

Eidos em movimento: da recepção à criação do audiovisual

Regina Rossetti
João Batista Freitas Cardoso

Resumo: A partir da célebre imagem bergsoniana do mecanismo cinematográfico da inteligência e da percepção, adentra-se ao mundo das idéias de Platão em busca da distinção entre o contínuo movimento do real e o *eidos* como representação estável da instabilidade das coisas. Os conceitos de *eidos* e movimento serão, então, empregados para analisar a concepção, a produção e a recepção de um produto audiovisual. A necessidade de estabilização do movimento real das coisas e dos acontecimentos é presente em vários momentos do processo audiovisual: no roteiro, que usa palavras de uma linguagem que solidifica a fluidez advinda da criação; no storyboard, que representa gráfica e estaticamente as ações mais importantes; no enquadramento das imagens, que separa do fluxo contínuo da realidade, os momentos privilegiados; no fotograma ou nos quadros videográficos, que são imagens imóveis do movimento real; na percepção do espectador, que capta os instantes da realidade para depois alinhá-los; na memória, que seleciona e separa os momentos mais marcantes do que foi percebido; e, finalmente, nos comentários do espectador, que fragmenta e narra as imagens mentais retidas.

Palavras-chave: audiovisual e filosofia; comunicação e Platão; imagem e movimento

Abstract: *Eidos in movement: from the reception to the creation of the audiovisual* — Starting from Bergson's well-known image of the cinematographic mechanism of intelligence and perception, we enter the world of Plato's ideas in search of the distinction between the continuous movement of the real and of *eidos* as a stable representation of the instability of things. The concepts of *eidos* and of movement are then used to analyze the conception, production and reception of an audiovisual product. The need for stabilizing the real movement of things and of events is present at various moments in the audiovisual process, namely: in the script, which uses words of a language that solidifies the fluidity of the creation; in the storyboard, which represents the most important actions graphically and statically; in the framing of the images, which separates the privileged moments from the continuous flow of reality; in photograms or videographic pictures, which are still images of real movement; in the perception of the spectator, who captures instants of reality in order to then align them; in memory, which selects and separates the most meaningful moments it perceives, and lastly, in the comments of the spectator, who examines and describes the mental images he has captured.

Keywords: audiovisual and philosophy; communication and Plato; image and movement

Introdução

É conhecida a tese bergsoniana que compara o processo de conhecimento da inteligência e da percepção humana a um aparelho cinematográfico. O cinema reconstitui o movimento da imagem a partir de fotografias, ou seja, de instantâneos captados previamente cuja seqüência é projetada em uma tela, obtendo-se assim a aparência de movimento (DELEUZE, 1985, p. 9). As fotografias em si são imóveis e permaneceriam assim eternamente se não fosse o aparelho cinematográfico que lhes acrescenta artificialmente o movimento. “É este o artifício do cinematógrafo. E é este também o do nosso conhecimento” (BERGSON, 1971, p. 298).

Para conhecer o movimento, a inteligência não se instala no devir interior das coisas, mas procede como um aparelho cinematográfico e coloca-se do lado de fora do acontecimento e, então, “tira fotografias da realidade”, isto é, tem visões instantâneas do devir que passa. Depois, pega essa série de visões congeladas e as alinha sobre um devir abstrato e uniforme, para vê-las, assim, adquirir movimento. Portanto, “o mecanismo do nosso conhecimento vulgar é de natureza cinematográfica” (BERGSON, 1971, p. 299), e tanto a percepção quanto a inteligência e a linguagem, quando tratam do devir, utilizam esse mesmo mecanismo.

O mecanismo cinematográfico do conhecimento originou-se da necessidade de inserção da inteligência na realidade, visando à ação, a partir da percepção. A ação é descontínua e, conseqüentemente, nossa percepção e nosso conhecimento intelectual, assim como nossa linguagem, também serão descontínuos porque visam à ação. “Em vez de nos prender ao devir interior das coisas, colocamo-nos fora delas para recompor o seu devir artificialmente. Temos visões quase instantâneas da realidade que passa” (BERGSON, 1971, p. 298).

Ao tratar do devir e da forma, Bergson (1971, p. 292) detalha melhor a visão da inteligência sobre o movimento e constata que ela não consegue instalar-se de uma só vez na duração, no fluxo de movimento da realidade; pelo contrário, caminha pelo desvio da representação e do símbolo para dar conta do real. Bergson separa didaticamente o movimento em três tipos — qualitativo, evolutivo e extensivo — e afirma que a inteligência, em vez de seguir o devir em seu movimento essencial, concebe uma forma geral e artificial do movimento, em cujo bojo somente há imobilidade.

Dessa maneira, em vez de ver o próprio *movimento qualitativo*, a inteligência imagina qualidades imóveis e, posteriormente, acrescenta a elas o movimento. Entretanto, toda qualidade é mudança, mobilidade pura. Mas para agir precisamos impor certa estabilidade nesse contínuo devir, e foi nesse sentido que a inteligência desenvolveu-se. “Em resumo, as qualidades da matéria são outros tantos pontos de vista estáveis sobre a sua instabilidade” (BERGSON, 1971, p. 295). A qualidade representada é apenas a estabilidade conferida pela inteligência ao movimento fundamental.

Depois de perceber as qualidades, a inteligência delimita os corpos e, em vez de ver o *movimento evolutivo* dos corpos vivos, concebe apenas corpos essencialmente imóveis que acidentalmente mudam de forma. Cada corpo vivo muda a todo instante porque é composto de qualidades formadas por movimentos elementares. O que acontece é que somente percebemos mudanças de formas nos corpos quando inúmeras mudanças de suas qualidades se acumularam o suficiente para se tornar sensíveis. Então dizemos que o corpo está constantemente mudando de forma. “Ou melhor, a forma é coisa que não existe, pois pertence ao domínio do imóvel, ao passo que a realidade é movimento. Real é a mudança contínua de forma: a forma é apenas um instantâneo tirado durante uma transição” (BERGSON, 1971, p. 295). A realidade é movimento e mudança contínua de forma, que nada mais é do que o instantâneo retirado do contínuo devir da realidade. E só representamos esse instantâneo porque nossa percepção, orientada pela inteligência, solidifica em imagens descontínuas a continuidade fluída do real. Essa representação é exatamente uma representação da média das inúmeras mudanças ocorridas num estado, e é essa média que dizemos ser a essência de uma coisa.

Por fim, o mesmo ocorre com a terceira expressão de movimento. Em vez de *movimento extensivo*, a inteligência imagina uma coisa imóvel à qual acrescenta abruptamente, vindo de fora do objeto que se move, o movimento local, e traçamos o desenho da trajetória do movimento já ocorrido. Dessa forma, “desviamos o olhar o mais depressa possível da mobilidade do movimento: interessa-nos mais [...] o desenho imóvel do movimento do que o próprio movimento” (BERGSON, 1971, p. 296). Quando dizemos que tal coisa mudou, estamos apenas percebendo o desenho do ato supostamente acabado, quando antecipamos o fim do movimento. Fixamos nossa atenção na imobilidade, dizemos que por trás do movimento estava uma coisa imóvel que mudou e chamamos essas mudanças de atos. A ilusão provém da confusão que se faz entre espaço percorrido e movimento. O movimento, depois de realizado, deixa atrás de si uma trajetória imóvel, descrita no espaço que o móvel percorreu, sobre a qual se podem alinhar quantas imobilidades se quiser. Todavia, movimento não é trajetória imóvel, movimento é o todo de um ato contínuo, que se faz no seu próprio fazer-se. “O Sol e a Lua se deslocam tão lentamente que parecem estar imóveis. Um relâmpago é tão rápido que todo o seu percurso aparece simultaneamente como uma linha” (ARNHEIM, 2005, p. 376).

Em suma, a inteligência, que só tem uma representação clara da imobilidade e do descontínuo, busca uma visão estável da instabilidade, e assim concebe por trás do devir qualitativo a qualidade definível; por trás do devir evolutivo, a essência formal; e por trás do devir extensivo, o fim (BERGSON, 1971, p. 306). Surgem, então, as três formas de representação: as qualidades, as formas e os atos, que correspondem às três categorias de palavras: os adjetivos, os substantivos e os verbos (THEAU, 1968, p. 596), que não são mais do que momentos privilegiados do devir, poses — metáfora fotográfica de imagens estáticas — dos instantes tidos como supremos do ser, ou seja, essências destituídas de qualquer movimento.

A visão cinematográfica de Platão

É essa visão da inteligência, parceladora e paralisante do movimento, que deu origem à chamada Filosofia das Idéias, que teve sua origem e desenvolvimento no período da Antigüidade grega e tem em Platão seu representante mais marcante. Isso porque a filosofia antiga procede da mesma forma que o mecanismo cinematográfico da inteligência e da percepção: instala-se no imutável e só conhece Idéias, isto é, a forma paralisada do movimento. A filosofia grega permaneceu prisioneira da inteligência e negligenciou o movimento, relegando-o a uma posição secundária e artificial.

Para compreendermos a Filosofia das Idéias e o núcleo do sistema platônico, isto é, a teoria das idéias, temos que saber o que é Idéia, ou *eidos*. Quando se analisa o triplo sentido que os gregos davam à palavra *eidos*, que Bergson traduz por Forma ou Idéia, vê-se surgir: 1) a qualidade; 2) a forma ou a essência; 3) a finalidade ou desígnio do ato realizando-se, isto é, o desenho do ato suposto realizado (BERGSON, 1971, p. 306). Sentidos que estão na origem das representações extraídas de momentos privilegiados dos três movimentos: o movimento qualitativo, o movimento evolutivo e o movimento extensivo, que, como vimos, constituem-se apenas em divisões abstratas e estanques do real fluxo contínuo e incessante de movimentos do ser. Nesse sentido, *eidos* surge de um equívoco, de um erro sobre o movimento (TROTIGNON, 1967, p. 459). Destacaremos, dessa análise, o sentido preferencial de *eidos* como forma, como essência imutável acima do devir, destituída de qualquer movimento, para então vermos como essa essência coincide com o princípio imutável de Platão. Tão logo a realidade adentre o fluxo contínuo da consciência, a inteligência aí discernirá pontos privilegiados, isto é, as formas. Pelo seu procedimento fragmentador e estabilizador do movimento, a inteligência os recobre de símbolos e os transporta para o mundo das palavras. Em vez de, através da intuição, ver o fluxo contínuo do devir nas suas várias formas, a inteligência fragmenta esse devir e o concebe formado a partir de imobilidades isoladas, nas quais alguns momentos se sobressaem como momentos essenciais, designados por palavras e, então, tais momentos são pensados por meio delas. Bergson assim resume essa ilusão:

Todas as maneiras de falar, de pensar, de perceber, implicam, com efeito, que a imobilidade e a imutabilidade são de direito, e que o movimento e a mudança vêm acrescentar, como acidentes, as coisas que por elas mesmas não se movem e nelas mesmas não mudam (BERGSON, 1984, p. 138).

O platonismo também utilizou metodicamente a atividade de isolamento e reestruturação do movimento, em função de sua concepção extra-temporal do ser inteligível: o ser passa por fora do devir, e a conseqüência é uma visão cinematográfica das coisas e dos seres. “O que significa que se chega à filosofia das Idéias quando se aplica o mecanismo cinematográfico da inteligência à análise do real” (MOUTOSOPOULOS, 1980, p. 44).

Seguindo a análise de E. Moutosopoulos, vemos que, em Platão: primeiro, a realidade é confinada em certos estados isolados no intemporal estático, como unidades acabadas e sujeitas a uma contemplação filosófica pela inteligência; segundo, as unidades acabadas e isoladas, as essências, não estão submetidas a nenhum devir, e acabam por adquirir uma permanência inegável, passando a ser consideradas de maneira absoluta; por fim, a reestruturação mental da realidade implica também uma mudança de disposição da inteligência frente ao visado imóvel (MOUTOSOPOULOS, 1980, p. 44).

A partir da constatação do método cinematográfico da inteligência, o termo *eidos*, além de significar forma ou idéia, também pode ser traduzido por visão ou momento. Nesse sentido, *eidos* pode ser entendido como um momento do devir ou uma visão estável da instabilidade das coisas: a qualidade é um momento do devir, a forma é um momento da evolução, a essência é a forma média antecipada do movimento, o desenho inspirador do ato acabado. A Filosofia das Idéias reduz as coisas às idéias, porque abstrai do devir seus momentos principais, como se tirasse fotografias dos momentos essenciais do fluxo das coisas, aplicando o mecanismo cinematográfico da inteligência à análise do real. Quando se raciocina por meio desse mecanismo, fazendo sobressair artificialmente instantes privilegiados do decorrer contínuo e indivisível do devir universal, a representação do real daí decorrente é exatamente aquela que se encontra na filosofia antiga, na Filosofia das Formas e no Platonismo.

A ontologia platônica concebe o ser num campo extra-temporal, extra-duração, e, embora reconheça que os seres correspondam a dados sensíveis numa certa temporalidade do devir, insiste que em suas essências inteligíveis eles são isolados do devir (MOUTOSOPOULOS, 1980, p. 48). Isso porque o platonismo tem uma visão idealizada do mundo, e sua teoria das idéias pode ser qualificada como o resultado de se conceber o devir a partir de uma ilusão da inteligência. Para o Platonismo, o devir não é mais do que uma aparência que a razão rejeita, como sendo contrária aos princípios, longe do qual buscará o fundamento permanente do mundo inteligível.

Portanto, a Teoria das Idéias de Platão, ao conceber as idéias como entidades autônomas, imutáveis e isoladas do devir, elevando-as ao estatuto de essência da realidade, acaba por idealizar um princípio exterior e imutável para a realidade movente. Processo esse resultante da aplicação do mecanismo cinematográfico da inteligência e da percepção, que parte do princípio, ilusório, de que o movimento é feito de imobilidades. A inteligência é conhecimento exterior, possível somente porque se instala fora do movimento. Todavia, se ao contrário, como propõe Bergson, nos colocarmos na própria realidade movente, captaríamos a mudança e cada estado sucessivo, que a cada instante virtualmente poderia imobilizar-se, mas que realmente não o faz, como podemos ver quando o intuímos, seguindo os contornos de seu movimento essencial (BERGSON, 1971, p. 300).

Eidos e movimento no processo audiovisual

Ao entender *eidos* como *uma visão estável da instabilidade das coisas*, ou então, como o *momento do devir*; ao considerar, ainda, que a *idéia* é uma abstração dos principais movimentos do devir, podemos afirmar que as relações entre a *representação imutável* e o *movimento real das coisas* acontecem durante todo o processo de produção e veiculação de qualquer evento audiovisual (da concepção aos comentários feitos pelos espectadores após o contato direto com o produto final — passando pelas fases de pré-produção, produção e pós-produção).

a) O processo de percepção no espectador

Diante de um evento audiovisual qualquer, entra em ação a percepção visual do receptor, que resulta de três operações sucessivas: a *óptica*, quando o aparelho ocular capta a imagem como uma máquina fotográfica; a *química*, quando a imagem é transformada pelo sistema químico retiniano; e a *nervosa*, em que as células, por meio de sinapses, transmitem as informações ao nervo óptico que, por meio de outras conexões, transmite os dados visuais ao cérebro. Ainda que se estabeleçam comparações entre o aparelho ocular e a máquina fotográfica, como comumente se faz, o essencial da percepção humana encontra-se em dois conceitos amplamente difundidos pelas principais teorias da percepção: a *constância perceptiva* e a *estabilidade perceptiva*, ou seja, a percepção da aparência invariável e estável dos elementos do mundo (formas, materialidades, tamanhos dos objetos etc.). “A constância e a estabilidade perceptivas não podem ser explicadas se não se admite que a percepção visual põe em ação, quase que automaticamente, um saber sobre a realidade visível” (AUMONT, 1999, p. 38-39).

Além da percepção visual, a imagem ainda pode ser considerada no domínio da representação mental (como as lembranças ou imagens criadas a partir da narração de uma ação ou descrição de uma coisa). Contudo, para Santaella e Nöth (2005, p. 15), os dois tipos de imagens estão intimamente ligados, as imagens mentais originam-se no mundo concreto assim como as representações visuais surgem nas imagens mentais de seus criadores. No caso de um evento audiovisual, o espectador está diante de representações que se materializam e desmaterializam ao longo do tempo. A cada momento surge uma nova imagem, um novo acontecimento; ainda assim, o espectador não descarta da mente a imagem que viu anteriormente. “A medida que acompanhamos seu progresso devemos constantemente voltar ao que desapareceu da percepção direta pelo ouvido ou olho, mas que sobrevive na memória” (ARNHEIM, 2005, p. 367). Assim, representação visual e imagem mental convivem simultaneamente.

O que irá justamente caracterizar essa *percepção de acontecimentos* é o fato de o observador testemunhar uma seqüência organizada “na qual fases seguem-se umas às outras numa ordem significativa unidimensional” (ARNHEIM, 2005, p. 368). No entanto, no momento de lembrar do evento assistido, a obra estará presente na memória como um todo, pois, para entender a estrutura e desenvolvimento de um filme, é necessário que todas as partes estejam simultaneamente presentes na memória. Diante disso, Arnheim acredita que o espectador ocupa-se, quase todo o tempo, com a fixação das partes que são de seu maior interesse. E são justamente essas partes que o espectador irá contar com mais detalhes para outra pessoa que não tenha assistido ao mesmo evento. Como o *eidos* em Platão, que diz respeito ao momento principal do devir da realidade que é fixado.

As partes (ou cenas) fixadas na mente do espectador, que serão posteriormente contadas para outros, foram apreendidas, no momento de exposição do evento, em movimento. Segundo Wertheimer, um dos principais teóricos da psicologia da *gestalt*, a percepção de qualquer movimento é basicamente estroboscópica (apud ARNHEIM, 2005, p. 379). Do deslocamento físico e contínuo de determinado corpo, os “campos receptivos” da retina registram tão-somente uma seqüência de estimulações momentâneas (*representações imutáveis*) que, no sistema nervoso, transformam-se na sensação de “movimento contínuo integrado”, sensação de *movimento real das coisas*. No mesmo sentido, Bergson afirmou que a percepção capta somente os instantes, não a continuidade do movimento, e a inteligência alinha esses instantes para concebermos intelectualmente o movimento.

Para Arnheim (2005, p. 371), a percepção de movimento se deve aos seguintes fatores: o movimento físico, da coisa observada — nesse caso específico, as imagens cinematográficas ou videográficas; o movimento ótico, do olho do observador — o espectador que está diante da tela; o movimento perceptivo — das relações estabelecidas, pelo observador, entre as partes que compõe a imagem em movimento; e os fatores cinestésicos, exemplificado por Arnheim (2005, p. 372) da seguinte maneira: “o cenário fotografado pela câmara em movimento [em um filme] é visto como movimentando-se através da tela, na maior parte das vezes porque o espectador recebe a informação cinestésica de que seu corpo está em repouso”.

A percepção de uma coisa em movimento também se deve às relações estabelecidas entre as *figuras* (objetos, pessoas ou animais) e o espaço onde se encontram, o *fundo* (na representação audiovisual, o cenário). De modo geral, esperamos sempre o movimento da figura ao mesmo tempo em que esperamos que o fundo permaneça imóvel.

Diante da representação videográfica ou cinematográfica, os limites da tela do aparelho de televisão ou da tela de projeção do cinema delimitam a representação, servem como moldura para a imagem. O fundo, nesse caso, tem seus limites definidos por essa moldura, já a figura se movimenta dentro desse espaço emoldurado. Assim, a relação entre os movimentos da figura e do fundo na representação audiovisual não é percebida do mesmo modo como se percebem as imagens do mundo externo à tela. “[...] a rua

nos rodeia como um vasto ambiente e nossas experiências musculares nos dizem que estamos em movimento. A rua na tela é uma parte relativamente pequena, delimitada, de um cenário mais amplo, na qual o espectador se encontra em repouso” (ARNHEIM, 2005, p. 373). Logo, com a chegada do cinema e, depois, da televisão, o espectador precisou aprender a estabelecer novas relações entre movimento, direção e velocidade. Teve, no último século, que habituar sua percepção ao fundo em movimento da representação audiovisual.

b) A imagem na memória do espectador

Tratando especificamente das imagens mentais, em especial das lembranças originadas a partir da contemplação de determinado produto cinematográfico ou televisivo, observemos como o espectador seleciona e retém determinadas imagens de um evento — imagens que servirão como base na narração que fará a outros.

Para Aumont (1999, p. 59), o olhar é a dimensão propriamente humana da visão, é ele que define a intencionalidade e seletividade. Utilizando Gombrich (1965), Aumont indica duas formas de “investimento psicológico da imagem”: o *reconhecimento* e a *rememoração*. É interessante notar que para Platão conhecer é reconhecer, rememorar as formas perfeitas e imóveis que um dia contemplamos no mundo das idéias.

Quando reconhecemos alguma coisa em uma representação, estamos identificando uma outra coisa que pode ser vista no mundo externo à representação. Para Gombrich (apud AUMONT, 1999, p. 82), o reconhecimento é a memória de fenômenos já vistos anteriormente. Reside nesse pensamento a idéia de *constância perceptiva*. A *rememoração*, por sua vez, é uma estrutura econômica. Um esquema que “deve ser simples, mais legível do que aquilo que esquematiza [caso contrário, de nada serve]. Tem pois obrigatoriamente um aspecto cognitivo, até mesmo didático” (AUMONT, 1999, p. 84).

O espectador, na construção do entendimento da imagem, cuida de reconhecer as organizações visuais familiares e de empregar esquemas de rememoração nessa nova representação. Na junção desses dois processos, o espectador seleciona determinadas partes que mais lhe interessam. Aumont (1995, p. 265) acredita que, quando alguém fala de um evento audiovisual, fala, na realidade, de uma lembrança já reelaborada do evento, “que foi objeto de reconstrução ‘posterior’, que lhe proporciona sempre mais homogeneidade e coerência do que havia realmente na experiência da projeção”.

Aumont (1999, p. 88-90) ainda afirma que, no fundo, o espectador chega a inventar parte do que narra. Chega a inserir elementos na narrativa, motivado pela imaginação, percepções e sensações exclusivamente pessoais. As qualidades, formas e atos — das figuras, fundos e acontecimentos —, apreendidas no processo perceptivo e memorizadas em esquemas que resultam de estimulações momentâneas, serão narradas por um viés particular, parcial e tendencioso.

c) As cenas fixas e o movimento

No cinema, não existe o deslocamento físico e contínuo das formas. O movimento não se encontra no sistema, e sim no olho do espectador. Isso se deve a um fenômeno fisiológico conhecido como *persistência da visão*. Diante da apresentação, em uma cadência regular, de cerca de vinte fotogramas por segundo — separados por faixas pretas —, o espectador é exposto a um estímulo luminoso descontínuo que dá a impressão de fluxo contínuo de movimento. Já na imagem videográfica, como não há obturador na câmera de vídeo, o mecanismo é contínuo, ou seja, sem as faixas pretas entre os fotogramas que caracterizam a imagem cinematográfica. Com isso, para Machado (1997, p. 43), “se o fotograma é a célula elementar de base do sistema fílmico”, a retícula e as linhas de varredura são as unidades formadoras da imagem eletrônica. Ainda assim, podemos afirmar que a imagem videográfica, assim como a cinematográfica, é composta por imagens fixas (*representações imutáveis*) que são percebidas em movimento devido à velocidade com que são apresentadas nas telas. As cenas das quais o espectador se lembrará, as qualidades, formas e atos dos quais irá falar, foram percebidas em movimento no momento da exibição apenas porque os limites de seu aparelho óptico não permitiram que visse da forma como realmente são. Essas representações imutáveis são semelhantes ao *eidos* platônico: a imagem fixa, a forma exemplar, o instante privilegiado.

A representação temporalizada caracteriza-se justamente por se modificar ao longo do tempo sem a intervenção do espectador. Essa temporalização será fundamental na sensação de duração experimentada pelo espectador, pois cria o tempo da narrativa, que é artificial e sintético, e acontece a partir das relações estabelecidas entre os planos e cenas que, na realidade, não são contíguos. A montagem de um filme “supõe que o espectador seja capaz de ‘recolar os pedaços’ do filme, isto é, de estabelecer mentalmente as relações diegéticas, logo, temporais em bloco sucessivos” (AUMONT, 1999, p. 170).

Tal concepção aproxima-se da tese bergsoniana. O devir essencial é infinitamente variado e constitui a própria realidade das coisas (GOUHIER, 1989, p. 31). Além disso, todos os gêneros de movimento (qualitativo, evolutivo e extensivo) diferem entre si, e cada mudança individual que eles abarcam é específica e única. Entretanto, a visão pragmática da inteligência e os equívocos da percepção conseguem abstrair desses movimentos uma representação única e idealizada do “movimento em geral” ao qual chama de *devir em geral*, que resulta apenas em um conceito abstrato e indeterminado. Depois é necessário acrescentar esse devir em geral às coisas imóveis, para ver surgir o movimento artificialmente reconstituído.

d) O olhar que congela o movimento

A imagem cinematográfica ou videográfica (representação fixa — fotogramas ou *frames* — percebida em movimento — na projeção ou irradiação) é capturada, no momento

da filmagem, de um movimento real — qualitativo, evolutivo e extensivo. A câmera que registra essa imagem, em fotogramas ou em sinais digitais, congela esses momentos da realidade. Congela o movimento no tempo.

Antes de iniciar a captação das imagens, o processo de filmagem passa pela fase de decupagem do roteiro em unidades de ação. Nessa fase, as cenas previstas no roteiro são divididas em seqüências e partes que visam facilitar o processo de gravação dos diversos e distintos registros das cenas (tomadas), que serão feitos em diferentes espaços cênicos — em estúdio ou locação. As tomadas constituirão o material que será utilizado para montagem do produto final. Na montagem — ou edição, no vídeo — é feita a seleção das tomadas que serão utilizadas e a junção dessas em ordem já determinada pelo roteiro. É esse processo que possibilitará à produção manter a unidade e coesão do produto audiovisual.

A organização das tomadas, em seqüências previstas pela direção, é que possibilitará ao público compreender a seqüência da história e perceber o movimento das coisas. Essa organização, por sua vez, depende tanto do profissional responsável pela montagem quanto do profissional responsável pela captação das imagens. O olhar daquele que maneja a câmera, ou daquele que dirige quem irá manejar, define o que será mostrado, define o fragmento de tempo e movimento que será congelado.

Nesse sentido, o olhar que opera o equipamento recorta, no enquadramento, o movimento real sob um ponto de vista particular. Esse movimento, por sua vez, passa e desaparece para sempre. Fica apenas aquilo que o obturador da câmera captou, um pedaço do fluxo contínuo do tempo e do movimento. Essa seleção, que irá interferir diretamente na montagem, será uma preocupação daqueles que estão envolvidos na produção. Com essas escolhas, irão “preservar a identidade através dos saltos, e [...] assegurar que itens diferentes sejam vistos como diferentes” (ARNHEIM, 2005, p. 384). Assim funciona a visão platônica: busca o imutável e o eterno ao olhar para o fluxo de movimento contínuo do devir e escolhe poses privilegiadas da movente realidade.

e) A representação gráfica do movimento

Para que sejam captadas as tomadas da forma como foram imaginadas pela direção, em algumas situações é necessário produzir um material gráfico, o *storyboard*, que irá orientar a produção no momento da filmagem.

Com aspecto visual semelhante a uma história em quadrinhos, o *storyboard* representa as tomadas, indicando planos, movimentos de câmara, ângulos, tempo de duração das cenas, e todo tipo de informações técnicas necessárias à filmagem e montagem. Em geral, se desenha um único quadro para representar toda a tomada, mas, quando há muito movimento nas cenas, torna-se necessário fazer uma seqüência de desenhos na mesma tomada. Em alguns eventos, o *storyboard* é feito apenas para uma única cena,

geralmente quando há muito movimento envolvendo a ação. Logo, nesse material, estarão desenhadas apenas as ações consideradas mais importantes pelos produtores. Assim, as representações dos movimentos, simplificadas e esquematizadas, são visualizadas como movimento imutável (ainda que algumas representações desse tipo sejam feitas em animação), no entanto, essas representações devem equivaler às seqüências da narrativa. Como bem lembra Arnheim, “mudar a ordem dos acontecimentos significa alterar, e provavelmente destruir a obra. É imposta (a seqüência) ao observador e ao ouvinte e deve ser obedecida” (2005, p. 369).

No sistema das Idéias de Platão, também o devir é concebido como descontínuo, na forma de uma multiplicidade de momentos isolados, que são enfocados em seus principais momentos, através dos quais se podem conceber as essências, ou as Idéias (MOUTSOPOULOS, 1980, p. 43). “As formas ou as idéias de um Platão ou de um Aristóteles correspondem a momentos privilegiados ou salientes da história das coisas — precisamente aqueles que, em geral, foram fixados pela linguagem” (BERGSON, 1971, p. 320). Procedendo da mesma forma que no *storyboard*, Platão busca uma visão estável da instabilidade. Acima do devir da realidade, a inteligência em Platão contempla as idéias imutáveis como essências destituídas de movimento, fixadas por signos imóveis. Essas essências estáveis são assim concebidas porque se negligencia o fluxo de mudanças das coisas, parcelando a continuidade essencial de forma arbitrária. Alguns desses momentos, assim isolados, são evidenciados como exemplares, identificados à essência e remetidos ao mundo das formas, como essências imutáveis. Platão, ao isolar as idéias imutáveis da realidade móvel, nega a continuidade da duração essencial.

f) A representação verbal e mental do movimento

O roteiro, de modo geral, é a representação escrita de um projeto audiovisual. Esse material caracteriza-se especificamente por fazer referência a tipos de códigos distintos (visuais, verbais e sonoros) que no produto visual serão apresentados, muitas vezes, sincronicamente. Na base do roteiro está o discurso, a palavra, o *logos*. E nele se define a narrativa e a seqüencialidade do evento.

Segundo Arnheim, uma narrativa linear que conta uma história contém, na realidade, dois tipos de seqüências: “a dos acontecimentos a serem relatados e o desenvolvimento para a revelação” (2005, p. 370). Em obras que rompem com a linearidade narrativa, o espectador deve construir o significado a partir das partes apresentadas fora de seqüência.

No que refere aos diferentes tipos de movimentos, podemos observar que as qualidades, as formas e as ações também estão presentes nessa fase de produção do evento audiovisual. Os momentos e movimentos mais importantes são destacados no roteiro e congelados em cenas específicas. E, até mesmo antes dessa fase, na sinopse, predomina a

presença do movimento imutável, da ação congelada no tempo. Ou ainda, antes mesmo da redação da sinopse, no processo de criação, estão presentes as idéias de *movimento real* e *movimento a partir do imutável*.

Um evento audiovisual, em especial uma narrativa seriada (filme, novela, minissérie etc.), surge sempre da necessidade de alguém, na maioria das vezes um diretor, relatar um acontecimento ou contar uma história. Nesse processo, antes de iniciar a fase de produção, são definidos tema, história, personagens, conflito e estrutura da narrativa. Assim como o receptor que deve apreender a seqüencialidade simultaneamente, captá-la como um todo, o autor da obra deve ter a obra toda presente na mente, suas partes e suas inter-relações. Arnheim irá chamar essa situação de *estrutura espacial*: “requer simultaneidade e por isso dificilmente é temporal” (2005, p. 367). A inteligência, após o momento da criação, congela os movimentos criados em uma estrutura esquemática e simplificada, que congela, de referências já presentes na memória, movimentos, ações. Assim, essa necessidade de estabilização do movimento real das coisas e dos acontecimentos está presente nos vários momentos do processo audiovisual: no roteiro, que usa palavras de uma linguagem que solidifica a fluidez advinda da criação; no *storyboard*, que representa gráfica e estaticamente as ações mais importantes; no enquadramento das imagens, que separa do fluxo contínuo da realidade, os momentos privilegiados; no fotograma ou nos quadros videográficos, que são imagens imóveis do movimento real; na percepção do espectador, que capta os instantes da realidade para depois alinhá-los; na memória, que seleciona e separa os momentos mais marcantes do que foi percebido e, finalmente, nos comentários do espectador, que fragmenta e narra as imagens mentais retidas. Todavia, em todos esses momentos o movimento real está presente, embora não percebido ou não representado pela inteligência, mas vivido e intuído por aqueles que dele participam.

Referências

- ARNHEIM, R. (2005). *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- AUMONT, J. (1995). *A estética do filme*. São Paulo: Papirus.
- _____. (1999). *A imagem*. São Paulo: Papirus.
- BERGSON, H. (1971). *A evolução criadora*. Rio de Janeiro: Opera Mundi.
- _____. (1984). *Cartas, conferências e outros escritos*. São Paulo: Abril Cultural.
- DELEUZE, G. (1985). *Cinema 1: a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense.
- DONDIS, D. (2003). *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes.
- GOUHIER, H. (1989). *Bergson dans l'histoire de la pensée occidentale*. Paris: J. Vrin.
- LEOPOLDO E SILVA, F. (1994). *Bergson: intuição e discurso filosófico*. São Paulo: Loyola.
- MACHADO, A. (1997). *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.

- MOUTSOPOULOS, E. (1980). *La critique du platonisme chez Bergson*. Atenas: Grigoris.
- SANTAELLA, L.; NÓTH, W. (2005). *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras.
- THEAU, J. (1968). *La critique bergsonienne du concept*. Paris: P.U.F.
- TROTIGNON, P. (1967). *L'Idée de vie chez Bergson*. Paris: P.U.F.

REGINA ROSSETTI, doutora e pós-doutora em Filosofia pela USP, é professora na Universidade IMES e membro do NECI (Núcleo de Estudos em Comunicação e Inovação).

JOÃO BATISTA FREITAS CARDOSO, doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, é professor na Universidade IMES e membro do NECI (Núcleo de Estudos em Comunicação e Inovação).

epitofilos@uol.com.br

*Artigo recebido em 15 de maio de 2007 e
aprovado em 11 de julho de 2007.*