanda Strauven, Amsterdã University Press, Amsterdã, 2006.