



Documento padrão para submissão de trabalhos ao XII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste

O olho variável em Jacques Aumont: da pintura aos vídeos digitais¹

Lívia Bergo Coelho Ferreira²

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Faculdade de Comunicação
Universidade Federal de Juiz de Fora

Resumo

A mobilidade do olhar é definida por Jacques Aumont como “olho variável” no livro *O olho interminável*. Tendo início ainda na pintura, o olho variável é percebido com maior vigor no cinema. A partir daí, o homem aparece como “visível e vidente” e conta, para isso, com a contribuição de alguns fatores. Aumont explica a relação entre a máquina fotográfica e a mobilidade do olhar, levando em conta as modificações ocorridas na pintura por volta de 1800. A partir da relação entre os Panoramas e o cinema, o autor compara a apresentação de um filme a de um quadro, servindo-se, para isso, da noção de dispositivo. O presente artigo busca relacionar o pensamento de Aumont às possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias, em especial os vídeos digitais disponibilizados na Internet.

Palavras-chave

Olho variável; pintura; cinema; vídeos digitais; Internet.

Introdução

Na obra *O olho interminável*, Jacques Aumont – pesquisador que apresenta uma das mais relevantes contribuições na esfera das teorias da imagem – procura explicar uma mudança que ocorre na função inteira do olhar, propiciada por diversos fatores que se associam às mutações do fazer artístico e das formas de se fazer arte. É importante considerar que essa mudança é também contemporânea ao surgimento do olhar fotográfico e que se concretizou com o cinema. Neste artigo procuraremos atrelar tais idéias às possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias, em especial os vídeos digitais disponibilizados na Internet.

¹ Trabalho apresentado ao GT Audiovisual, do XII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste.

² Mestranda em Tecnologias da Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal de Minas Gerais. E-mail: liviabergo@gmail.com.

Mudança da função inteira do olhar

No início do século XIX, uma revolução afetou profundamente a pintura: o *Esboço*, concepção antes adotada pela grande maioria dos pintores, deu lugar ao chamado *Estudo*. Ao contrário do primeiro, que visava a representação de uma realidade modelada, preparada, arranjada e, portanto, forjada, o segundo buscava o registro da realidade tal como ela é, por ela mesma. Entretanto, o Estudo não pressupunha exatidão. O que importava nessa perspectiva era o fazer imediato, a rapidez, o primeiro olhar, a tentativa de captar a primeira impressão. Daí, o movimento das nuvens, o reflexo da luz, o movimento das águas passam a ser valorizado no Estudo. A própria visão de Constable, um dos precursores dessa concepção, já apelava para esses ideais. Afirmava Constable, que ele e seus companheiros estavam sempre atrás das melhores imagens, às quais buscavam representar da maneira mais real possível e em questão de poucos olhares e segundos.

Assim, é provocada uma maior mobilidade, capaz de mudar toda a forma de se ver, a forma de se observar. O olhar é intimado a buscar a verdade, a descobrir aquilo que pode ser contemplado. Idéia comprovada pelos quadros dos ingleses Turner e Constable, ou mesmo do francês Delacroix. Uma nova forma de representar a natureza é por eles experimentada, o que altera profundamente seu *status*. Eles vão contra as obras renascentistas, fundamentalmente dos períodos do Quatrocento e do Cinquecento. Nesses dois séculos, a representação da natureza, por exemplo, era organizada e sempre preparada para gerar um sentido próprio e já definido. Cada objeto aparece com inequívoca solidez, corpóreo, tangível. É como se a obra possuísse um texto, algo que nos conduzisse a sua interpretação já programada, explicitando o seu verdadeiro valor. Por isso, pode-se dizer que essas obras apresentavam valor simbólico e alegórico muito fortes. A representação de deuses, como, por exemplo, em *O nascimento de Vênus* [ca. 1483], comprova essa organização permeada por valores simbólicos, que impede a variabilidade de interpretações.

Quando os pré-impressionistas (alguns já citados no parágrafo anterior) surgiram, houve uma mudança na função inteira do olhar, pois a obra passou a existir, artisticamente, fora de seus valores alegóricos, tendo assim o objetivo de ser contemplada, simplesmente. O olhar é instigado a penetrar na obra, já que deve buscar apreendê-la, o que exige maior acuidade e interesse pela investigação e descoberta. Nada é certo e definido, o que dá à visão uma função mais importante: passa a ser, mais

do que nunca, instrumento de conhecimento.

Galassi (1981) associa esse momento de mudanças ao surgimento do olhar fotográfico. Segundo ele, a fotografia passou a ser a encarnação desse novo olhar, dessa nova perspectiva, dessa mobilidade. No entanto, é interessante considerar que, de fato, essa mudança se concretizou com o cinema, que exige um olhar mais apurado e aberto à aventura da descoberta.

Estrada de ferro e Panorama

O cinema passou a oferecer ao homem a possibilidade de ver, inclusive, a si mesmo. Porém, o sujeito do cinema não apenas vê e se vê. Ele vai além, reflete sobre o que vê, faz relações, constrói conceitos, prevê, ou seja, o homem do cinema é, de acordo com Aumont, “visível e vidente”³. Nesse sentido, o autor estabelece uma relação entre o cinema, a estrada de ferro e o Panorama, considerando os últimos como fenômenos “fora da arte ou em sua periferia” que contribuíram para a aparição do homem, no cinema, como visível e vidente.

O surgimento da estrada de ferro causou uma remodelação espaço-temporal. O trem era sinônimo de progresso e harmonia, afinal, diminuía a distância entre regiões e nações, unindo-as cada vez mais. Houve uma perda das raízes e uma busca por aceleração. Aumont relaciona o viajante do trem ao espectador do cinema:

A estrada de ferro, ou antes, as máquinas móveis a ela associadas – o vagão, a locomotiva –, modelaram também o imaginário, e a câmera, em certos aspectos, não está longe da locomotiva [...] trem e cinema transportam o sujeito para a ficção, para o imaginário, para o sonho e também para outro espaço onde as inibições são, parcialmente, sanadas (p. 53).

O sujeito do trem substitui o espectador da pintura de paisagem. Ao contrário deste, o primeiro possui o olho móvel e o corpo imóvel e é dotado de ubiquidade e onividência, ou seja, é onipresente, está em todas as partes e pode ver tudo. Assim como no cinema, os viajantes do trem apreciam um espetáculo enquadrado. O olho móvel do passageiro passeia pela paisagem limitada pela janela do trem da mesma forma que o olho do espectador move-se pela tela do cinema. Ambos os sujeitos são considerados “sujeitos de massa”, porque são, simultaneamente, anônimos e coletivos. Ao realizar uma viagem de trem ou assistir a um filme, os homens estão na presença de outras

³ Tal conceito é tomado emprestado do pensamento de Merleau-Ponty, para quem o corpo humano se caracteriza por ser, a um só tempo, visível e vidente, mergulhado em um mundo que não pára de se *fazer ver*.

pessoas, ou seja, a experiência é realizada coletivamente. Porém, ao mesmo tempo, a apreciação da paisagem (no trem) e da história (no cinema) se dá na esfera individual, pois o viajante e o espectador são, também, submetidos a emoções. O primeiro com os desequilíbrios causados pelo trem e o último devido aos acontecimentos da própria história contada pelo filme. Portanto, os sujeitos são neuróticos ou passíveis de ser neurotizados e, por isso, considerados, também, sujeitos modernos.

Outro fenômeno que, segundo Aumont, contribuiu para a aparição do homem do cinema como visível e vidente, foi o Panorama, um dos espetáculos mais apreciados no século XIX, sendo visitado por multidões. A palavra possui raízes gregas, com significado de onividência. Tratavam-se de pinturas imensas que demandavam meses ou até mesmo anos de produção. Eram construídos prédios gigantescos para abrigá-los e a publicidade possuía intensidade equivalente às grandes produções cinematográficas. O Panorama era um gênero realista, pois reproduzia, com fidelidade, as luzes, os reflexos, as carnes e os gestos. Os temas eram a natureza, os grandes acontecimentos históricos e os grandes fatos patrióticos do presente.

Havia dois tipos de Panoramas, que se diferenciavam pelo modo de sua apresentação. O europeu era fixo. Tratava-se de uma imagem circular contemplada de uma pequena plataforma central. Ao espectador era permitido se deslocar, girar seu olhar. Possuía duas características típicas das viagens do século XVII: o horizonte e o ponto culminante. Um tema comum a esse tipo de Panorama era a retratação dos cumes cobertos de gelo. A intenção era proporcionar ao espectador uma sensação semelhante, principalmente em intensidade, à sentida pelos alpinistas que escalavam essas montanhas.

Já o Panorama americano era móvel, sendo também chamado de *Moving Panorama*. Exibia aventuras como a descida do Mississipi ou a do Grand Canyon. Aqui, o espectador permanecia imóvel diante de uma imagem plana que se desenrolava de modo bem lento diante de seus olhos. Esse tipo possui, segundo Jacques Aumont, um parentesco mais tocante com o trem e com o cinema. O espectador do *Moving Panorama*, ao presenciar as apresentações, se imagina a bordo de um trem. Aumont afirma:

Estamos aqui tão perto do cinema que é supérfluo insistir. Uma imagem em movimento e grande, um espectador imóvel, um espetáculo com duração determinada, porém, no mais das vezes, longo – fala-se de várias horas. Poder-se-ia acreditar nisso, e o cinema iniciante terá apenas que retomar a idéia tal e qual, instalando suas câmeras sobre autênticos vagões (p. 56).

A onividência do espectador dos Panoramas é intrínseca a eles, o que faz com que se perca o sentido da distância entre espectador e imagem permitindo que ele se afogue na mesma. Contudo, há o paradoxo do olhar que é, ao mesmo tempo, mestre e escravo. Tanto os espectadores do Panorama móvel (americano), quanto os do fixo (europeu) possuem o olho variável, ou seja, seu olhar não é fixo e passeia por toda a grandeza da imagem apresentada. Porém, ambos escravizam, na medida em que, no caso do *Moving Panorama*, o espectador está imóvel e o espetáculo tem duração limitada. E o Panorama fixo é, nas palavras de Aumont, “ainda mais ameaçador, já que substituir um ponto de fuga por um horizonte circular é também tirar do espectador essa liberdade elementar [...] de mudar de lugar” (p. 57).

O Panorama é então considerado quase cinema. Para Aumont, “se a invenção do cinema é, antes de tudo, a de um espetáculo, não há dúvida que o panorama seja um de seus ancestrais mais diretos. [...] Fabricado como pintura, o panorama é destinado a ser visto como cinema” (p. 58).

O dispositivo e a apresentação de um filme e um quadro

Jacques Aumont recorre, ainda, à noção de *dispositivo*⁴ para comparar, aproximando e afastando, a apresentação de filmes e quadros. Para ele, ambos possuem características semelhantes, a começar por uma mesma geometria espectral, por se tratar de imagens planas. Dessa maneira, do ponto de vista “geométrico”, o processo de olhar um quadro ou um filme seria o mesmo.

As diferenças estão nas características do dispositivo pictórico. Desde o surgimento das pinturas elas não variaram muito: quadros imóveis pendurados na parede; condições materiais constantes; certa liberdade de postura por parte do espectador, distância média, iluminação nem muito forte nem muito fraca, maior mobilidade de deslocamento e contemplação, enfim, um dispositivo de apresentação mais estável.

Já a apresentação de um filme se dá em condições muito mais significativas, já que o dispositivo cinematográfico possui um grande diferencial: a luz. Enquanto o quadro é apenas uma superfície coberta por pigmentos, o filme é um feixe de luz

⁴ O termo *dispositivo* foi utilizado pela primeira vez em 1975, pelo teórico francês Jean-Louis Baudry, em artigo publicado na revista *Communications* n. 23, e se refere ao cinema como um sistema constituído de três níveis articulados: 1) a tecnologia de produção e exibição; 2) o efeito psíquico de projeção-identificação e o ilusionismo; 3) o complexo da indústria cultural como instituição social produtora de um certo imaginário.

projetado que aparece inteiro e de repente sobre uma tela. O cinema é uma aspiração do olhar pela tela, capaz de permitir que ele seja exercido de maneira mais durável, variável e isolável, ou seja, como a própria definição do olho variável proposta pelo autor.

Aumont aproxima o dispositivo pictórico do cinematográfico, recorrendo ao quadro *Viajante acima do mar de nuvens* (1818), do pintor alemão Friedrich. A obra trata do recolhimento que toma o viajante ao contemplar o mundo do seu cume, da perda do espaço sem fim. É o tema do imediatismo total e mágico da comunicação visual com o mundo, que juntamente com outros próximos, como a perda de si em apenas um olhar, e a capacidade bulímica de ver o mundo, ainda se percebe no cinema.

E é nesse momento, quando estamos diante de tais características de apresentação, ou seja, o dispositivo, que tal pensamento nos remete à relação que se firma atualmente entre os vídeos digitais – disponibilizados ao grande público através da Internet – e seus “espectadores”. O termo, aliás, deve vir entre aspas, já que cabe a nós, aqui, repensarmos sua utilização neste contexto, pois uma das mais relevantes características desse novo meio é justamente a possibilidade dada ao *usuário*⁵ de interagir com a obra. Dessa maneira, não poderíamos mais defini-lo como mero espectador, uma vez que ele agora está apto a decidir, por si só, sobre as condições de recepção: onde, quando, como e por quanto tempo.

O problema-tempo

A maneira como pintores e fotógrafos tentaram e tentam dar conta da questão temporal é bastante similar. Citando o exemplo da fotografia, Lisovsky (In: DOCTORS, 2003) identifica um claro dilema que ainda persiste:

Nas primeiras décadas de sua história, a fotografia era incapaz de registrar corpos móveis, mas, a partir da década de 1870, o acesso à velocidade tornou-se possível. A intensidade com que fotógrafos como Muybridge e Jules-Marey dedicaram-se às suas **cronofotografias** [...] constituindo seqüências de movimentos humanos e animais – e a curiosidade que despertavam estas imagens – marcam a época. Libertos da duração, os fotógrafos acreditaram finalmente ter dominado o tempo que antes os atormentava. Mas aquilo que então apreendem é apenas movimento – a forma “cinemática” do tempo, diria Bergson –, sua miragem. Quando surge o cinema, esta miragem se desfaz (p. 149).

⁵ O termo *usuário* é mais adequado ao pensarmos a atual relação entre o sujeito e o conteúdo virtualmente disponível na grande rede, pois compreende a idéia de que, nessa fase, ele não apenas apreende informações, mas literalmente se utiliza delas, guiando sozinho sua própria jornada.

O cinema nasceu como uma máquina de produzir imagens não-fragmentadas, acrescentando uma definição peculiar no tempo da mobilidade. Surgiu, assim, uma nova questão: o que acontece *durante* o olhar? Busca-se aí apreender a relação entre o tempo do olhar e o tempo da representação; entre o tempo do olhar e o espaço da representação.

O tempo fílmico foi dado como sofrido, pois não pode ser acelerado ou desacelerado pelo espectador, “diferença radical das ‘novas imagens’, cujo tempo é ‘interativamente’ controlável, quase deformável” (AUMONT, p. 66). A esse respeito, Jean-Louis Schefer diz: o cinema é “a única experiência na qual o tempo me é dado como uma percepção” (*Apud* AUMONT, p. 66). Para Aumont, o espectador se conforma com essa limitação em sua percepção e, sem possibilidade de alterá-la, reconhece o tempo da projeção como seu próprio tempo, e o vive como tal.

Junto com a nova percepção, vêm as novas formas, o plano-sequência (de Renoir⁶) e o plano longo (de Ozu, Dreyer e Ford⁷). Segundo o autor, no caso dessas duas formas as coisas são muito evidenciadas, e há a esperança de que, na coincidência prolongada do tempo da câmera e da realidade, algo do real seja absorvido. E isso tudo é trabalhado pelos autores.

O emprego do plano longo remete a tudo, menos a uma crença no milagre: filmar em plano longo não significa se entregar ao acaso, e sim, ao contrário, fazer passar todo o cálculo para a *mise en scène* e para a filmagem. É para o espectador, e somente para ele, que poderá haver milagre, a sensação fugida de um brilho de real... (AUMONT, p. 67).

Para Aumont, André Bazin⁸ se enganou ao considerar o plano-sequência o alfa e o ômega da liberdade espetatorial. E não só isso. “Bazin é obnubilado pela idéia de que o filme pode *realmente* ser um sucedâneo de acontecimentos que se desenrolam no espaço e no tempo” (AUMONT, p. 67). No cinema, o espectador só se defronta, na verdade, com uma representação da coincidência entre o tempo fílmico e o real.

As chamadas novas mídias são, então, um passo adiante nessa busca incessante pelo domínio do problema-tempo. O usuário pode, agora, interferir no tempo de

⁶ Como os primeiros planos de *A regra do jogo*, que levam o espectador através de grandes *travellings*.

⁷ “Chishu Ryu arregalando um pouco mais as pálpebras, em qualquer Ozu; Preben Lerdorf-Rye olhando de um modo um pouco mais fixo a luz do além em *Ordet*” (AUMONT, p. 66).

⁸ Os ensaios de Bazin são os mais importantes da teoria realista do cinema. Entre 1945 e 1950, suas considerações a respeito dessa tradição coincidiram com a ascendência do neo-realismo italiano. Em 1951, lançou, juntamente com Jacques Doniol-Valcroze, *Cahiers du Cinema*, a até então mais influente publicação crítica sobre o cinema.

projeção⁹, seja interrompendo-a, acelerando-a ou mesmo retornando a um ponto anterior.

Mobilidade da câmera: experimentação abundante e lúdica

As experimentações com a mobilidade de câmera são a grande meta de muitos cineastas – uma busca de inventividade da qual os produtores de cinema nunca desistem. Comparando o estado febril a que eram submetidos os admiradores das pinturas renascentistas (maravilhando-se com os efeitos da recém-descoberta *perspectiva*) aos expectadores de cinema alemães nos anos 20, Aumont descreve a procura de movimentos de câmera instigante como uma experimentação – uma brincadeira séria.

Os alemães inventaram a *câmera solta*, que era justamente isso: libertar a caixa de fazer cinema das amarras narrativas. Dar-lhe liberdade de movimento, de ação. A câmera não precisaria mais, necessariamente, enquadrar um personagem, ela podia servir ao drama, sem estar amarrada a ele. Funcionar como um elemento específico – e de fundamental importância – que é.

Vertov¹⁰ tematizou e popularizou a relação olho/câmera, que tornava-se mais evidente à medida que a mobilidade desta se concretizava. A princípio tomada de empréstimo, a câmera foi dotada de tripé em uma gôndola, trem ou carrinho, e tornada mais leve, abrindo caminho para os travellings. “O famoso *carrello*, de Pastrone, não passa de um carrinho, mas já adaptado à sua função de transportador de câmera, de transportador do olho” (AUMONT, p. 65).

Assim, Aumont descreve os anos 20 como o reinado da câmera, na Europa e também nos Estados Unidos – coincidindo com o surgimento das vanguardas cinematográficas e do “gênero” das sinfonias urbanas. A busca pela mobilidade e inventividade parece nunca cansar os cineastas, que rivalizando em engenhosidade, tentam encontrar *ainda* algo novo.

Mas com a pós-modernidade, a “soltura” se põe, hoje, frente a outro propósito. Hollywood se apropria da utilização da mobilidade da câmera, mas sempre presa a uma estrutura narrativa que ordena esse movimento.

⁹ É claro que não se trata mais de uma projeção em seu sentido literal, porém utilizamos o termo neste momento para que o leitor possa compreender a relação de correspondência entre estas e as novas formas de exibição.

¹⁰ “[In] *Man With a Movie Camera* (1929) [...] documentary meta-narrative which celebrates Soviet workers and filmmaking [...] Vertov isn’t just recording reality, he transforms it through the power of the camera’s ‘kino-glaz’ (cinema eye)” (TRACEY, 2007).

Para entender melhor este ponto, podemos citar dois exemplos distintos: o filme *Varieté* (1925) e o filme *Senhor dos Anéis - O Retorno do Rei* (2003). No primeiro, há planos com a câmera posicionada em um trapézio, em uma roda-gigante etc. Nesses casos, o olho varia tanto no sentido material (buscando informações que vêm e vão ao longo da tela) quanto em um sentido um pouco mais abstrato – que é justamente a falta de um elemento que chame mais a atenção que outros, que oriente a visão. A ausência desse elemento deixa a produção de sentido também muito mais variável, é como se a zona de possíveis interpretações para aquela obra fosse alargada.

Já em *O Retorno do Rei*, temos seqüências homéricas de movimentação de câmera – algumas totalmente produzidas com tecnologia ICG (*Image Computer Generation*) –, com batalhas que duram uma hora de projeção. Às vezes temos planos-seqüência de três minutos, mas são raros os momentos em que o olho varia, já que a estilística narrativa se concentra nos personagens e, por conseguinte, é neles que também se detém a câmera. Assim, a tecnologia digital contribui para o que Aumont chama de “um esvaziamento do olhar”, que será discutido mais adiante.

O cinema mudo e a variação de planos

Aumont destaca a utilização de três planos pelo cinema mudo: o primeiro – fechado – é utilizado, principalmente, para a filmagem de rostos; o primeiríssimo – também conhecido como plano-detache – é o que dá um destaque absoluto, é mais fechado que o primeiro plano e por isso pode, inclusive, ser considerado mais invasivo; e o plano conjunto que é mais afastado, utilizado, principalmente, para filmar paisagens. O autor comenta a utilização dos três planos nas obras de Epstein, Dreyer e Eisenstein.

A utilização de primeiros e primeiríssimos planos dá um ritmo diferente aos filmes de Dreyer. Em *Jeanne d’Arc*, Dreyer opta por filmar prioritariamente nesses dois planos. Segundo Aumont, com a utilização deles “os objetos adquirem, por um aumento excessivo, um poder de ameaça e de presença” (p. 71). No filme *Jeanne d’Arc*, isso fica evidente: os planos do rosto de Jeanne são ao mesmo tempo belos e perturbadores.

Já o plano conjunto, muito mais do que simplesmente mostrar a composição do ambiente e contextualizar o expectador, serve para conduzi-lo a uma reflexão. Nos filmes de Eisenstein, o afastamento da câmera conduz a uma maior reflexão. Planos longos e abertos permitem ao olhar percorrer a tela e refletir, ou seja, há um tempo em que o expectador pode se demorar na tela. Essa demora o conduz à reflexão e ao

devaneio. Segundo Aumont, “o olho cinematográfico se afastou, mas para melhor filmar de perto” (p. 71). Eisenstein utilizava muitas paisagens em seus filmes, e no *Encouraçado Potemkin* (1925) isso se dá em um momento crucial do filme. A cena das brumas, após a morte do marinheiro, é longa e leva o expectador a uma reflexão acerca dos acontecimentos no navio. O ritmo do filme é quebrado, a seqüência de cortes e planos que o tornavam mais dinâmico é substituída por uma cena longa e mais reflexiva.

Aumont faz o seguinte comentário: “se a paisagem perdeu, após décadas de faroeste, suas harmonias maléficas, quando não toda ressonância emocional, o *close* continua a ser eminentemente perturbador” (p. 72). Para ele, a magia que a natureza tinha em Eisenstein não existe mais. Com o passar dos anos, o cinema acelerou essa relação e o expectador passou a não ter mais o tempo de reflexão que o cineasta propunha. Já o *close*, por ser mais revelador e invasivo, não perdeu o seu espaço.

Cinema: duas faces da mobilização do olhar

Ao criticar o TGE e o TGP¹¹, o autor defende que eles, por serem extremos, implicariam o olho genérico, abstrato, quase inumano. Porém, nessa mesma época, coexistia, paralelamente a essa “inumanidade”, um outro sistema, ao menos potencialmente humano. Ou seja, o cinema havia puxado o tema da mobilização do olhar para duas direções: a do objeto e a do sujeito.

A questão que fundará toda idéia do cinema subjetivo é: quem olha? Um exemplo dessa estilística é o filme *Wolfen* (que em português recebeu o nome *Lobos*), de Michael Wadleigh (1981), no qual o plano subjetivo foi utilizado para simular a visão dos lobos. O plano subjetivo, porém, foi banalizado. “Ele se tornou moeda corrente no seriado, seja no telefilme seja na novela televisiva, ou ainda nesse paradigma dos filmes não classificados que são, sob vários aspectos, os de aventura ‘sideral’” (AUMONT, p. 73).

Só o contexto da narrativa pode indicar ao espectador que, naquele momento, a câmera é subjetiva. Só o enquadramento em si, isolado, não bastaria para dar conta de que ali está a visão do personagem. A narratologia estudou bastante essa “coincidência” entre o olhar da câmera e o da personagem, já que, para os estudiosos do ramo, a câmera seria mais uma “materialização da instância narradora” do que um olho, como os

¹¹ TGE (*très grand éloignement*), isto é, plano muito afastado; TGP (*très grand proximité*), isto é, plano muito próximo.

cineastas gostariam de fazer entender.

Na pintura, foi Manet quem iniciou o *trabalho* do espaço. Podemos percebê-lo em *O toureiro morto* (1864), “pintado de um ponto de vista impossível sobre um solo cuja superfície não é perpendicular ao plano onde se encontra o espectador” (AUMONT, p. 75). Mais tarde, Degas tornou-se um especialista em pontos de vista descentralizados. Podemos citar como exemplo algumas de suas séries de quadros, como a das bailarinas e do hipódromo. “Tais enquadramentos são, de fato, reconstituições de instantâneos. Brincando de fazer de conta que eram impressões fotográficas, eles exageram no instante, na decupagem ‘temporal’ e, portanto, na força decisiva do quadro” (AUMONT, p. 75).

Nesse sentido, a pintura possui meios de marcação de pontos de vista que mobilizam toda a imagem. Já no cinema, não se pode trapacear demais com a coerência geométrica do espaço. Porém, o meio oferece um outro tanto de possibilidades de alteração das imagens. É um exemplo disso o filme *Le Manteau* (1926), em que o espectador vê uma imagem de uma mulher misteriosa, dada como o sonho de uma personagem, e, em seguida, é alertado de que tratava-se, na verdade, de alguém brincando com clavas, e não de um sonho. Ou seja, o cinema brinca com a percepção do espectador e tais filmes atingem uma espécie de auto-suficiência dos efeitos subjetivos. “Eles são, sem dúvida, também mais pictóricos, no sentido ordinário e um pouco superficial da palavra” (AUMONT, p. 77).

O lugar do usuário e o dispositivo digital

Todos os pontos até aqui discutidos nos remetem sempre às atitudes de pintores, fotógrafos e cineastas, na busca pelas mais diversas formas de apresentar ao espectador suas obras, seja mobilizando ou imobilizando o olhar. Os vídeos digitais e suas possibilidades de interação inauguram, então, uma era de dominância do usuário. Ou seja, o antes espectador deixa de ser refém dos autores e pode decidir sobre diversos fatores da apresentação, inclusive a incidência do olhar variável.

Melhor explicando: passamos a pensar e enfatizar, agora, a busca do usuário – e não mais a do cineasta – em direção às diversas possibilidades de recepção proporcionadas pelos meios digitais. Ainda que grande parte do material disponível na Internet sejam meras versões digitalizadas de obras feitas para o cinema ou a televisão, o simples fato de elas estarem disponíveis em um meio interativo e cercadas de



*hiperlinks*¹² já modifica completamente as condições de sua apresentação, o que poderíamos chamar de dispositivo digital.

Conclusão

Jacques Aumont defende, portanto, o surgimento e a evolução do “olho variável”, desde a pintura até o cinema, passando pela estrada de ferro e pelo Panorama. O movimento das imagens permitiu ainda mais o movimento do olhar, que aumentou, à medida que a velocidade da apresentação das imagens foi intensificada. Tanta rapidez acabou culminando na imobilidade desse olhar. As imagens foram sendo apresentadas cada vez mais depressa e o “olho móvel” já não possuía mais tempo de se mover, permanecendo, portanto, imobilizado.

O autor conclui suas reflexões afirmando que:

O olhar, no presente momento [1989], se imobilizou, ou desmobilizou. Adote a televisão os pontos de vista que quiser, só suscitará a ausência de olhar. O olho, aliás, só é um instrumento atual por sua capacidade de *ler* imagens esquemáticas, sintetizadas, hipersignificantes, e de lê-las *rápido*, sob o risco de “morte” – como nos jogos de vídeo e outras simulações. TGP e TGE já não interessam. O trem também se tornou TGV (AUMONT, p.77).

A retomada do pensamento de Aumont nos é importante para o estudo do papel do usuário das novas mídias, na medida em que podemos perceber o quanto elas abarcam questões problematizadas há mais de dois séculos. Há, nesse momento, uma convergência de características do dispositivo pictórico (mobilidade do espectador) e do cinematográfico (mobilidade do olhar), afastando, porém, a imobilidade que tanto assustou o autor em suas últimas reflexões. A meio digital, ao contrário, permite ao usuário frear a aceleração que no cinema moderno promove a desmobilização do olhar.

¹² Hiperlinks consistem em links que vão de uma página da Web ou arquivo para outro. Quando um usuário clica em um hiperlink, o destino é aberto, executado ou mostrado em um navegador da Web, dependendo do tipo de destino. Com frequência, o destino é outra página da Web, mas pode também ser uma figura, um arquivo multimídia, um documento de texto, um endereço de e-mail ou um programa.



Referências bibliográficas

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1989.

AUMONT, Jacques. *O olho interminável – cinema e pintura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DOCTORS, Márcio (Org.). *Tempo dos Tempos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003, p. 142-165.

GALASSI, Peter. *Before Photography: Painting and the invention of photography*. New York: Museum of Modern Art (catálogo da Exposição), 1981.

TRACEY, Grant. *Man With a Movie Camera: video rewiew*. Disponível em:
<<http://www.imagesjournal.com>>. Acesso em: 27 mar. 2007.