

O cinema como campo de experimentação do pensamento

Evelyn Fernandes Azevedo Faheina*

Será possível que o cinema assim atinja um verdadeiro rigor matemático, que já não se refere simplesmente à imagem (como no antigo cinema que já a submetia a relações métricas ou harmônicas), mas ao pensamento da imagem, ao pensamento na imagem? (DELEUZE, 2007: 210)

Resumo: Este artigo reflete sobre a relação cinema-pensamento a partir das discussões de Gilles Deleuze em “Cinema II” (2007). Seu objetivo é desenvolver a compreensão de que o cinema pensa, através de seus autores, e nos faz pensar por seu intermédio. Ao difundir imagens, ou melhor, ao problematizar histórias, o cinema revela sua intencionalidade consubstanciada na comunicação de certos saberes, valores-emoção, informações e conhecimentos que poderão ser apropriados pelos espectadores ao entrar em contato com a imagem filmica. Ressalta-se, contudo, que não basta ao expectador ter o simples contato com uma obra filmica. É preciso problematizar as situações-problema vistas em tela e extrair-lhes seu(s) conceito(s)-imagem.

Palavras chave: Deleuze, Cinema, Filosofia, Conceito-imagem.



* EVELYN FERNANDES AZEVEDO FAHEINA é Pedagoga e Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da UFPB.

A grande utopia dos pioneiros do cinema era de que a imagem cinematográfica levaria as pessoas a pensar. O pensamento far-se-ia por intermédio de um choque. Era assim que pensavam Griffith, Vertov, Eisenstein, Gance e outros criadores do cinema clássico (DELEUZE, 2007). O choque cinematográfico produziria no espectador sensações fisiológicas que o levariam a pensar o todo do filme, o qual não era visto como mera soma de partes, justapostos numa sequência lógica, mas como um produto, uma totalidade orgânica, na qual a montagem cinematográfica, responsável por propiciar sua harmonia, agiria sob o cérebro humano fazendo nascer o pensamento.

Deleuze explica que, de acordo com o entendimento dos cineastas clássicos, o todo do filme só poderia ser pensado pelo espectador na medida em que o movimento se tornasse automático nas imagens

cinematográficas. Para tanto, era necessário o desprendimento das imagens de qualquer móvel ou objeto que as executasse, gerando na mente do espectador o movimento cinematográfico. Assim, o movimento como dado imediato da imagem faria surgir no espectador um “autômato espiritual”, designando, segundo ele, a capacidade ou a potência de se pensar o todo do cinema. A questão não era, portanto, possibilitar ao espectador a capacidade de pensar, genericamente, toda a realidade – o que seria demasiada pretensão, a nosso ver, se assim o fosse –, mas dotá-lo de capacidade para

pensar o todo do filme, através do “choque cinematográfico”.

O choque cinematográfico ou *noochoque*, segundo a denominação deleuziana, consistia no “eu sinto”, sensação puramente fisiológica. Ele seria o responsável por levar os homens a pensar, o que na concepção de Deleuze parecia algo pouco provável de acontecer:

Todos sabem que, se uma arte impusesse necessariamente o choque ou a vibração, o mundo teria mudado há muito tempo, e há muito tempo os homens pensariam. Por isso, essa pretensão do cinema, pelo menos nos seus grandes pioneiros, hoje em dia faz sorrir. Eles acreditavam que o cinema seria capaz de impor tal choque, e de impô-lo às massas, ao povo (Vertov, Eisenstein, Gance, Elie Faure...) (DELEUZE, 2007: 190).

Apesar de Deleuze conceber o cinema como campo de experimentação do pensamento, no qual

o cinema pensa, através de seus autores, e nos faz pensar por seu intermédio, isso não seria possível à maneira idealizada pelos mestres do cinema clássico. Para tanto, analisa a relação entre cinema e pensamento pelo viés de três aspectos, buscando elucidar a questão que se encontra entre a criação cinematográfica e a possibilidade de se pensar através do cinema.

O primeiro aspecto vai da imagem ao pensamento: “A imagem cinematográfica deve ter um efeito de choque sobre o pensamento e forçar o pensamento a pensar tanto em si mesmo quanto no todo” (DELEUZE,



2007:192). O filósofo ressalta que o cinema soviético de Eisenstein, marcado pela montagem de oposição, demonstrou muito bem isso: o choque de pensamento, embora resultasse da imagem, não dependeria apenas dela, mas também da montagem; o jogo de imagens figurativas que aparece, por exemplo, no filme “*Outubro*” e a montagem dialética que nele se vê produziram no espectador um sistema abstrato do qual se destacaria.

Deleuze explica que o cinema orgânico para os pioneiros, em geral, e para Eisenstein, em particular, centrava-se na dependência do encadeamento das imagens para se pensar o todo do filme. Não era a soma das partes que produziria o choque no pensamento do espectador, mas o seu produto; era o conjunto de imagens agindo harmonicamente sobre seu sistema nervoso e cerebral que faria nascer o pensamento.

A respeito disso, Eisenstein esclarece que, antes da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o cinema soviético concebia a montagem cinematográfica como o principal responsável por levar as pessoas a pensar. A montagem era, nessa perspectiva, “tudo” e, posteriormente, com a chegada do cinema moderno, tornou-se simplesmente “nada”, conforme arguíam alguns críticos do cinema. O cineasta se posicionou como se estivesse em meio a duas grandes “tempestades”: entre os que defendiam irremediavelmente a montagem e os que a negavam totalmente. Para ele, entretanto, a questão não era estar de um ou de outro lado, mas reconhecer os objetivos e funções fundamentais da montagem cinematográfica:

O papel que toda obra de arte se impõe, a *necessidade da exposição coerente e orgânica do tema, do*

material, da trama, da ação, do movimento interno da seqüência cinematográfica e de sua dramática como um todo. Sem falar no aspecto emocional da história, ou mesmo de sua lógica e continuidade, o simples ato de narrar uma história coesa foi freqüentemente omitido nas obras de alguns proeminentes mestres do cinema, que realizaram vários gêneros de filme. O que precisamos, claro, é não tanto da crítica individual desses mestres, mas basicamente de um esforço organizado para recuperar o exercício da montagem, que tantos abandonaram. Isto é ainda mais necessário a partir do momento em que nossos filmes enfrentam a missão de apresentar não apenas uma narrativa logicamente coesa, mas uma narrativa que contenha o máximo de emoção e de vigor estimulante (EISENSTEIN, 2002: 13-14).

O exercício da montagem cinematográfica proposto por Eisenstein, porém, foi alvo de muitas críticas. A maneira como ele juntava dois fragmentos de montagem de um filme, estando ou não relacionados entre si, poderiam, segundo ele, quando justapostos, dar origem a “uma terceira coisa” e, assim, tornarem-se correlatos. Sua maior preocupação era de potencializar a construção cinematográfica por intermédio da qual provocasse a emoção e a assimilação do conceito do todo do filme no espectador. Temos, portanto, no primeiro aspecto analisado por Deleuze, o “movimento” que vai da imagem ao pensamento, provocado pelo choque cinematográfico, o qual é compreendido pelo filósofo como o primeiro momento da relação cinema e pensamento.

O segundo momento aparece, entretanto, em um sentido contrário ao

primeiro (*do pensamento à imagem*), de modo que os dois aspectos ou momentos da relação cinema-pensamento se encontram intrinsecamente imbricados, impossibilitando, desse modo, qualquer afirmação precisa quanto ao término de um e início do outro. Nesse sentido, o pensamento resultaria tanto da imagem-choque, marcado pela passagem da imagem ao pensamento, quanto, contrariamente, do pensamento nebuloso, indefinido e informe à imagem cinematográfica, marcado pelo retorno do pensamento à imagem. Esse vai-e-vem da imagem com o pensamento que se forma na mente do espectador é visto por Deleuze como um circuito, do qual emergiria, segundo o filósofo, um terceiro aspecto ou momento da relação cinema e pensamento; não mais da imagem ao pensamento ou do pensamento à imagem, mas do encontro da imagem com o pensamento.

O terceiro aspecto analisado por Deleuze incorpora a ideia de pensamento-ação e designa a relação do homem e do mundo. O homem (o espectador) não é visto à época do cinema clássico em sua singularidade de sujeito pensante, mas como “massa pensante” que, ao se deparar com imagens cinematográficas, apreenderia exatamente seu conceito-imagem. Não há, nesse sentido, divergência entre o exteriorizado no filme e o interiorizado pelo espectador, pois o pensamento que se forma em sua mente a partir da “leitura do filme” corresponde, precisamente, às ideias evidenciadas nas imagens cinematográficas. O circuito da relação cinema-pensamento termina, pois, nesse terceiro momento, quando o espectador entra em contato com o mundo visível simbolizado nas imagens cinematográficas.

Não obstante o reconhecimento do pertencimento desses três aspectos na relação cinema e pensamento, Deleuze ressalta que os mesmos só poderiam ser encontrados na imagem-movimento à época do cinema clássico. Este período foi marcado, sobretudo, por uma produção fílmica centrada na ilustração metafórica do real. Porém, com a chegada do cinema moderno, a cinematografia ganhou novo formato. Ela deixou de nos contar histórias para desenvolver problemas. Ao invés da mera representatividade do real, o cinema moderno passou a problematizar a realidade, estimulando no espectador, imageticamente, certas concepções de mundo.

Há na virada ontológica do cinema moderno a insurgência de vários acontecimentos metamorfoseados, a exemplo da negação do cinema metafórico, a substituição do corte pelo plano-sequência, a apresentação de filmes-problemas em substituição às meras narrativas históricas, bem como a conjugação feita entre imagens em lugar da combinação delas por intermédio da montagem. Em síntese, a renúncia às figuras de linguagem, importadas da literatura e o rechaço à montagem de oposição, característica do cinema soviético, bem como a substituição do corte cinematográfico pelo plano-sequência, marcado pela entrada e saída de personagens de cenas ao invés da inclusão e da subtração repentina dos mesmos, favoreceram a instauração do cinema moderno.

Desse modo, com a chegada do cinema moderno, a relação cinema e pensamento dão um salto qualitativo em comparação ao período clássico, pois o pensamento do espectador não decorreria mais a partir de uma “tomada de consciência” ou do “choque cinematográfico” nele causado, mas

mediante situações-problema mostradas nos filmes.

Segundo Antonin Artaud (*Apud*: Deleuze, 2007), era preciso provocar o pensamento através do cinema, mas nem o cinema de Eisenstein, com sua montagem de atrações, nem o cinema Griffithiano, com sua montagem paralela, poderiam fazer isto. Artaud observou que o pensamento só poderia ser estimulado pelas “situações óticas e sonoras puras”. Assim, o pensamento do homem não se conduziria mais pelos estímulos sensório-motores e, sim, pelo o que se vê na tela, ou seja, pela visão dos acontecimentos. Não será por intermédio da composição das imagens, tal como no tempo da “*montagem-rei*”, conforme nos lembra Metz (2007), que se fará o pensamento surgir, pois, com a chegada do cinema moderno, o pensamento se tornou problemático e complexo: ele não resultaria mais do encontro com o todo, em aberto, mas com o *todo que lhe é exterior*. Não importa mais a combinação das imagens ou a atração que poderão exercer umas sobre as outras, mas a conjugação que é feita entre elas.

Desse modo, outras vozes passaram a estar implicadas na relação entre o cinema e o pensamento, fazendo com o que é “de fora” se combine com o que é exteriorizado nas imagens. Dessa feita, o *todo* do cinema não é mais compreendido apenas por aquilo que é mostrado nas imagens, mas também pelas imagens interiorizadas pelo expectador, enunciando, desse modo, sua voz no filme.

A proposição do cinema moderno de apresentar problemas, em vez de contar histórias, levou alguns estudiosos a investigar a possibilidade de combinar campos do conhecimento com o campo cinematográfico. Foi o que ocorreu, por exemplo, com o professor Júlio Cabrera

(2006), que propôs o estudo do campo filosófico através de filmes. Para ele, filmes e filosofia são formas de pensamento que assumem uma tarefa em comum, pois problematizam a realidade e constituem certa compreensão de mundo.

Conforme Cabrera, o cinema possui um “componente afetivo” que aparece como um marco que limita duas maneiras distintas de filosofar: uma essencialmente lógica e racional, pela negação do componente afetivo ou *pático* (*pathos*); e outra que incorpora a sensação como *forma de acesso ao mundo*, mediante a negação da razão lógica (*logos*). Nessa perspectiva, a presença ou a ausência do componente afetivo tem implicações diretas na relação que o filósofo estabelece com o *pathos* ou *logos*, palavras gregas, cujos significados designam “sensação/sentimento” e “palavra/razão”, respectivamente.

A filosofia defendida por Cabrera incorpora o elemento *pático* e se traduz em uma atividade sensível, que contraria o esforço intelectual do indivíduo no domínio da lógica. Ela deve estar atenta ao “impacto emocional” e ao “elemento experiencial” vivenciados pelos indivíduos na apropriação dos problemas filosóficos, tornando-os sensíveis a alguns desses problemas.

Para se apropriar de um problema filosófico não é suficiente entendê-lo: também é preciso vivê-lo, senti-lo na pele, dramatizá-lo, sofrê-lo, padecê-lo, sentir-se ameaçado por ele, sentir que nossas bases habituais de sustentação são afetadas radicalmente. Se não for assim, mesmo quando “entendemos” plenamente o enunciado objetivo do problema, não teremos nos apropriado dele e

não o teremos realmente entendido (CABRERA, 2006: 16-17).

Como podemos observar, o elemento emocional é considerado indispensável no ato de filosofar, pois uma linguagem filosófica que não incorpora o *pathos* como uma via de “acesso ao mundo” é visto, nesse sentido, de forma limitada. Não obstante essa compreensão, Cabrera ressalta que, ao adotar o *pathos* como uma das vias possíveis para a realização da atividade filosófica, o *logos* não é excluído desse processo; pelo contrário, é elevado à soma da dimensão pática, complementando-se mutuamente. Assim, Cabrera defende uma filosofia denominada por ele de *filosofia logopática*, da qual se compreende a existência da filosofia lógica e pática ao mesmo tempo. Por isso, ele infere que a *linguagem cinematográfica*, ao demonstrar os limites da forma didática (lógica ou pática) de pensamento filosófico, é mais adequada do que a *linguagem literária* para evidenciar os limites de pensamentos filosóficos que se detiveram em apreender aspectos da realidade em uma perspectiva *unicamente lógica* (i.e., sem considerar o elemento pático).

Na verdade, o que se diz a respeito dos limites da linguagem literária ou sobre o cinema é dito com uma finalidade completamente estratégica, conforme admite o próprio autor. O cinema, a seu ver, poderia proporcionar “uma espécie de superpotencialização das possibilidades conceituais da literatura ao conseguir intensificar de forma colossal a impressão de realidade” (CABRERA, 2006: 28). O cinema ofereceria ao leitor um entendimento mais claro da filosofia, excluindo de vez as palavras difíceis e “ininteligíveis” utilizadas, em muitas ocasiões, pela literatura. Nesse sentido, as idéias

filosóficas poderiam ser introduzidas e problematizadas por intermédio de imagens filmicas, segundo uma acepção *logopática* do cinema:

o cinema ofereceria uma linguagem que, entre outras coisas, evitaria a realização destes experimentos cronenbergianos com a escrita, deixando de insistir em ‘bater a cabeça contra as paredes da linguagem’, como diria Wittgenstein. Assim, o cinema não seria uma espécie de claudicação diante de algo que não tem nenhuma articulação racional e ao qual, por conseguinte, seria dado um veículo ‘puramente emocional’ (equivalente a um grito), mas sim outro tipo de articulação racional, que inclui um componente emocional. O emocional não desaloja o racional: redefine-o (CABRERA, 2007:18).

É interessantíssimo como Cabrera consegue articular em “*O cinema pensa*” o ideário da dúvida metódica do filósofo Descartes e o filme “Blow Up – Depois daquele beijo” (Michelangelo Antonioni, 1966) para discutir, por exemplo, a dúvida e o problema do conhecimento; aproxima Kant do filme “Sociedade dos poetas mortos” (Peter Weir, 1989) para explicitar a maneira pela qual o filme discute “ética kantiana” e concepções de teoria e prática; articula Bacon e o “cinema-catástrofe” (Tubarão, 1979; Parque dos Dinossauros, 1993, de Steven Spielberg) para discutir a relação do homem com a natureza e assim por diante.

Extraindo um exemplo dessa mesma obra, em “Blow Up” – Depois daquele beijo (1966), de Michelangelo Antonioni, mais precisamente em suas últimas cenas, somos impactados com a “trama” do fotógrafo David Hemmings diante de um grupo de mímicos que

jogam uma partida de tênis imaginária. Ao perceber o que estava acontecendo, o fotógrafo se impressiona e, posteriormente, se vê diante de um grande conflito; a bola imaginária caíra aos seus pés e os jogadores esperam dele uma resposta/ação: participar ou não participar do jogo imaginário, devolvendo a bola aos jogadores, eis a questão! A decisão final do fotógrafo logo é percebida quando o mesmo opta por se distanciar da realidade objetiva para se aproximar de um “mundo surreal” que está diante de si mesmo; ele entra na brincadeira e finge estar devolvendo uma bola de verdade ao grupo de jogadores.



Cena do filme *Blow Up* – Depois daquele beijo

Cabrera observou que essa cena do filme formula um problema cartesiano, entretanto, não lhe dá uma solução cartesiana: “*Blow Up* nos faz viver um estado de incertezas, nos golpeia o rosto com a dúvida” (CABRERA, 2006: 147). Antonioni instaura proposições filosóficas centradas na “derrota da objetividade cartesiana” e no triunfo da ilusão ou do sonho ao invés da realidade objetiva do real – ainda que, talvez, de uma forma inconsciente. O impacto da cena final de “*Blow Up*” se instaura na experiência que o espectador estabelece com o filme, da qual “emergem” proposições imagéticas conceituais, denominadas por Cabrera de *conceitos-imagem*. O termo cunhado pelo autor ganhou em “*O cinema pensa*” oito características, das quais produzimos a seguinte síntese:

1) o conceito-imagem se instaura em uma experiência (entenda-se, aqui, como experiência não empírica) que o indivíduo precisa ter para conhecer e utilizar o

conceito, deixando-se ser afetado por ele;

2) o conceito-imagem não transmite ao espectador uma mera informação objetiva, mas um impacto emocional, numa abordagem *logopática*;

3) a experiência do impacto-emocional suscita a “redefinição” dos significados de verdade e de universalidade, por isso, o conceito-imagem possui a pretensão de verdade e universalidade;

4) os conceitos-imagem são constitutivos da totalidade fílmica, embora possamos encontrar, no interior dele, unidades menores que tenham igualmente valor conceitual;

5) os conceitos-imagem podem aparecer nos filmes tanto em um nível literal quanto em um nível abstrato ou “ultra-abstrato”;

6) os conceitos-imagem não são categorias estéticas ou classificatórias;

7) assim como o cinema, a literatura e a filosofia são constitutivas de conceitos-imagem, pois o que os distingue é apenas uma diferença técnica e não estritamente de natureza;

8) os conceitos-imagem propõem problemas e soluções abertas.

A nosso ver, a conceituação imagética do filme permite que o mesmo seja “lido” de maneira inteligível, pois apesar de ele não adotar semelhante “ordem” argumentativa dos conceitos tradicionais como, por exemplo, aqueles do campo filosófico, sua construção conceitual deriva daquilo a que se refere, proporcionando inteligibilidade ao que é mostrado em tela. Nesse sentido, a mediação do *conceito-*

imagem é indispensável no processo de compreensão dos problemas que abordam um filme, pois, conforme Cabrera, por intermédio de uma *conceitualização sensível*, o filme nos faz sentir, por exemplo, o “absurdo da guerra” ou do “racismo”. Isso não implica dizer, evidentemente, que todas as imagens cinematográficas que aparecem em um filme devam ser aceitas, sem distinção, como verdadeiras, pois não se trata de uma questão de aceitabilidade do *conceito-imagem*, mas sim de sua compreensão.

A imagem cinematográfica não está preocupada em *mostrar uma verdade*, mas *um sentido, uma possibilidade*, que implica na “construção de seu caráter universal”. O cinema possui, por isso mesmo, uma “pretensão de verdade” que não tem a intenção de certificar a imagem fílmica como verdadeira ou falsa, mas simplesmente abarcar o espectador numa espécie de “verdade impingida”, através da experiência impactante com o cinema e manifestada na forma de *conceito-imagem*. Desse modo, a imagem cinematográfica suscita no espectador uma “impressão de realidade”, que potencializa a atuação do cinema como fortalecedora do impacto emocional. Quanto ao seu caráter universal, deve-se esclarecer que: “a universalidade do cinema é de um tipo peculiar, pertence à ordem da Possibilidade e não da Necessidade. O cinema é universal não no sentido do

acontece necessariamente com todo mundo, mas no de poderia acontecer com qualquer um” (CABRERA, 2006: 23).

Em função do exposto e com a finalidade de concluir nossa arguição, explicitamos nosso entendimento em considerar o filme *um campo de experimentação do pensamento* que conduz as pessoas a se apropriarem de certos saberes. Ao difundir imagens, ou melhor, ao problematizar histórias, o cinema revela sua intencionalidade consubstanciada na comunicação de certos saberes, valores-emoção, informações e conhecimentos que poderão ser apropriados pelos espectadores ao entrar em contato com a imagem fílmica. Não obstante esta compreensão, é importante lembrar que não basta ao espectador ter o simples contato com uma obra fílmica. É preciso ir além: problematizar as situações-problema vistas em tela e extrair-lhes seu(s) conceito(s)-imagem.

Referências

- CABRERA, Júlio. **O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema II: a imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. São Paulo: Jorge Zahar, 2002.
- METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2007.