

A representação
do movimento
e o
duplo estatuto
do corpo

Cristian Borges

Brasil. Doutor em Cinema e Audiovisual pela Universidade Sorbonne Nouvelle-Paris III é professor do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da USP.
cristianborges@usp.br

A representação do movimento e o duplo estatuto do corpo

Resumo

Ao traçar um breve panorama da representação do movimento, da arte parietal pré-histórica, passando pelo Renascimento e pelas vanguardas artísticas do início do século XX, até chegar à era das imagens digitais, percebemos como a figura humana passa a exercer um papel cada vez mais central nesse tipo de representação dinâmica. A partir das noções de “cinesfera” (Rudolf Laban) e “egosfera” (Oskar Schlemmer), identificamos nesse percurso um duplo estatuto do corpo: ora funcionando como ponto de ancoragem da arquitetura espacial, ora como ponto cego de um olhar móvel e maquínico que remete ao “cine-olho” vertoviano.

Palavras-chave

Representação do Movimento; corpo; cinesfera; Oskar Schlemmer; cine-olho.

La representación del movimiento y el doble estatus del cuerpo

Resumen

Al trazar un breve recorrido de la representación del movimiento, desde el arte parietal prehistórico, pasando por el Renacimiento y las vanguardias artísticas desde principios del siglo XX hasta la era de las imágenes digitales, nos damos cuenta de cómo la figura humana llega a jugar un papel cada vez más central en este tipo de representación dinámica. A partir de las nociones de “cinesfera” (Rudolf Laban) y “egosfera” (Oskar Schlemmer), identificamos un doble estatus del cuerpo: que funciona a veces como punto de anclaje de la arquitectura espacial, a veces como un punto ciego de una mirada móvil y maquínica que se refiere al cine-ojo vertoviano.

Palabras clave

Representación del movimiento; cuerpo; cinesfera; Oskar Schlemmer, cine-ojo.

The representation of movement and the dual condition of the body

Abstract

By tracing a brief overview of the representation of movement, from prehistoric art, through the Renaissance and the avant-garde works from the beginning of the 20th century to the era of digital images, we notice how the human figure comes to play an increasingly central role in this kind of dynamic representation. From the notions of “kinesphere” (Rudolf Laban) and “egosphere” (Oskar Schlemmer), we can identify a dual condition of the body: which works either as an anchoring point of spatial architecture or as a blind spot for a mobile and machinic eye that refers to the Vertovian “cine-eye”.

Keywords

Representation of movement, Body, Kinesphere, Oskar Schlemmer, Cine-Eye

Há mais de 30 mil anos, na Era Paleolítica, a arte rupestre encontrada no interior de cavernas, mas também em abrigos abertos e propícios à entrada de luz solar, já evocava, através de desenhos, pinturas e gravuras, a movimentação das figuras representadas – em geral, determinados tipos de animais – servindo, provavelmente, menos a um propósito de expressão artística do que a fins cerimoniais relacionados a rituais de caça. O pesquisador Marc Azéma, em seus estudos sobre o movimento na arte parietal pré-histórica, observa que, “longe de ser uma arte imóvel, hierática e repetitiva” (AZÉMA, 2011, p. 23), o que ela de fato representa é movimento, vida, ação. Duas características em particular chamam atenção nessa arte: a constância na figuração de animais e a relação dessa “movimentação” (virtual, apenas sugerida pela multiplicação de patas e cabeças ou pela sobreposição das figuras) com a incidência da luz, fosse ela proveniente de tochas carregadas por pessoas no interior das cavernas ou do próprio sol incidindo sobre as paredes do abrigo – neste caso, em uma espécie de antecipação do efeito cinematográfico da câmera lenta. Muito antes da invenção da escrita, a imagem já dava conta de um desejo humano de narratividade através dessas primeiras manifestações artísticas que poderiam ter lançado “as bases da narração gráfica e da animação sequencial, ancestrais longínquos de duas outras mídias universais: os quadrinhos e o desenho animado” (ibidem).¹ E podemos ainda arriscar, numa hipótese certamente controversa, que o cinema (nessa protoforma paleolítica) teria sido não a sétima, mas uma das primeiras artes, assombrando a pintura desde o seu nascimento pelo viés do movimento.

Tendo por modelos sobretudo os animais – e muito raramente os seres humanos, que apareciam somente de forma bastante sintética e esquemática –, os artistas pré-históricos adotavam a sinédoque como figura de estilo privilegiada, representando muitas vezes o animal apenas por uma das partes de seu corpo: cabeça, patas multiplicadas etc. A disposição das figuras, por outro lado (ou dito de maneira metafórica, o “enquadramento” da imagem), era na maioria das vezes determinada pelo próprio relevo da superfície sobre a qual era depositado o conjunto de imagens: “essas ‘linhas de força’ naturais frequentemente materializam uma base virtual sobre a qual apoiam-se as representações” (AZÉMA, 2011, p. 48). As figuras, ora isoladas, ora associadas a outras, podem ter sido realizadas simultaneamente ou em épocas

diferentes, compondo verdadeiros palimpsestos e pressupondo que “se analise precisamente cada representação, antes que se arrisquem interpretações precipitadas dos conjuntos” (ibidem). Embora sejam representados quase sempre de perfil, os animais encontram-se às vezes em escalas demasiadamente discrepantes, o que levaria a pensar em uma distribuição em planos distintos, não fosse a total ausência de paisagem e vegetação que dificulta a ancoragem espacial das figuras. O artista pré-histórico “comprova sua originalidade, em certos casos, ao tentar atribuir uma terceira dimensão às suas figuras, não pela utilização dos relevos naturais” (AZÉMA, 2011, p. 49), mas pela sobreposição, inversão de sentidos e multiplicação de partes dessas figuras, já que o uso da perspectiva renascentista logicamente não era, então, uma opção.

A arte pré-histórica, que Azéma qualifica de prometeica, compreende algum tipo de representação gráfica do movimento em mais de 40% dos exemplos conhecidos até hoje, em particular na França. Esse movimento pode se restringir a um detalhe discreto – o agito de uma orelha, o balançar de uma cauda – ou à totalidade de um corpo que se lança ao galope ou ao ataque (ver AZÉMA, 2011, p. 55). Porém, embora sua verdadeira função permaneça obscura, apesar das várias hipóteses interpretativas aventadas desde o século XIX, Azéma constata que

Seja qual for seu sentido, essas imagens constituem um suporte de mediação. Ao animar uma figura, ao definir uma ação seguida de uma interação, ao dilatar essa ação no tempo especificando alguns momentos, o homem pré-histórico tomou consciência do potencial narrativo de suas representações. Durante milênios, ele experimentará uma sintaxe visual cujos traços significativos percebemos ainda hoje (AZÉMA, 2011, p. 62).

Com base na teoria da imagem narrativa de Philippe Sohet (2007), Azéma analisa então várias obras do período, tendo em mente os quatro níveis encontrados numa narrativa icônica: o da figuração (“organização de elementos plásticos [...] com vistas a uma representação analógica de elementos antropomórficos ou animados”), o da correlação (“os elementos figurados não devem ser o resultado de uma simples justaposição no espaço [logo] pontes entre os diferentes elementos devem ser estabelecidas”), o da consecutividade (“se a correlação consiste, de certo modo, no

domínio da espacialidade, é da temporalidade que deriva a consecutividade [...]: não mais uma ação e outra ação, mas uma ação seguida de outra ação”) e o da imbricação (“a articulação espacial e temporal da figuração deve possibilitar a criação de uma verdadeira trama de ações múltiplas, ultrapassando a simples evocação de um roteiro previsível”). Segundo Sohet, encontramos na arte paleolítica pelo menos os três primeiros níveis, embora já se identifique, em alguns painéis da gruta de Chauvet, um precursor do quarto nível, graças a “um dispositivo de apresentação (mise en scène, iluminação etc.) que prefigura o do teatro e o da sala de projeção do cinema” (AZÉMA, 2011, p. 62-63).²

Nesse sentido, são impressionantes alguns casos de pintura ou gravura parietal que Azéma destaca pelo emprego da consecutividade – ou seja, da sugestão de um aspecto temporal ou mais especificamente móvel dessas figuras –, através de dois tipos de decomposição do movimento: por sobreposição de imagens sucessivas (como no bisão de oito patas da alcova dos leões em Chauvet e no cavalo de cinco cabeças de Lascaux) ou por justaposição de imagens sucessivas (como na frisa dos leões da gruta La Vache e no painel dos cervos nadando de Lascaux).³ Em relação ao procedimento de sobreposição e à multiplicação de partes do corpo, encontraremos imagens análogas (embora com outras finalidades e inseridas num contexto completamente distinto) milênios mais tarde, durante o Renascimento italiano, nos tratados de representação da figura humana de Leonardo da Vinci, mais particularmente em seu célebre Homem Vitruviano, com quatro braços e quatro pernas – e mais ainda no desdobramento que Carlo Urbino dará a essa mesma figura no chamado Codex Huygens, insinuando a mobilidade através de seus seis braços e quatro pernas. Já o procedimento de justaposição, que apresenta uma sequência de poses diversas, remete diretamente às imagens cronofotográficas e ao zoopraxiscópio de Eadweard Muybridge, do final do século XIX – com a evidente ressalva de que, neste caso, obtém-se uma série de imagens indiciais de um animal real movendo-se diante de múltiplas câmeras e não sua reprodução pictórica.

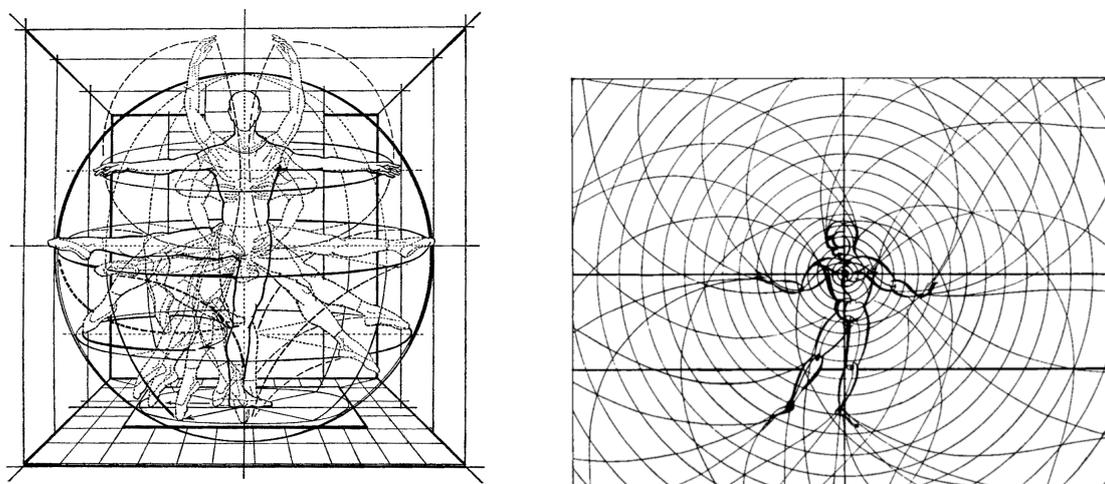


Figura 1 - Esquema da cinesfera a partir de descrições e desenhos contidos no livro *Choreutics* (LABAN, 1966), fonte:

<<https://thespaceintherelationship.wordpress.com/kinesphere/>>. Acesso em: 17 set. 2021.

Fig. 2: Oskar Schlemmer, *Egozentrische Raumlineatur*, 1925, impressão sobre papel, fonte: SCHLEMMER, 1925, p. 14.

Como já mencionamos, não havia na pintura pré-histórica uma preocupação particular com a figura humana. No entanto, esta última passará gradualmente a ocupar um papel central, sobretudo a partir da Antiguidade Clássica e do Renascimento, nas diferentes formas de representação visual (e, portanto, espacial) – vide o caso emblemático do Homem Vitruviano e seus vários ecos na arte ocidental ao longo dos últimos séculos. A esse respeito, Nicolás Salazar Sutil distingue, no primeiro capítulo de seu livro sobre a representação do movimento, duas concepções ou “abordagens culturais” daquilo que ele denomina “espaço do movimento” ou “espaço estereotipado”: a primeira delas, centrada no corpo humano e com base na superfície espacial, estaria associada a Rudolf Laban e à sua “cinesfera” (ou esfera do movimento); a segunda, descentralizada (ou centrífuga⁴) e tendendo a uma virtualidade espacial com base no volume, estaria relacionada a Oskar Schlemmer e à “egosfera” derivada de seu desenho *Egozentrische Raumlineatur* (“delineamento espacial egocêntrico”) (ver SALAZAR SUTIL, 2015, p. 15-33).

Laban, em suas pesquisas sobre a dança, investia numa configuração linear, composta de ângulos e linhas retas sugeridas pelo corpo em movimento na definição de um espaço imaginário (a cinesfera) que delimita o campo de ação desse corpo ao mesmo tempo em que o acompanha em seu deslocamento, gerando assim novas cinesferas. Esse modelo de

representação do movimento – que, aliás, servirá de base para estruturas de treinamento feitas com varas e articulações (os “andaimés”) e para a criação de seu sistema de notação coreográfica (a “labanotação”) – encontra no corpo humano seu centro absoluto. O que leva Salazar Sutil a defini-lo como antropocêntrico e a destacar a crítica que Susan Kozel faz dessa ideologia:

Uma pernicioso elevação da importância e significância do ser humano acima do mundo não humano. [...] A colocação do ser humano no centro de todas as estruturas de valor resulta em formas de imperialismo, bem como na exploração de animais, do meio ambiente e de qualquer coisa percebida como diferente do humano (Kozel, 2007, p. 222 apud SALAZAR SUTIL, 2015, p. 31).⁵

Embora dura, essa crítica serve para problematizar a primazia do humano na representação em geral – e, no que nos ocupa mais particularmente aqui, na representação do movimento –, mas também para nos lembrar de que há sempre um viés ideológico por trás de sistemas de representação, os quais nunca são inocentes nem naturais. Basta atentarmos, por exemplo, para a figura de um jovem e atlético homem branco adotado como modelo universal no Homem Vitruviano e em suas derivações mais imediatas; ou então para a dissecação da perspectiva linear operada por Erwin Panofsky (2000) e a do aparato cinematográfico por Jean-Louis Baudry (1978) e Jean-Louis Comolli (1971-72), as quais revelaram as implicações simbólicas e políticas contidas nesses dispositivos.

Por outro lado, se buscarmos uma analogia entre a cinesfera de Laban e a definição de um espaço imaginário no cinema, rapidamente notaremos que o enquadramento, que determina um campo visual, muda a cada deslocamento da câmera ou dos seres e objetos diante dela, gerando novos enquadramentos – ou, como prefere Pascal Bonitzer (1987), “desenquadramentos”. Jacques Aumont os define da seguinte maneira:

O que faz do desenquadramento algo diferente de uma descentralização, o que permite fundar nele uma estética é que ele transforma o equilíbrio clássico entre as funções do quadro: é menos a hipotética e sempre frágil presença das personagens na borda do quadro do que o caráter ativo, resoluto, marcado dessa borda que conta [...] torna-se supérfluo em um filme se perguntar se a

composição é simétrica ou assimétrica: ela não é nem uma nem outra, já que é sempre precária, está sempre em andamento. Afastando o quadro fílmico de seu valor de janela, o desenquadramento realiza o paradoxo de separar o filme de seu fora de campo [...] um efeito essencialmente fílmico (AUMONT, 2004, p. 130-133).

Ao contrário do que se passa com a cinesfera de Laban, percebemos no cinema, e justamente graças ao desenquadramento, não o corpo como centro de toda movimentação e sim a própria máquina de captação das imagens, com seu olho maquínico – o que determina uma relação menos antropocêntrica e mais ciborgue (ou “camerocêntrica”) com o mundo representado. E ainda que a escala dos planos fílmicos tenha sido concebida tendo por ponto de referência a figura humana – assim: plano geral, quando distante da câmera e diminuta em relação ao espaço ao redor; plano médio, quando cortada na altura da cintura; primeiro plano (ou close), quando vê-se pouco mais que seu rosto etc. –, sabemos que há filmes com pouco ou nenhum ser humano. Mas há sempre a câmera, física ou virtual. Assim, cabe novamente salientar a não centralidade (ou mesmo a ausência) da figura humana em certos momentos da história da representação. E não apenas na pintura parietal pré-histórica, nas naturezas mortas barrocas de Cotán ou Zurbarán, e nas paisagens impressionistas de Turner ou Monet, mas igualmente nas formas abstratas e nos cenários virtuais criados digitalmente, passando por experiências vanguardistas do início do século XX, tais como as de Oskar Schlemmer na Bauhaus.⁶

Em se tratando de movimento, Schlemmer, que trabalhava inicialmente com artes visuais e arquitetura, encontrou nas artes performáticas (teatro e dança) um ambiente propício para explorar elementos dinâmicos, propondo uma outra forma de abordagem do corpo em relação ao espaço. Em sua egosfera, tanto o corpo quanto o espaço que o rodeia são atravessados por círculos concêntricos e por linhas de força curvas que parecem emanar de uma figura humanoide de gênero indeterminado. O corpo não define mais o espaço imaginário destacando-se em seu centro, como na cinesfera de Laban, mas encontra-se ali decomposto e transformado pela dinâmica que o atravessa e que irradia dele e através dele, juntamente com o espaço cujos limites extrapolam rumo a uma virtualidade. Como sugere Salazar Sutil (2015, p. 23), essa teia centrífuga que aparece no desenho *Egozentrische Raumlineatur* “pode ser

interpretada como uma espécie de ‘segunda pele’ que cobre tanto o espaço circundante quanto o corpo do sujeito [...] tanto o físico quanto o virtual, tanto o corpo humano quanto sua geometria”. Partindo de um modelo, por um lado, mais orgânico, e por outro, mais mecânico, Schlemmer buscou fundir o corpo com o espaço abstrato, concebendo uma “dança matemática” e uma *Kunstfigur* (“figura artística”) como um novo meio (mídia) que viria “libertar o ser humano de suas amarras físicas”, através de formas escultóricas ou arquitetônicas que reduziam a figura humana a um jogo rítmico de superfícies côncavas, convexas e planas. Essas figuras “pós-humanas”, amalgamadas com o espaço, eram divididas em quatro tipos: a arquitetura ambulante, a marionete, o organismo técnico e a desmaterialização provocada pela abstração simbólica de “formas metafísicas de expressão” por partes do corpo (ver SCHLEMMER, 1925, p. 15-19).⁷

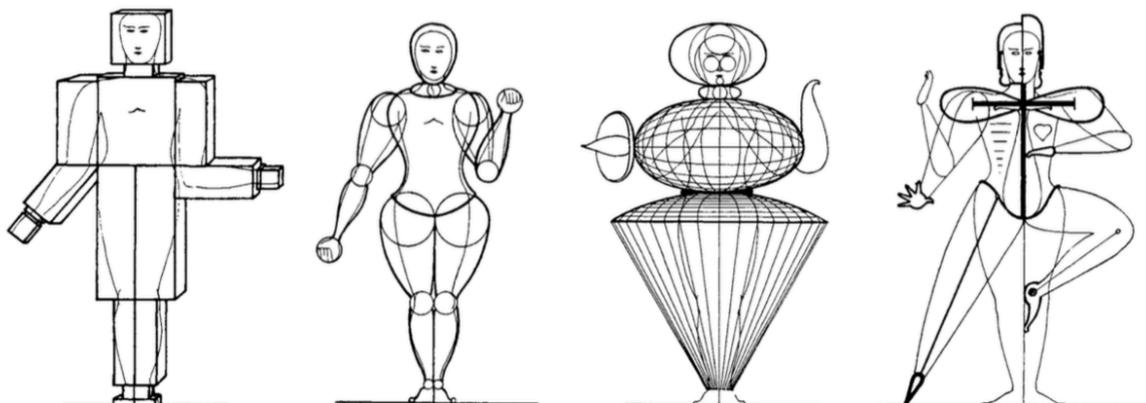


Figura 3 - Oskar Schlemmer, *Kunstfiguren* [respectivamente: a “arquitetura ambulante”, a “marionete”, “um organismo técnico” e a “desmaterialização” simbólica], 1925, impressão sobre papel, fonte: SCHLEMMER, 1925, p. 16-17.

Ao propor um espaço volumétrico e virtual – diferente daquele composto por uma geometria de linhas impecavelmente retas e angulações demasiado exatas, como o de Laban –, através da expansão ou irradiação da *Kunstfigur* (essa “figura humana mecânica”), Schlemmer constata que

O ser humano é tanto um organismo de carne e sangue quanto um mecanismo composto de números e medidas. É um ser do sensível e da razão, e de muitas outras dualidades, que concilia em permanência

esses dois polos contrários em si mesmo [...] Quero tratar das criações que, na dança cênica, emanam da espacialidade e do sentimento do espaço. O espaço que, [...] se visto como o legislador de tudo que se desenrola no interior de seus limites, determina também o comportamento do dançarino em seu seio. Da geometria do solo, da sucessão de linhas retas, de diagonais, do círculo e das curvas surge, quase de si mesma, uma estereometria do espaço pela verticalidade da figura dançante em movimento. Se representarmos o espaço preenchido por uma massa plástica e mole, na qual as etapas do movimento do dançarino se solidificam como formas negativas, evidenciaremos a relação imediata entre a planimetria do solo e a estereometria do espaço. O próprio corpo pode explicitar sua matemática ao desencadear sua mecânica corporal (SCHLEMMER, 2011, p. 74-75).

Ao considerar o corpo humano biológico como intimamente conectado à sua alma, configurando assim um “limiar ontológico”, um “meio-termo que captura a essência de estar em movimento”, Schlemmer encarava o devir humano “sempre capturado num limiar: entre animal e humano, entre humano e máquina, entre masculino e feminino, entre colorido e não colorido” (SALAZAR SUTIL, 2015, p. 32). Sua obra nos lembra, portanto, que “o corpo humano, quando representado em movimento, não pode ser apenas humano, nem apenas masculino, nem apenas branco, mas sempre como um meio-termo entre essas e outras modalidades potenciais de corporeidade em movimento” (ibidem). O que, de certo modo, aproxima sua visão do corpo das noções fenomenológicas de “corpo próprio” (Maurice Merleau-Ponty, 1994) e de “corporeidade” (Jan Patočka, 1995), como sugere Dragos Duicu:

Nosso corpo é o centro da arquitetura perceptiva ao mesmo tempo que seu ponto cego, e isso porque ele é um refluxo centrífugo que adentra o espaço e produz sua arquitetura, mas que só se encontra nela parcialmente, ou seja, como exemplificação dessa arquitetura no centrípeto retorno a si. [...] a corporeidade para Patočka é espacialização no sentido de uma centragem que só se encontra parcialmente no centro do campo expandido. [Na] descrição fenomenológica do corpo, caberá [...] ao movimento dar conta do duplo estatuto do corpo (ao mesmo tempo, ancoragem e ponto cego da arquitetura espacial), e portanto da ambiguidade de sua caracterização como centro inaparente. Se o corpo é uma situação, essa situação é dinâmica (DUICU, 2014, p. 356).⁸

No cinema, nada mais condizente com o corpo híbrido de Schlemmer (entre humano e máquina) e com esse “duplo estatuto do corpo” de Patočka (ancoragem e ponto cego) do que o mais célebre operador teórico-prático de Dziga Vertov: o “cine-olho”. No auge de sua defesa da faceta maquina que o cinema aportava às limitações do organismo humano, transcendendo sem limites suas capacidades perceptivas, Vertov pregava:

Eu sou o cine-olho, sou um olho mecânico. Eu, uma máquina, revelo a você o mundo como só eu consigo enxergá-lo. Agora e sempre me liberto da imobilidade humana, estou em constante movimento, me aproximo e me afasto dos objetos, rastejo por baixo e monto por cima deles. Sigo em ritmo acelerado o focinho de um cavalo galopando, mergulho a toda velocidade na multidão, acompanho soldados em movimento, caio de costas, subo em um avião, mergulho e emergo com corpos que mergulham e emergem. [...] O olho mecânico, a câmera, rejeitando o olho humano como imperfeito, tateia seu caminho através do caos dos eventos visuais, deixando-se arrastar ou repelir pelo movimento, sondando, enquanto passa, o caminho de seu próprio percurso. Ele experimenta, distendendo o tempo, dissecando o movimento ou, ao contrário, absorvendo o tempo dentro de si, engolindo anos, esquematizando assim processos de longa duração inacessíveis ao olho normal (VERTOV, 1984, p. 17-19).

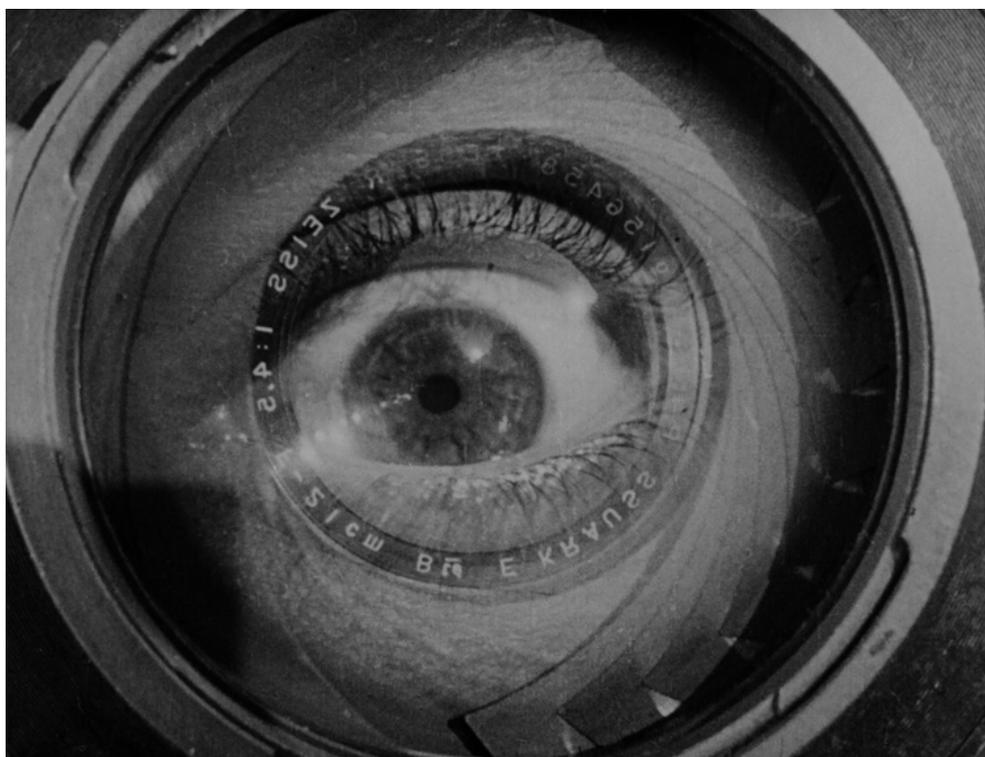


Figura 4 - Dziga Vertov, fotograma de *O Homem com a Câmera* (*Tchelovek s kinoapparatom*), 1929, filme em 35mm, fonte: DVD editado pelo British Film Institute, 2003.

Atestando sua recusa inicial do humano “imperfeito” como motivo primordial de seus filmes, o mesmo Vertov dirá que “em uma arte do movimento”, como o cinema, “não temos motivo algum para dedicar especial atenção ao homem de hoje. [...] Por sua incapacidade de controlar os próprios movimentos, NÓS temporariamente excluímos o homem como tema de um filme” (VERTOV, 1984, p. 7). Imperfeito ou não, vimos que, em se tratando da representação do movimento, o corpo humano, quando presente, ora se impõe como centro da imagem, ora é considerado em pé de igualdade com o espaço que o circunda ou ainda fica relegado a segundo plano em nome de um olho, ouvido ou corpo mais potente (ou “aperfeiçoado”, como diria Vertov)⁹ que o seu. Mas como se dá essa representação nos diferentes casos?

Ancoragem visual: corpo + espaço

Ao analisarmos a noção de ancoragem visual, devemos considerar um corpo – qualquer corpo: humano, animal, vegetal, mineral, um objeto, uma substância fluida etc. – e um espaço – qualquer espaço, desde que habitado por esse corpo no momento da representação. A ênfase, nesse caso, recai sobre a relação que se estabelece entre esses dois elementos ao atingirem um estado quase simbiótico de interdependência que pode ser eventualmente modificado ou perturbado pelo movimento. O movimento, por sua vez, pode ser apenas sugerido (no caso da pintura, escultura e fotografia) ou aparente (no caso do cinema e das subsequentes mídias audiovisuais), manifestando-se ora no corpo, ora no espaço ou em ambos ao mesmo tempo.

Gaston Bachelard, aproximando a imaginação (“antes a faculdade de deformar [que de formar] as imagens fornecidas pela percepção”) do movimento, já que ela é “essencialmente aberta, evasiva” (BACHELARD, 1990, p. 1), dizia que “em seu princípio, a imagem quer o movimento” (p. 94). Daí sua insistência de que “cumpre, pois, acrescentar sistematicamente ao estudo de uma imagem particular o estudo de sua mobilidade, de sua fecundidade, de sua vida” (p. 2). Assim, ao sugerir que “o movimento imaginado, desacelerando-se, cria o ser terrestre” e “acelerando-se, cria o ser aéreo”, ele poderia estar descrevendo as figuras nítidas (“terrestres”) em contraste

com as figuras disformes, espectrais, desfocadas (“aéreas”) de uma fotografia ou do plano de um filme, dependendo da velocidade de captação/ projeção do aparelho (p. 109).¹⁰ Existiu por séculos um desejo de movimento nas imagens pictóricas que só se concretizou plenamente com o advento do cinema.

Em sua tese sobre duas pinturas de Sandro Botticelli, defendida em 1892, Aby Warburg ressaltava o fato de que o movimento não é simplesmente sugerido nos quadros, mas se encontra neles amplificado com base em modelos clássicos, “pois pode-se retrair passo a passo o modo pelo qual os artistas e seus mentores viram na Antiguidade uma necessidade de amplificação do movimento aparente; e constata-se que eles recorriam aos modelos antigos quando era preciso representar acessórios animados externamente: vestimentas e cabelos” (WARBURG, 2007, p. 7). O mais curioso, como ele aponta em relação à pintura desse período, é que essa “forte tendência, presente tanto na poesia quanto na pintura, em fixar os movimentos efêmeros dos cabelos e do vestuário” estaria ligada a uma corrente que domina o meio artístico italiano, após o primeiro terço do século XV, e já se encontra, por exemplo, no tratado *Da pintura* (1435), de Leon Battista Alberti. Nele, Alberti recomenda ao pintor, cuja visão deve se deixar encantar pela intensa agitação dos detalhes, que sua imaginação “atribua vida orgânica a acessórios desprovidos de vontade”; mas adverte que se deve “exprimir seus motivos com ponderação suficiente, não se deixando levar por exageros contra a natureza, a fim de imprimir neles tão somente o movimento real do vento” (ALBERTI, 1989, p. 15-16). Desse modo, ancora-se em elementos visíveis o efeito de um agente físico invisível: o vento.

Ainda segundo Warburg, a Antiguidade “nada mais faz do que atrair [a atenção dos artistas do século XV] para o problema mais complexo das artes visuais: como capturar numa imagem o movimento da vida” (WARBURG, 2007, p. 72)? O que contradiz, até certo ponto, certas teorias canônicas da arte que se consagraram justamente ao definir as artes greco-romana e renascentista, ditas clássicas, como sendo harmoniosas, desprovidas de conflitos ou tensões formais e, logo, estáticas. Ao debruçar-se sobre a obra de Botticelli, Warburg defende a supremacia do movimento, ou melhor dizendo, de um “movimento aparente” – expressão que seria mais tarde empregada em relação ao cinema – que provinha de uma suposta agitação das personagens e, sobretudo, de

seus “acessórios externos”, o que se percebe claramente em uma obra como *A Primavera* (1482). Apesar da imobilidade inerente às imagens pictóricas, vários elementos nessa obra contribuem de maneira sofisticada para a sugestão de “movimentos aparentes”: a profusão e disposição das personagens na cena, a curvatura de seus corpos, o dobrar de braços, pernas, mãos e pés, o desencontro de olhares que miram em direções distintas – umas olham para baixo, outras para cima, algumas se entreolham e outras ainda encaram atrevidamente um espectador virtual, imaginário –, além, é claro, das vestimentas, cuja leveza e desenvoltura contribuem para reforçar uma impressão de movimentação insuflada pelos volumes, dobras e pregas. Assim, embora o olhar de um observador incauto possa deleitar-se, a princípio, apenas com o magnetismo das personagens estáticas, sua sede será plenamente saciada somente quando se entregar à irresistível dinâmica sugerida por esses elementos que, em conjunto, conduzirão esse olhar por um trajeto visual que percorra cada porção da imagem, desposando simultaneamente corpos e espaço.

Por outro lado, a fotografia, graças à sua natureza primordialmente indicial, não parte de uma imagem mental traduzida em cores e formas sobre uma tela, mas da captura de instantes fisicamente visíveis filtrados por uma objetiva e fixados pelo trabalho da luz sobre uma superfície fotossensível. Logo, ao contrário da pintura, que busca sugerir movimento em imagens estáticas, a fotografia parte do movimento real do mundo para a retenção de um instante qualquer:

Se a fotografia, com a redução do tempo de pose, consegue fixar a imagem de um corpo deslocando-se no espaço, é ao destacar um segmento finito da curva de seu deslocamento: captando a aparência dos móveis, longe de haver capturado o movimento, ela o havia expulsado de seu veículo, livrando-se dele (MICHAUD, 1998, p. 42).

Inversamente ao trabalho de adição de movimento posto em prática pela pintura figurativa, pelo menos desde o Renascimento, a fotografia realiza uma operação de extração, de esvaziamento dinâmico, buscando na mobilidade inerente do mundo o momento a ser destacado, imobilizado. Assim, dependendo da velocidade do obturador, e com o gesto ou o deslocamento das coisas escapando naturalmente à fixidez da imagem, a fotografia só consegue gerar um recorte congelado de sua curva de movimento, como já atestava um artigo da revista *Foreign Quarterly Review* de

1839: “todos os instantes são representados, mas juntos: o desaparecimento das figuras é a consequência direta do não desaparecimento dos estados transitórios” (apud MICHAUD, 1998, p. 40). Nesse sentido, se a pintura confere (uma sugestão de) mobilidade às imagens imóveis, a fotografia confere, por assim dizer, imobilidade às cenas móveis da vida cotidiana. Existe, portanto, uma complementaridade entre ambas no que diz respeito à representação do movimento: a pintura respondendo por seu aspecto positivo e a fotografia, pelo negativo.

O cinema, por sua vez, prolonga o trabalho de ambas, complicando um pouco essa equação ao acrescentar um forte componente temporal ao recorte que, nelas, permanecia sobretudo espacial. Por um lado, a projeção de uma sequência de imagens fixas (fotogramas) a uma determinada velocidade lhes confere movimento aparente; por outro lado, essa sequência de imagens fixas também é subtraída de uma realidade dinâmica visível, porém em bloco. Isso significa que os instantes representados desfilam na tela mascarando seus estados transitórios e reproduzindo, assim, os movimentos originais. Exceto quando há algum tipo de manipulação da velocidade, pois, ao trabalhar com blocos de movimento, o cinema consegue dispor de sua duração distendendo-a ou comprimindo-a. O que permite às imagens um outro tipo de intervenção dinâmica, já que não se trata mais de insuflar (como na pintura) ou de impedir (como na fotografia) nelas o movimento, mas de lhe garantir salvo conduto: o que o cinema faz, no campo das representações imagéticas, é estabelecer um mundo de ilusão completo, próximo àquele do sonho, no qual nossa visão e consciência mergulham, absolutamente crédulas, aceitando sem questionar sua lógica própria. E isso vale para qualquer tipo de obra audiovisual: das vistas dos primórdios às bobagens digitais mais banais do presente, veiculadas pela televisão ou pela internet, passando pelo cinema dito experimental – todas essas imagens em movimento, cada uma à sua maneira, tendem a nos ludibriar, a nos embriagar em sua dinâmica quimérica, graças ao encanto de sua agitação. E a força dessa cooptação algo hipnótica não deriva do decalque que o cinema faz da realidade – como acreditava piamente André Bazin, acerca da natureza indicial do cinema analógico (BAZIN, 2014, p. 27-34), o que de cara excluía os filmes de animação e de experimentação abstrata, para ficarmos apenas em exemplos analógicos –, mas de sua matriz motora.¹¹

Ponto cego: corpo = espectador

Por outro lado, quando pensamos na representação do movimento do ponto de vista de quem de fato se move, tendemos a considerar de outro modo a relação do corpo com o espaço circundante, já que ela se encontra alterada pela subjetivação de um olhar que agora observa tudo de dentro (da imagem, da cena, da situação) e não mais de uma posição propriamente distante. Ou seja, não vemos mais necessariamente esse corpo, mas através dele – pois não se trata mais do corpo como ponto de ancoragem de uma arquitetura espacial, mas como ponto cego de um olhar móvel. Ao abordar nossa percepção do tempo enquanto duração (e não sua medida), Henri Bergson sugeria que, na tentativa de apreendê-la sem detê-la, nossa consciência acaba por tomar “a si mesma como objeto”, sendo ao mesmo tempo “espectadora e atriz, espontânea e refletida”, reaproximando, “até fazer com que coincidam, a atenção que se fixa e o tempo que foge” (BERGSON, 2006, p. 6).¹² De modo análogo, o corpo em movimento como “centro inaparente” – isto é, mergulhado nessa situação dinâmica – percebe simultaneamente as mudanças do espaço à sua volta e seu próprio deslocamento nesse mesmo espaço, sendo igualmente espectador e ator.

Jean Louis Schefer ressalta que, na vida, “não somos exatamente espectadores, mas cursores históricos em um mundo que é uma fábula – que só faz tecer fábulas; em qualquer momento que estivermos dessa história, nossa situação determina pontos de perspectiva em seu desenrolar” (SCHEFER, 1997, p. 34). Da mesma forma que em uma imagem, seja ela estática ou móvel, o artista ou a personagem que olha estabelece sua perspectiva pessoal sobre o espaço ou o evento observado – o que às vezes se torna o próprio tema da obra.¹³ Mas como capturar em uma imagem estática o movimento da vida? Schefer arrisca uma solução audaciosa para essa questão a partir dos escritos de Diderot sobre a pintura: caberia ao próprio espectador conferir movimento às imagens estáticas; é ele, e não os sugestivos detalhes nelas contidos, que as coloca em movimento com um olhar que funciona como uma verdadeira “máquina de ver”, com direito a enquadrar, selecionar, detalhar e efetuar *travellings*. Nesse sentido, o corpo do espectador como “dispositivo virtual de movimentos” tinha, para Diderot, uma consequência: “o amador observa os quadros passeando, ou seja, variando as

distâncias e os pontos de vista” e “chega a dançar como a marionete do quadro”, através de um “acesso imaginário” a um tempo e a um movimento que ele, como corpo, não vê. O movimento ou a “vida” das imagens nos quadros corresponderia, assim, à “possibilidade não de uma expressão dos movimentos ou de uma representação das paixões, mas de uma mobilidade da imagem”, ou seja, “a imagem está viva e nós somos a prova móvel disso” (p. 33-40). Desse modo, o advento do cinema viria simplesmente materializar uma espécie de “aparelho óptico invisível” que já existia no espectador: “não foi, portanto, a variedade dispersa de espetáculos (pintura, teatro etc.) que tornou o cinema possível, mas o espectador: porque nele o tempo já rodava como a perpetuação das imagens ou o encadeamento dos instantes no instante subsistente” (p. 39). A irônica contradição, contudo, reside no fato de que a relação espectador/imagem inverte-se com o cinema: já que o espectador encontra-se sentado em uma poltrona, na sala escura, desprovido de suas capacidades motoras de livre deambulação no espaço, passando então a se deslocar apenas virtualmente¹⁴, com o auxílio de sua audiovisão e a partir dos deslocamentos na tela de personagens que agem e movem-se, como diria Ismail Xavier (2003, p. 78), “por procuração”.¹⁵

Com essa inversão de mobilizações proporcionada pelo cinema, algo da dinâmica natural do corpo humano parece se perder ao se transferir para as imagens que desfilam na tela. Desse modo, o corpo do espectador é como que amortecido ou posto em repouso, durante os minutos ou horas de projeção em que ele se ocupa com a contemplação do movimento alheio – o que não deixa de lhe proporcionar, por vezes, a experiência física, ainda que em geral discreta, de espasmos musculares, movimentos reflexos, arrepios, risos e choros. Jonathan Crary, ao tratar da visão subjetiva que desponta com força a partir do século XIX, parte da teoria das cores de Goethe, publicada em 1810, para assinalar o fato de que “a subjetividade corpórea do observador [...] torna-se subitamente o lugar onde se funda a possibilidade do observador” (CRARY, 2012, p. 72-73), na medida em que dois modelos de visão até então considerados inconciliáveis teriam sido apontados, pelo autor alemão, como inseparáveis: o modelo fisiológico, que será descrito pelas ciências empíricas ao longo do século XIX, e aquele, romântico ou modernista de primeira hora, que pressuporá

um observador “na condição de produtor ativo e autônomo de sua própria experiência visual”.

É um momento em que o visível escapa da ordem atemporal da câmara escura e se abriga em outro aparato, no interior da fisiologia e da temporalidade instáveis do corpo humano. [...] Para Goethe, assim como para Schopenhauer pouco depois, a visão é sempre um complexo irreduzível, de um lado, de elementos que pertencem ao corpo do observador e, de outro, de dados oriundos de um mundo exterior (CRARY, 2012, p. 74).

Não à toa, enquanto Goethe situava a percepção visual no âmbito daquilo que ele denominava *das Trübe* (o turvo, o nublado, o ensombrecido), seu contemporâneo francês, Maine de Biran, a associava a um corpo inquieto cuja *motilité* (motilidade ou mobilidade, no sentido da capacidade de servir a uma vontade como indício de uma resistência, por paralisia ou fuga) aparecia como condição mesma da subjetividade. Assim, notamos que a mudança do paradigma da visualidade no século XIX – que se descolou dos “modelos clássicos de visão e seu espaço estável de representações” e da “metáfora filosófica” da câmara escura com sua visão descorporificada¹⁶ – se refletiu, de algum modo, numa gradual aproximação tanto do corpo quanto do movimento, implicando portanto numa visão subjetiva autônoma, imperfeita, instável, arbitrária e perturbadora.¹⁷ Nesse sentido, tanto a câmera subjetiva (que assume pontualmente o ponto de vista de uma personagem) quanto a câmera ubíqua (que se quer “neutra”, apresentando os acontecimentos ao espectador sem se colocar como o olhar de alguém) cumprem função semelhante no cinema: a de proporcionar ao espectador, cuja motricidade encontra-se parcial e temporariamente comprometida, sensações de mobilidade. E pouco importa, afinal de contas, se essa imagem move-se de fato ou se a visão que ela apresenta corresponde à de uma personagem, pois a mobilização do olhar do espectador já se encontra, de antemão, atrelada à da câmera.

Isso fica mais evidente quando cotejamos duas obras que, apesar de oriundas de épocas e contextos bastante distintos, conectam a subjetividade do olhar diretamente à da câmera: *Jogos de reflexos e velocidade* (*Jeux des reflets et de la vitesse*, 1925), um exemplar do chamado “cinema puro” francês, realizado pelo irmão mais velho de René Clair, o cineasta de vanguarda Henri Chomette, e *Star Guitar* (2002), videoclipe dirigido por Michel Gondry para a dupla britânica de música eletrônica The Chemical

Brothers. Ao observá-las atentamente, percebemos que, apesar do intervalo de quase oitenta anos separando-as, não se pode ignorar a espantosa semelhança entre elas, já que ambas apresentam vistas de paisagens através da observação contemplativa do mundo (dos trilhos, das pontes, das estações, das construções etc.), a partir de um veículo em movimento (um trem ou um barco) com total ausência de personagens ou de uma trama, não restando senão o rápido avançar de uma câmera que, tão logo toca os objetos com o olhar, e já os abandona. Mas é justamente nesse avançar que se encontra a diferença mais marcante entre elas: pois, se no filme de Chomette a câmera rasga o espaço apontando sempre para frente, confiante na realidade concreta e na recorrência de motivos (estações, túneis, pontes) que se revelam e se repetem diante de si, no clipe de Gondry, ao contrário, ela varre a paisagem mirando para trás, apostando na manipulação deliberada e indisfarçada das imagens, através de repetições sincopadas obtidas digitalmente. Assim, enquanto a primeira obra enfatiza o avanço da câmera – e, indiretamente, o sujeito do olhar – na exploração de uma paisagem urbana real, a segunda ressalta as coisas que passam – os objetos de um outro olhar – numa paisagem virtualmente alterada.



Figura 5 - Henri Chomette, fotograma de *Jeux des reflets et de la vitesse*, 1925, filme em 35 mm, fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=8unP0-9d4b4>>. Acesso em: 17 set. 2021.
 Fig. 6: Michel Gondry, fotograma do videoclipe da música *Star Guitar*, 2002, vídeo digital em alta definição, fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=0S43IwBF0uM>>. Acesso em: 17 set 2021.

Jean Epstein, em *Bonjour Cinéma*, livro de 1921, já conjugava ambos – o sujeito do olhar e o objeto fugidio desse mesmo olhar – ao elogiar a “dança da paisagem” que ele

considerava eminentemente “fotogênica”, capturada através da janela de um trem, navio, avião ou automóvel em alta velocidade:

Desejo uma dança tomada sucessivamente das quatro direções cardeais. Em seguida, em panorâmica ou no girar dos pés, a sala é vista como pela dupla de dançarinos. Uma decupagem inteligente reconstituirá, por meio de encadeamentos, a vida da dança, duplicada de acordo com o espectador e o dançarino, objetiva e subjetiva, se ousar dizer (EPSTEIN, 1974, p. 95).

Serguei Eisenstein, por sua vez, defendia uma “música da paisagem” ao afirmar que, nos filmes silenciosos, caberia às imagens de paisagens “completar emocionalmente o que somente a música é capaz de expressar completamente” (EISENSTEIN, 1969, p. 17). Enquanto P. Adams Sitney, em um artigo sobre a paisagem no cinema, chama a atenção para o fato de que “[Michael] Snow, [Stan] Brakhage, [Chris] Welsby e outros cineastas de paisagens utilizaram o cinema para enxergar a beleza natural do mundo e, ao assistir a esses filmes, compartilhamos sua surpresa e entusiasmo quanto às disjunções e entrosamentos dos ritmos do mundo em relação com as restrições temporais impostas pela câmara” (Sitney, 1993, p. 125). Assim, para Eisenstein como para Sitney, a forma como o cinema (silencioso e experimental, respectivamente) retrata em movimento a paisagem encontra-se atrelada às ideias, antagônicas ou complementares, de expressão de uma emoção e de compartilhamento de uma impressão. Portanto, vemos que não se trata mais, no caso da representação do movimento pelo cinema, apenas de um problema espacial – de posicionamento e deslocamento do corpo em relação a um espaço –, mas de um acontecimento no qual o corpo (com seu olhar maquínico) se encontra diretamente implicado e ao qual está intimamente ligado, sendo mesmo a fonte desse evento, ao qual também está submetido. Afinal, como diria Gilles Deleuze (2002, p. 23) em relação à pintura de Francis Bacon: “é no corpo que algo se passa: ele é fonte do movimento.”

Referências

- ALBERTI, Leon Battista. *Da pintura*. Campinas: Unicamp, 1989.
- AZÉMA, Marc. *La Préhistoire du cinéma*. Paris: Errance, 2011.
- AUMONT, Jacques. *O olho interminável*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos: ensaio sobre a imaginação do movimento*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BAUDRY, Jean-Louis. *L'Effet cinéma*. Paris: Albatros, 1978.
- BAZIN, André. *O que é o cinema?* São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BERGSON, Henri. *O pensamento e o movente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BONITZER, Pascal. *Décadrages: peinture et cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1987.
- BORGES, Cristian. *Em busca de um cinema em fuga: o puzzle, o mosaico e o labirinto como chaves da composição fílmica*. São Paulo: Perspectiva/ FAPESP, 2019.
- COMOLLI, Jean-Louis. Technique et idéologie - caméra, perspective et profondeur de champ. *Cahiers du cinéma*, Paris, n. 229-231, 233-235, 241, mai. 1971 a set.-out. 1972.
- CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- _____. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, p. 81-114, 2001.
- DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: Logique de la sensation*. Paris: Seuil, 2002.
- DUICU, Dragos. *Phénoménologie du mouvement: Patočka et l'héritage de la physique aristotélicienne*. Paris: Hermann, 2014.
- EISENSTEIN, Serguei. La non-indifférente nature 3: La musique du paysage et le devenir du contrepoint du montage. *Cahiers du cinéma*, Paris, n. 216, p. 16-23, out. 1969.
- EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma – tome I (1921-47)*. Paris: Seghers, 1974.
- KOZEL, Susan. *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- LABAN, Rudolf. *Choreutics*. Londres: Macdonald & Evans, 1966.
- MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela*. São Paulo: Paulus, 2007.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- MICHAUD, Philippe-Alain. *Aby Warburg et l'image en mouvement*. Paris: Macula, 1998.
- PANOFSKY, Erwin. *A Perspectiva como forma simbólica*. Lisboa: Edições 70, 2000.

PATOČKA, Jan. *Papiers phénoménologiques (1965-1976)*. Grenoble: Jérôme Millon, 1995.

SALAZAR SUTIL, Nicolás. *Motion and Representation: The Language of Human Movement*. Cambridge/ Londres: MIT Press, 2015.

SCHEFER, Jean Louis. *Du monde et du mouvement des images*. Paris: Cahiers du cinéma, 1997.

SCHLEMMER, Oskar. Mensch und Kunstfigur. In: GROPIUS, W.; MOHOLY-NAGY, L. (ed.). *Die Bühne im Bauhaus - Bauhausbücher 4*. Munique: Albert Langen, p. 7-24, 1925.

_____. Mathématique de la danse. In: MACEL, C.; LAVIGNE, E. (ed.). *Danser sa vie: écrits sur la danse*. Paris: Centre Pompidou, p. 74-75, 2011.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 2004.

SITNEY, P. Adams. Landscape in the cinema: the rhythms of the world and the camera. In: KEMAL, S.; GASKELL, I. (ed.). *Landscape, Natural Beauty and the Arts*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 103-126, 1993.

SOHET, Philippe. *Images du récit*. Quebec: Presses de l'Université du Québec, 2007.

TUAN, Yi-Fu. *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

VERTOV, Dziga. *Kino Eye: The Writings of Dziga Vertov*. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 1984.

WARBURG, Aby. *La Naissance de Vénus et le Printemps de Sandro Botticelli. Étude des représentations de l'Antiquité dans la Première Renaissance Italienne*. Paris: Allia, 2007.

XAVIER, Ismail. O lugar do crime: a noção clássica de representação e a teoria do espetáculo, de Griffith a Hitchcock. In: *O Olhar e a Cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues*. São Paulo: Cosac Naify, p. 59-84, 2003.

Notas

¹ Todas as traduções são do autor, exceto quando indicada uma edição em português.

² O que, de certo modo, nos faz lembrar do "mito do cinema total" de André Bazin (2014, p. 35-40), segundo o qual um cinema idealizado em sua plenitude (com som, cor, relevo etc.) teria sido preconizado muito antes do advento da fotografia e das cronofotografias do século XIX.

³ Azéma apresenta ainda o curioso caso de uma plaqueta de osso arredondada, descoberta em 1868 num abrigo pré-histórico da Dordonha, na França, representando uma corça em pé numa face e deitada na outra, o que sugere uma espécie de taumatrópio *avant la lettre* quando posto em movimento com o auxílio de um barbante.

⁴ Se quisermos adotar um termo que André Bazin (2014, p. 205-210) empregava para diferenciar o quadro pictórico (segundo ele, *centrípeto*) do quadro fílmico (*centrífugo*).

⁵ Contudo, tendemos, desde a infância, a adotar nosso corpo como ponto fundamental de referência espacial, como bem lembram, por exemplo, Yi-Fu Tuan (1977, cap. 4) e Vivian Sobchack (2004, p. 14: “Tendo o norte como o caminho à minha frente, o mundo irradiava não simplesmente ao meu redor, mas a partir de mim.”).

⁶ Acerca das primeiras imagens de exercícios físicos geradas por computador, como o *Bubbleman* criado em 1979 por Norman Badler e Stephen Smoliar, em analogia às experiências de Schlemmer e seu aluno Kurt Schmidt na Bauhaus, ver Salazar Sutil (2015, p. 23-24): “A obra de Schlemmer pode ser considerada como um precedente histórico nos estudos sobre movimento digital”.

⁷ Salazar Sutil (*op. cit.*, p. 30-32) nota que Schlemmer tinha enorme admiração pela obra de Dürer e, assim como o grande mestre renascentista, dedicou especial atenção “a diferentes biotipos humanos (jovem e idoso, masculino e feminino, atlético e obeso)”, o que já se percebe em seus desenhos das *Kunstfiguren*.

⁸ E ele lembra ainda, sempre em relação ao pensamento de Patočka, que “a percepção não é somente acompanhada de movimentos, mas é inteiramente movimento. [...] o corpo é algo do movimento, pertence ao movimento e [...] é um êxtase, um sedimento do movimento, seu primeiro limite depositado” (p. 373); mas “nossa existência é sempre movimento e jamais somente os sedimentos desse movimento” (p. 391).

⁹ Ver a respeito em Vertov (1984, p. 15-16): “O cine-olho vive e se move no tempo e no espaço; ele reúne e registra impressões de modo completamente diferente do olho humano. A posição de nossos corpos enquanto observamos ou nossa percepção de certo número de características de um fenômeno visual em dado instante não representam limitações obrigatórias para a câmera que, por ser aperfeiçoada, percebe mais e melhor. Não podemos melhorar nossos olhos, mas podemos aperfeiçoar indefinidamente a câmera. [...] Até agora, violentamos a câmera de cinema forçando-a a copiar o trabalho do nosso olho.”

¹⁰ Muito embora ele não esteja se referindo à fotografia nem ao cinema. E ele afirma ainda, p. 46: “Na ordem da imaginação dinâmica, todas as formas são providas de um movimento: não se pode imaginar uma esfera sem fazê-la girar, uma flecha sem fazê-la voar, uma mulher sem fazê-la sorrir.”

¹¹ E a enigmática frase com que encerra seu célebre artigo sobre a fotografia – “Por outro lado, o cinema é uma linguagem.” (p. 34) – atesta que o próprio Bazin já o intuía.

¹² E ele dirá ainda (p. 22-28): “Tal era a direção preferida em que nos embrenhávamos. Muitas outras se abriam à nossa frente, à nossa volta, a partir do centro no qual nos havíamos instalado para recuperar a duração pura”, numa busca incessante pelas “condições gerais da observação direta, imediata, de si por si”, a fim de “reinsersir-se na duração e recuperar a realidade na mobilidade que é a sua essência”.

¹³ Como ocorre, por exemplo, na pintura impressionista francesa e na pintura romântica alemã. Vide o caso da recondução do olhar do artista ao espectador operada por Caspar David Friedrich, através das suas *Rückenfiguren* (figuras de costas) (BORGES, 2019, p. 100-105) – embora essa recondução do olhar já se encontrasse tematizada, ainda que de forma mais indireta ou tortuosa, em quadros como *O Casal Arnolfini* (1434) de Jan Van Eyck e *As Meninas* (1656) de Diego Velázquez.

¹⁴ A esse respeito, ver Arlindo Machado (2007, p. 29): “o espectador, apesar de imobilizado diante da tela, encontra-se imaginariamente em perpétuo movimento, enquanto o mundo à sua volta (à sua frente, seria melhor dizer), malgrado marcado pela diferença e pela dispersão, encontra-se unificado e centralizado em torno de sua figura fundante”.

¹⁵ Ao analisar a recondução do olhar que se dá no filme *Janela Indiscreta* (1954), ele conclui: “o meu crime é o crime de Jeff que Thorwald comete por procuração. A lógica não reconhecida do espetáculo é essa transferência pela qual sigo a experiência de meu representante, não para chocar-me com sua transgressão e chegar aos bons sentimentos, mas para fruir de um prazer vicário de *voyeur*, tal como Jeff, e sair da sala escura sem culpa, porque o espetáculo ofereceu um bode expiatório”. Podemos dizer algo semelhante em relação aos movimentos que as personagens realizam na tela, em lugar do espectador.

¹⁶ Ver Crary, “A câmara escura e seu sujeito” (2012, p. 33-70), ou ainda (p. 32): “Uma vez que a visão passou a se localizar no corpo empírico e imediato do observador, ela passou a pertencer ao tempo, ao fluxo, à morte. As garantias de autoridade, identidade e universalidade fornecidas pela câmara escura pertencem a outra época”.

¹⁷ Sobre a visão dinâmica, temporal e sintética de um sujeito cuja atenção torna-se dispersiva e instável a partir de meados do século XIX, desprendendo-se do objeto de sua contemplação, ver igualmente Jonathan Crary (2001, p. 81-114).