

Luzes, câmara ou acção? Três ontologias para a imagem em movimento

Lights, camera or action? Three ontologies for the moving image

Resumo: Este texto apresenta, compara e discute as três mais importantes teorias filosóficas sobre a ontologia da imagem em movimento: a teoria do ilusionismo cinematográfico, a teoria da transparência e a teoria da semelhança. Simultaneamente, apontam-se algumas das consequências que a adopção de cada uma destas ontologias terá sobre a resposta a dar a alguns dos problemas da filosofia do cinema, como o paradoxo da ficção ou o poder particular da imagem em movimento sobre o espectador.

Palavras-chave: filosofia da imagem em movimento, ontologia, semelhança, transparência, ilusionismo.

Abstract: This text presents, compares and discusses the three most important philosophical theories about the ontology of the moving image: Illusionism, Transparency and Likeness. Concomitantly, we consider some of the consequences that each one of these theories may have on some of the problems in philosophy of film, such as the paradox of fiction or the particular power that the moving image exerts upon its viewer.

Keywords: philosophy of the moving image, ontology, likeness, transparency, illusionism.

1. Introdução

O que vemos quando vemos imagens em movimento projectadas ou activadas sobre um ecrã? A questão do estatuto ontológico das imagens em movimento possui óbvias consequências sobre o modo como estetas, filósofos e teóricos do cinema têm procurado explicar a relação particular que se estabelece entre o espectador e a imagem. O tipo de resposta a ser proposto influencia a adopção de uma posição filosófica que pode determinar ou, no mínimo, condicionar a perspectiva sobre muitos outros problemas. O que explica o paradoxo da ficção cinematográfica, ou seja, o facto de o espectador estar disposto a acompanhar as prescrições do filme *mas só até certo ponto*? Que factores causam o poder especial que o cinema detém sobre o seu espectador? O que distingue o cinema de outras formas de representação visual ou de outras formas narrativas? Que critérios deverão ser aduzidos para separar os conceitos de cinema-

ficção e de documentário? É normalmente assumido que o meio cinematográfico distingue-se de outras formas de arte devido ao realismo de que se revestem as suas representações e, tradicionalmente, há duas grandes teorias rivais que procuram explicar o cinema numa clave realista. De um lado, temos a conspícua Teoria da Transparência, herdeira do realismo fotográfico de André Bazin, e que defende que a experiência estética da imagem em movimento depende estritamente do facto de o espectador ver *através* do filme. E o que vê é o mundo real. Por outro lado, temos o Ilusionismo, seja o de autores como Rudolf Arnheim seja o da crítica marxista, que pretende que o cinema é uma apresentação realista da realidade mas na medida em que é capaz de engendrar no espectador uma ilusão de realidade. Contra estas duas perspectivas clássicas¹ sobre a imagem em movimento, Gregory Currie propôs recentemente uma terceira via realista, a que chamou Teoria da Semelhança. Entende-se melhor a sua acuidade e a sua novidade se a Teoria da Semelhança for apresentada em contraste com as teorias incumbentes, e é essa comparação que será apresentada em seguida, primeiro na relação com o Ilusionismo e depois na distinção face à Transparência.

2. Luzes: o Ilusionismo

Quando se pensa na natureza das imagens em movimento e da relação especial que elas estabelecem com o espectador, o mais natural será pensar que a impressão de realismo que se obtém a partir delas resulta de uma ilusão. Sucintamente, o Ilusionismo defende que é condição necessária do processo normal da experiência cinematográfica o facto de esta causar no espectador a crença falsa de que as personagens e eventos

¹ Há que referir a existência de uma terceira teoria realista, mas que deve ser tratada pelos sociólogos e não pelos filósofos: segundo esta perspectiva, o cinema representaria relações sociais profundamente significantes ao retratar personagens ficcionais que estabelecem relações sociais que podem determinar o resultado de certas relações pessoais na vida real.

ficcionais são reais. Os adeptos do ilusionismo defendem, portanto, que o mecanismo padrão pelo qual o cinema controla a atenção do espectador é de natureza ilusionística e que a criação de uma ilusão da realidade é uma característica comum da transacção entre o filme e o espectador. Esta tese supõe uma versão fraca e uma versão forte: (a) na versão mais fraca, o espectador acaba por acreditar, ao fim de um processo gradual de ajustamento, que o que vê no ecrã é real; (b) na versão mais forte, o espectador acredita que está mesmo a assistir a acontecimentos reais. A versão mais forte é a mais disseminada: o espectador acredita estar presente perante os eventos apresentados pelo filme e crê observar a partir da posição ocupada pela câmara, que assume como *a sua* posição, tal como defende, entre outros, Erwin Panofsky, mentor do “Ilusionismo Cognitivo”.

O Ilusionismo, sobretudo na sua versão mais forte, tem uma vantagem importante em relação a outras teorias da imagem em movimento uma vez que conduz a uma explicação relativamente simples dos factores que asseguram a tracção diegética e o engajamento do espectador quando segue um filme de ficção. Ao vermos *Casablanca*, não vemos Humphrey Bogart ou Ingrid Bergman mas Rick Blaine e Ilsa Lund. O mundo ficcional sobrepõe-se à experiência do mundo real dos actores e dos cenários. Diremos, nesse caso, que a representação-por-uso se sobrepõe à representação-por-origem. No cinema, como na fotografia ou na pintura, deparamo-nos com dois níveis ou extractos de representação.² Temos, por um lado, a representação-por-origem, i.e., o filme representa algo em virtude do processo da sua própria fabricação, i.e., o filme representa, desde logo, aquilo que estava à frente da câmara e que deixou um vestígio na película. Neste nível, o filme representa-por-origem a fonte das suas imagens, nomeadamente, Humphrey Bogart e Ingrid Bergman, e são *estas* pessoas, e não outras,

² Adopto aqui a terminologia proposta por Gregory Currie em “Pictures of King Arthur: Photography and the power of narrative” e por Robert Hopkins em “What do we see in film?”.

que o espectador pode reconhecer ao ver o filme. Mas o cinema pode também representar-por-uso como quando usa a *persona* de Humphrey Bogart para representar Rick Blaine, do mesmo modo que podemos usar uma figura de plástico para representar Osama Bin-Laden. Como é evidente, enquanto uma pintura pode representar-por-origem uma personagem ficcional, como Rick Blaine ou o Minotauro, uma vez que a sua fonte reside apenas na intenção de os representar figurativamente desta maneira (podia ser outra), o cinema e a fotografia nem sempre podem representar-por-origem. O filme Casablanca não consegue representar-por-origem a personagem de Rick Blaine; apenas o pode fazer por uso. Por outro lado, há casos em que pode dar-se uma *dissonância representacional*³ como quando a atenção do espectador é *distráida* pela representação-por-origem e impossibilitada de aceder à representação-por-uso. Por exemplo, a *persona*⁴ de Humphrey Bogart pode colidir com a personagem presente ou o cabotismo de um actor impede que o espectador seja minimamente complacente em relação à sua personagem. No entanto, normalmente, o espectador de cinema não tende a sentir essa dissonância e aceitamos sem grande inércia o facto de personagens ficcionais estarem a ser representadas mediante o uso de meios fotográficos. O Ilusionismo permite explicar de uma forma económica o porquê desta entrega do espectador ao universo ficcional. O ecrã torna-se, por assim, dizer, opaco em relação àquilo que representa por origem ao ponto de fazer esquecer essa base fotográfica, integrando-a completamente na ilusão criada. E não podemos esquecer que se trata de

³ Currie, 2008:273.

⁴ Sobre a importância da *persona* do actor, ou seja, da carga de conotações que a personalidade do autor arrasta consigo e que acaba por marcar o desenho das suas personagens, cf. Carroll, N., "The problem with movie stars" ou Cavell, *The World Viewed*, Cambridge (Ma.): Harvard University Press, 1971, cap. 12: "In *Ride the High Country*, the pathos of the aging cowboys (Randolph Scott and Joel McRea) depends upon their being enacted by aging men whom we can remember as young cowboys. (...) The occurrence of aging actors declares a condition that was naturally registered in the fact of recurrence itself: that movies depend upon the appearance in them of living men and women, mortals." (Cavell, 1971: 75).

um modelo bastante versátil de explicação do cinema uma vez que nele facilmente se insere o cinema de animação.

Contudo, admitir um realismo integral na experiência das imagens em movimento comporta graves problemas, de que destacaremos dois. O primeiro prende-se com o facto de o espectador comum não reagir como normalmente reagiria se, de facto, *acreditasse* plenamente na realidade dos acontecimentos ficcionais descritos pelo filme. É claro que os espectadores sofrem reacções por vezes muito intensas e que precisamos de uma explicação psicológica para elas. Mas há muitas reacções comportamentais que, pura e simplesmente, não se dão, e o comportamento é importante para acreditarmos que alguém está num determinado estado mental. O estado de *suspense* do cinéfilo não é igual ao sofrimento de um terror *real*. Em segundo lugar, em termos puramente introspectivos, o ilusionismo parece contrariar a experiência comum de assistir a um filme. O espectador teria de assumir, por exemplo, que a sua perspectiva é a da câmara, o que implicaria, por vezes, supor-se colocado em posições absurdas ou impossíveis, como seja um *travelling* que atravessa paredes e edifícios inteiros, ou a súbita subida até ao plano picado vertiginoso da torre da igreja, que sucede ao “suicídio” de Madeline em *Vertigo*. Ou então seria muito difícil integrar na nossa experiência o jogo de cortes e elipses que caracteriza a montagem.

Há versões mais fracas do Ilusionismo que estão preparadas para escapar a estas objecções. Numa delas, o estado mental do espectador é comparado a uma espécie de sonhar acordado. A câmara corresponderia a um “olho interno” através do qual percebemos as imagens dos sonhos. Mas também isto traz problemas. Nos sonhos, sentimos normalmente uma motivação para agir, designadamente quando nos “encontramos” em situações de perigo. Mas no cinema, não. Por outro lado, ao sonhar, a personagem central é o próprio sonhador ao passo que o cinema esforça-se por

suprimir a consciência do Eu em favor da ficção. Uma outra versão *fraca* do Ilusionismo, o Ilusionismo Perceptivo, estabelece analogias entre a experiência da imagem em movimento e certo tipo de ilusões ópticas, como seja o caso das setas de Müller-Lyre: mesmo *sabendo* que as setas são do mesmo tamanho, nós *vemo-las* como tendo tamanhos diferentes, ou seja, a sua percepção é “cognitivamente impenetrável” porque a crença não afecta o modo como as vemos. Algo de semelhante se passaria no cinema porque, apesar de o espectador *saber* que está a observar uma sequência rápida de imagens fixas, o que nele se induz é uma percepção (ilusória) de movimento. É neste sentido que autores como Francis Sparshott ou Hugo Munsterberg defendem que apenas *parece* que vemos movimento no ecrã. O Ilusionismo Perceptivo supõe, portanto, que o espectador desenvolve uma espécie de *falsa consciência* e que o cinema vive desta tensão entre conhecimento e percepção. É fácil de entender que este tipo de Ilusionismo tem gerado reacções negativas por parte de muitos autores⁵, que não hesitam em prever que esta falsa consciência perceptiva acabará por gerar consequências epistemológicas e ontológicas muito negativas. Enquadrado desta maneira, o cinema tornar-se-ia um instrumento óbvio ao serviço das grandes ilusões ideológicas embora não seja exactamente claro como é que da proposta de que o cinema vive de uma ilusão visual se pode partir para a conclusão de que tal proposta difunde a ideia de que o cinema seria, fundamentalmente, um mecanismo gerador de ideologia e mistificação.⁶

O Ilusionismo Parcial de Rudolf Arnheim surge, neste contexto, como uma proposta muito particular e que merece um tratamento mais detalhado. O cinema continua a assentar numa proposta de verosimilhança mas o modo como esta é proporcionada é mais complexo do que poderia fazer crer a simples adopção de um Ilusionismo integral.

⁵ Como Gregory Currie, como veremos.

⁶ Cf. a recensão de Stephen Prince a *Image and Mind*, in *Film Quarterly*, vol. 51, nº1, 1997.

2.1. O Ilusionismo Parcial de Arnheim

Ainda na Alemanha, Rudolf Arnheim começou por interessar-se pela *Materialtheorie*, muito em voga no espaço académico germanófono entre as décadas de 1920 e 1930, correspondendo àquilo a que Noël Carroll chamou o “essencialismo do meio”⁷ em estética. Este género de teorias pretende que cada forma de arte se caracteriza, desde logo, por possuir um meio expressivo, ou seja, um suporte material distinto, que a distingue das outras formas de arte: a imagem em movimento no ecrã, a tinta sobre a tela, os sons, as palavras, os comportamentos no teatro, etc. Descrever o meio permitiria não só descrever a forma de arte a que ele dá origem como também identificar aquele que deve ser o *telos* de cada forma de arte, isto é, a um tempo, definir as suas condições de possibilidade e o seu destino estilístico. A tarefa do artista seria, então, a de desenvolver estilisticamente as capacidades expressivas inerentes ao meio sobre o qual trabalha. Isto suporia a possibilidade de prescrever a evolução *natural* de cada forma de arte mas também obter a capacidade de explicar porque algumas obras falham e outras são bem-sucedidas, mostrando como por detrás do seu sucesso ou insucesso está uma maior ou menor capacidade de fazer o que é ditado pelo meio, tal como o fez Lessing, quando, no seu célebre *Laokoön*, reprovava a tentativa de imitar a hiperactividade na escultura. Algo de semelhante era defendido por Adolf Loos, quando escrevia que “[t]odo e qualquer material possui a sua própria linguagem de formas, e nenhum material pode invocar para si próprio as formas de outro material. Isto porque

⁷ Cf. Carroll 1996.

as formas se constituíram a partir da aplicabilidade e dos métodos de produção dos materiais”.⁸

Este essencialismo do meio constituía uma ideia muito atraente porque propunha-se demonstrar que as descrições artísticas, e mesmo científicas, que fazemos da realidade seriam formatadas a partir de moldes que derivam não tanto do conteúdo em questão mas das propriedades do meio através do qual esse conteúdo é comunicado. E esta era uma ideia particularmente sedutora para um psicólogo como Arnheim. Ainda enquanto aluno dos psicólogos gestaltistas Max Wertheimer e Wolfgang Köhler, Arnheim estava interessado em mostrar que mesmo os processos mais elementares da visão não produzem gravações mecânicas do mundo exterior, antes organizando o material sensorial em bruto de uma forma criativa e de acordo com os princípios da simplicidade, regularidade e equilíbrio, que governam o mecanismo receptor e que permitem manter relativamente baixo o volume de informação a processar pelo nosso sistema cognitivo. Este construtivismo gnosiológico articulava-se bem com uma explicação formalista da obra de arte como proporcionadora de uma *boa Gestalt*, ou seja, de uma configuração formal que mais directamente corresponde ao modo como o nosso sistema cognitivo capta e processa a informação sensorial. Como cada meio expressivo detém possibilidades diferentes para alcançar esta boa forma, desenvolver estas distintas possibilidades tornava-se o programa obrigatório de qualquer actividade artística.⁹

A tendência prescritiva e determinista da *Materialtheorie* haveria de reflectir-se nos escritos de Arnheim sobre cinema, uma visão assumidamente “antiquada” e assente

⁸ Loos, 1898.

⁹ “This discovery of the gestalt school fitted the notion that the work of art, too, is not simply an imitation or selective duplication of reality but a translation of observed characteristics into the forms of a given medium.” (Arnheim, 1933:3).

em alguns preconceitos nítidos: o filme sonoro era desprezado como sendo um “meio híbrido”, o filme a cores “é incapaz de controlar o seu instrumento multidimensional”, e o filme a três dimensões “irrealizável tecnicamente”.¹⁰ Estes “preconceitos” encontram alguma justificação se os enquadrarmos dentro de uma análise que destaca, como características específicas do meio do cinema, cinco pontos fundamentais:

- 1) A projecção de sólidos numa superfície plana. Contra a ideia da reprodução automática, Arnheim faz notar, por exemplo, que para fotografar um cubo é necessário escolher uma perspectiva que apresente, pelo menos, três faces do cubo. Ou seja, “mesmo a mais simples reprodução fotográfica de um objecto simples requer um sentido da sua natureza que vai muito para além de qualquer operação mecânica”.¹¹
- 2) Redução da profundidade. O efeito do cinema não é nem absolutamente bidimensional nem totalmente tridimensional, mas algo entre os dois. As imagens do cinema são, simultaneamente, planas e sólidas. A obliteração da impressão de tridimensionalidade tem como resultado uma acentuação mais forte da sobreposição de perspectivas. Com a perda da impressão tridimensional também desaparece aquilo a que os psicólogos chamam a constância do tamanho e da forma: a imagem que é projectada na retina por qualquer objecto no campo de visão diminui proporcionalmente ao quadrado da distância. Se um objecto que está a 100 metros de distância se afasta mais 100 metros, a área da imagem na retina diminui para $\frac{1}{4}$ da primeira imagem. A fotografia propaga esta redução da imagem na retina (daí a possibilidade de criar ilusões ópticas como, por exemplo, ver um navio real metido *dentro* de uma garrafa que está mais próxima da câmara). Mas,

¹⁰ Arnheim, 1933: 5.

¹¹ Arnheim, 1933: 11.

curiosamente, na vida real, nós não temos impressões conforme as imagens na retina. Se alguém estende a mão para nós, nós não a vemos como aumentando subitamente de tamanho. Este fenómeno constitui a constância do tamanho. Só aquelas pessoas que estão treinadas nisso (os pintores, por exemplo) são capazes de ver de acordo com a imagem na retina e esta é uma das razões por que a maior parte das pessoas tem dificuldade em copiar correctamente as coisas que vê. A constância do tamanho depende da visão estereoscópica pelo que, no cinema, se alguém aproxima a mão da câmara, esta parece consideravelmente maior do que é. O mesmo se passa com a constância da forma. Quando vemos uma mesa, na imagem retiniana, a aresta da frente, mais próxima do espectador, parece maior que a de trás e o tampo parece ter uma forma trapezoidal. Mas, na prática, a pessoa comum vê o tampo como rectangular e tende a desenhá-lo também com essa forma. Há uma compensação inconsciente que também está dependente da visão estereoscópica. Daqui resulta que, no cinema, os tamanhos e as formas não aparecem no ecrã nas suas verdadeiras proporções, mas antes distorcidos em perspectiva.

- 3) Iluminação e ausência de cor. Porque o cinema proporciona ao espectador uma “ilusão parcial” de realidade, todos aqueles que vão ver um filme a preto e branco aceitam a verosimilhança do mundo filmico como semelhante ao mundo real. A manipulação da iluminação desempenha igualmente um papel muito importante na manifestação desta ilusão. Segundo o pressuposto da “ilusão parcial”, a ausência da cor joga um papel semelhante ao da ausência de profundidade. O artista pode usar o preto e branco para produzir efeitos surpreendentes e manipular com um maior grau de controlo o

simbolismo da relação luz – escuridão através da iluminação. Arnheim defende, a propósito, que a arte gráfica apenas tem valor formal se o meio com que a obra foi feita permitir uma definição clara de formato, brilho e tamanho. E é este o caso, em particular, da imagem a preto e branco.

- 4) Delimitação da imagem e distância a partir do objecto. As sacadas visuais inconscientes permitem absorver o conteúdo de todo um quadro como se através de um só relance. Mas tal não acontece com o cinema ou a fotografia. As limitações da fotografia são sentidas imediatamente. Tal restrição (juntamente com a falta da força da gravidade) explica porque é muito difícil reproduzir inteligivelmente numa fotografia a orientação espacial da cena retratada. Uma montanha fotografada de baixo ou um lance de escadas fotografado de cima não dão impressão de altura ou de profundidade. Representar fotograficamente, por exemplo, algo ascendente ou descendente, como uma montanha ou um lance de escadas, é muito difícil a não ser que o nível do chão seja mostrado como referência. Do mesmo modo, tem de haver padrões de comparação para mostrar o tamanho de algo. E há que contar também com a distância a que se senta o espectador na sala de cinema: é impossível exhibir um filme de modo a que cada espectador o veja na sua correcta dimensão.
- 5) Ausência do contínuo espaço-temporal. O cinema pode tomar mais liberdades com o espaço ou o tempo do que, por exemplo, o teatro. Mais do que o teatro, ele proporciona uma ilusão parcial: até um certo ponto, ele causa uma impressão de vida real mas sempre mantendo um pé no irreal, devido à ausência de cor, à falta de tridimensionalidade e às limitações do ecrã. O cinema promove, simultaneamente, o efeito de um acontecimento

real e de uma pintura. Se o cinema proporcionasse uma forte impressão de verosimilhança espacial ou implicasse um fluxo temporal linear, por exemplo, a montagem seria impossível.

Arnheim gosta de insistir nas aparentes limitações realistas do cinema porque a experiência da imagem em movimento está, em larga medida, assente num paradoxo: é o irrealismo parcial da imagem filmica que facilita a sua assimilação pelo espectador, evitando que este estranhe, por exemplo, um jogo de câmara mais audaz ou uma montagem mais elíptica. Para ser convincente, uma ilusão não precisa de ser completa em todo o detalhe porque, na realidade, os traços fundamentais já nos satisfazem.¹² Mais ainda: parece claro que, para Arnheim, um reforço da “verosimilhança” filmica (a vulgarização do cinema sonoro, colorido ou tridimensional, por exemplo) irá redundar numa degradação da experiência estética do cinema, que assenta na aceitação de uma ilusão parcial e numa atenção ao trabalho sobre as capacidades formais do meio cinematográfico. É, com efeito, o trabalho sobre as potencialidades / limitações do meio que irá fazer com que o artista conduza a atenção do espectador para as qualidades da forma, fazendo-o adoptar um modo de observação atento aos vários extractos que se podem ver no filme e com um particular interesse pelas suas propriedades configuracionais.¹³ Ao envolver-se na experiência do cinema, o espectador acaba por

¹² A capacidade do espectador *normalizar* aquilo que vê, sendo capaz de retirar uma unidade de sentido a partir da informação mais ou menos incompleta disponibilizada pelo filme é, no fundo, uma capacidade comum, que utilizamos quotidianamente. Partilhando esta mesma tese, Francis Sparshott compara a experiência do espectador de cinema com o modo como reconstruímos permanentemente a realidade a partir de relatos cheios de “pistas e alusões” insatisfatórias: “Perhaps the character of film is only that of our ordinary sources of information transposed into a single medium, with all the distortions (...) and subjective interpretations transformed into properties of the moving image. Our ability not only to follow films but to live imaginatively in their worlds would then be no more than the realization in this novel (...) field of our general capacity to live in a world largely reconstructed from unsatisfactory hearsay.” (Sparshott, 1971: 121).

¹³ “Representations have both representational and configurational properties. The former are a matter of what the representation represents, the latter any other property. (...) Tiered seeing-in requires one to see in the picture the configurational properties of some representation, and collapsed seeing-in requires one not to see such properties.” (Hopkins, 2008: 151)

entregar-se a uma atitude mental que é, em certa medida, *contra-natura*, resultado, designadamente, da redução da tri à bidimensionalidade na apresentação dos objectos. Esta redução é bem o exemplo do modo como uma necessidade e uma aparente limitação acaba por revelar-se uma “virtude” porque desta atenção à forma resulta que, quando o espectador vê algo familiar como totalmente novo, acede a uma “verdadeira observação” com características peculiares:

- 1) Ao reproduzir o objecto de um ângulo inesperado, aumenta-se o interesse do espectador e há como que um incremento da realidade do objecto.
- 2) Chama-se a atenção não apenas para o objecto óptico mas também para as suas qualidades formais.
- 3) Ao focar-se sobre as qualidades formais do objecto, o espectador começa a considerar se o objecto não terá sido escolhido pelo facto de ser particularmente característico e se não funciona como um exemplo representativo do seu género, um arquétipo ou um protótipo.¹⁴
- 4) Ao mudar a perspectiva comum sobre o objecto, está-se a interpretar o objecto, deixando-o ficar, em si mesmo, inalterado.

Uma vez que Arnheim considera que a arte começa onde acaba a mera reprodução mecânica, substituída por uma atenção centrada sobre os aspectos formais¹⁵, entende-se melhor o enfoque colocado numa compreensão da natureza semi-ilusionística da reprodução cinematográfica. Além disso, ao demonstrar como a atenção aos aspectos

¹⁴ O que talvez explique porque o “product placing” é tão utilizado no cinema comercial. Vemos o telemóvel da marca X no filme *Matrix* e é como se tivéssemos acesso ao arquétipo do telemóvel, aumentando o desejo consumista.

¹⁵ “Not until film began to become an art was the interest moved from mere subject matter to aspects of form. (...) Art begins where mechanical reproduction leaves off, where the conditions of representation serve in some way to mold the object.” (Arnheim, 1933: 57).

configuracionais / formais do filme acaba por ser perfeitamente integrada na experiência dos eventos apresentados, revelando o modo como essa configuração é condição de possibilidade da própria experiência, o cinema como que ensina ao espectador que *toda* a experiência é assim criada, por manipulação formal do conteúdo.

Conseguirá o ilusionismo parcial de Arnheim deflectir as críticas que são normalmente dirigidas ao Ilusionismo em geral? Em certo sentido, isso é verdade porque o modelo de Arnheim supõe que o espectador mantém parte da sua atenção focada sobre as características formais pelo que a ilusão de que estará a observar eventos reais nunca é completa. Mas é precisamente este formalismo que poderá levantar problemas a este modelo. Ao contrário de outras formas de realismo mais completas, o ilusionismo parcial de Arnheim lida mal com a questão de saber como explicar as reacções emocionais, frequentemente muito intensas, que marcam a ligação do espectador com o filme. Por outro lado, é relativamente consensual que o cinema proporciona uma “visão alienada”, ou seja, que *o espectador vê de onde sabe que não se situa*.¹⁶ Mas as condições do ilusionismo parcial de Arnheim dificultam a adopção desta fórmula porque a relação do espectador com os eventos representados não se explica através da adopção de uma perspectiva situada, na medida em que tal dificultaria a atenção aos aspectos formais. Finalmente, a teoria do cinema de Arnheim continua a advogar a tese segundo a qual o cinema assenta na experiência de algo que não é real e que cabe ao espectador aperceber-se dessa irrealidade, ou dessa semi-realidade, para sermos mais exactos (o valor estético depende, aliás, em grande parte, da preservação dessa consciência). Mas isso parece contrariar, pelo menos em parte, a fenomenologia da experiência do espectador comum para além de forçar certas prescrições estilísticas

¹⁶ Cf. Sparshott, 1971: 115.

que deixaram de fazer sentido (a desconfiança perante o cinema sonoro ou colorido, por exemplo).

Este carácter *alienado* inerente à experiência das imagens em movimento está obviamente ausente da sua grande rival, a Teoria da Transparência, para quem observar a imagem cinematográfica de x é ver literalmente x.

3. Câmara: a Doutrina da Transparência

“Tous les arts sont fondés sur la présence de l’homme ;
dans la seule photographie nous jouissons de son absence. »

André Bazin

A base fotográfica do cinema conduziu muitos autores a acreditar que o cinema não *representa* personagens ficcionais, antes *apresentando* o mundo real de actores, adereços e cenários. Entre os mais eminentes representantes contemporâneos desta teoria, encontramos Kendall Walton e Roger Scruton.

Para Walton, “as fotografias são transparentes. Vemos o mundo através delas”.¹⁷ Ver uma fotografia de X é ver X e isto de uma forma absolutamente literal, ou seja, não temos nem a “impressão” (ou ilusão) de que estamos a ver X nem a fotografia funciona como um duplo ou um *procurador* de x. E é este funcionamento literal da fotografia que a distingue da pintura. Para explicar a diferença entre a apresentação fotográfica e a representação pictórica, Walton recorre ao conceito de dependência contrafactual. Há uma relação de *dependência contrafactual natural* entre a fotografia e o objecto

¹⁷ Walton, 1984:22.

fotografado: a fotografia de X exibe as propriedades visíveis de X de tal forma que, se as propriedades visíveis de X fossem diferentes, a imagem fotográfica também seria diferente. É claro que isto também acontece, em certo sentido, no caso da pintura. Mas, neste caso, a dependência contrafactual entre X e o retrato de X é *intencional*, ou seja, é mediada pelas crenças e intenções do artista, depende daquilo que o pintor acredita ter visto em X. O carácter “mecânico” da reprodução fotográfica faz com que não seja relevante o que o fotógrafo acha que está diante da sua lente. E isto vale também para o caso da observação simples de uma dada cena. Um filme perfeito como *Blow Up*, de Antonioni, é uma exploração da ideia de que é possível descobrir coisas inesperadas nas fotografias (ou que as fotografias podem ser prova de algo inesperado), mas não nas pinturas. Walton passa então a usar a dependência contrafactual natural como teste para a transparência (ver uma fotografia de X é ver X).

Mas será que basear a reprodução numa dependência contrafactual natural será sempre necessário ou suficiente para garantir a sua transparência ou para podermos afirmar que “percepcionamos” X sempre que vemos uma tal reprodução? Começemos pela sua necessidade. Para testar a relação entre intenções e dependência contrafactual, Walton envereda pelo método da experiência de pensamento e propõe o exemplo da Helena Cega.¹⁸ Imaginemos que os olhos de Helena são desconectados do quiasma óptico central e que este é directamente estimulado por um computador que é operado por um neurocirurgião: é o neurocirurgião que dá a Helena uma experiência visual de objectos que esta não vê. O neurocirurgião é consciencioso e Helena tem todos os motivos para confiar nele. Estamos em presença de que tipo de dependência? Walton acha que a dependência é intencional e que, em rigor, não poderíamos falar aqui de percepção: as diferenças na cena observada alteram as crenças do médico e são estas

¹⁸ Cf. Walton, 1984:39.

que causam variações na experiência visual de Helena. Helena apenas *parece* estar a ver. A dependência contrafactual natural seria, portanto, necessária para se poder falar em “percepção de objectos”.

Mas parece estranho não se poder afirmar que Helena “está a ver” os objectos diante dela.¹⁹ Apesar de ser difícil imaginar, por parte do neurocirurgião, um grau de controlo e de precisão suficientes para nos levar a acreditar que estamos diante de um caso de percepção, a verdade é que muitas fotografias também apresentam informação visual muito degradada e isso não impede o seu observador de afirmar que está “a ver” o que nelas se representa. Na história da filosofia, encontramos pelo menos um caso de uma teoria da percepção segundo a qual não é necessário que haja dependência contrafactual natural para que se possa falar de percepção. Malebranche acreditava que não havia poderes causais nos objectos naturais e que estes não poderiam afectar entidades ontologicamente superiores, como seriam os seres humanos. Seria, portanto, Deus a intervir, como o neurocirurgião do exemplo de Walton, e a actuar como mediador entre o objecto e a nossa experiência visual do objecto. Se Malebranche tivesse razão, então veríamos através de um processo assente numa dependência intencional. Bem entendido, para se tratar de dependência intencional, o Deus de Malebranche não poderia ser onipotente mas apenas muito poderoso, pelo que Deus poderia ver coisas que não estão lá. O facto de podermos continuar a falar aqui de percepção (ou seja, de um acesso “transparente” ao mundo) significaria que a dependência natural não é necessária.

Mas será a dependência natural suficiente para termos um acesso transparente aos objectos? O próprio Walton acha que não, quando considera o exemplo de uma máquina capaz de gerar descrições automáticas dos objectos: há dependência natural mas não há

¹⁹ Cf. Currie, 1995:61.

percepção.²⁰ Porque não? Porque o tipo de erros que fazemos na discriminação de detalhes quando percebemos um objecto é diferente do tipo de erros que fazemos quando lemos descrições desse objecto: quando vemos uma casa podemos confundi-la com um celeiro (ou seja, são erros baseados em semelhanças reais entre os objectos); mas quando lemos a palavra “casa” é mais fácil confundi-la com “causa” do que com “celeiro”. Portanto, o argumento a favor da transparência acrescenta uma segunda condição para podermos falar de um acesso perceptual aos objectos: (i) esse acesso assenta numa dependência natural e (ii) é capaz de preservar as “relações de semelhança real” entre as coisas. Como a pintura não satisfaz (i), e as descrições geradas mecanicamente não satisfazem (ii), elas não contam como acessos perceptuais. A fotografia satisfaz os dois requisitos, logo ela é perceptiva e permite-nos ver as coisas que foram fotografadas. Ou seja, só a fotografia é transparente.

Contudo, a reunião dos 2 requisitos também não parece ser suficiente para garantir um acesso perceptual aos objectos. O comprimento da coluna de mercúrio no termómetro também depende naturalmente da quantidade de calor no ambiente.²¹ E os erros discriminativos que nós podemos cometer quando observamos as pequenas variações na coluna são semelhantes aos erros que fazemos quando tentamos perceber o calor de algo sentindo-o na pele, uma vez que é muito difícil fazer discriminações de grau muito fino nos dois casos. Assim, os termómetros de mercúrio cumprem com os dois requisitos da percepção visual propostos por Walton pelo que deveríamos poder afirmar que observar o comprimento da coluna no termómetro deveria contar como uma forma de perceber o calor, o que é absurdo. Tudo o que podemos dizer é que, ao perceber o comprimento da coluna, dele *inferimos* a temperatura ambiente. O adepto da Transparência pode contestar que os erros discriminativos que cometemos

²⁰ Walton, 1984:44.

²¹ Cf. Currie, 1995:63.

quando observamos a coluna de mercúrio apenas em parte coincidem com a percepção do calor: se a luz diminui, estou mais sujeito a erro na leitura do termómetro mas não na percepção do calor; e se estou com febre é o contrário que acontece. Contudo, também é verdade que a coincidência de erros discriminativos é muito maior no caso da observação, respectivamente, da fotografia e do objecto real. E mesmo que os erros discriminativos fossem exactamente os mesmos nos dois casos, ainda assim a reunião dos requisitos de Walton continuaria a não ser suficiente para podermos falar de percepção. Imaginemos 2 relógios, A e B. Os ponteiros de A comandam os ponteiros de B através de ondas rádio. Quando olho para o relógio B, existe uma clara dependência natural entre a minha experiência visual de B e a aparência do relógio A; há uma clara preservação da “relação de semelhança real” entre a observação de A e a de B. Mas isto ainda não é suficiente para afirmar que estou a ver A quando estou a ver B. Porquê? Porque, apesar de haver um grau elevado de erros discriminativos comuns às duas observações, a verdade é que não há razões para acreditar que a extensão desta coincidência seja *pertinente*. Há muitos juízos que fazemos quando vemos A que não fazemos quando vemos B. Há, nomeadamente, muita “informação egocêntrica” que retiramos de um acto de visão, i.e., informação sobre as relações espaço-temporais entre nós e o objecto: o objecto está aqui. O termo “ver” implica o perspectivar. E a perspectiva a partir da qual vejo as coisas depende da posição do meu corpo face ao objecto naquela circunstância. Logo, como é óbvio, a informação egocêntrica que retiro da observação de B será pouco elucidativa sobre a informação egocêntrica que retiraria da observação de A. Isto é ainda mais flagrante no caso da relação entre X e a fotografia de X. Na observação normal de X, é comum retirar ilações sobre a informação egocêntrica, sobretudo no caso das relações espaciais, e essas ilações podem estar erradas: o objecto não está a 3 metros de mim mas a 5. Uma vez que as fotografias não

veiculam informação egocêntrica, não posso dizer que erro se não consigo discriminar correctamente o tipo de informação egocêntrica que ela me transmite. Em conclusão, se considerarmos a informação egocêntrica, os erros discriminativos comuns entre X e a sua fotografia são escassos, pelo que deixa de fazer sentido afirmar que as fotografias são como os espelhos ou as lentes no acesso que permitem aos objectos reais.

A demarcação que Walton faz entre dependência natural e dependência intencional, é importante mas teremos de concluir que se trata da diferença entre dois tipos de representações de X, e não de uma diferença entre um “acesso directo” a X e uma representação de X. Tanto as representações naturais (como termómetros, barómetros, anéis nos troncos das árvores ou fotografias) como as intencionais (pintura) fornecem-nos informação sobre coisas sem nos conceder um acesso perceptual às mesmas. A diferença reside apenas no modo como essa informação é gerada.

Roger Scruton é outro importante defensor da Doutrina da Transparência:

“A fotografia é um meio para ver um objecto ao passo que, na pintura, o objecto é um meio para atingir os objectivos da sua representação. A fotografia é transparente em relação ao seu objecto e se ela é capaz de cativar o nosso interesse é porque funciona como um procurador das coisas que apresenta. Portanto, se achamos que uma fotografia é bela, é porque encontramos algo de belo no seu objecto. Uma pintura pode ser bela, porém, ainda que o seu objecto seja feio.” (Scruton, 1983:152)

O modo como Scruton explica divergência entre a imagem fotográfica e a pintura coincide, em parte, com a argumentação de Kendall Walton, na medida em que também se esforça por negar uma causa intencional na criação da fotografia. No entanto, as consequências dessa negação, são mais radicais do que as que decorrem do modelo de Walton. Isto porque Scruton não concebe a fotografia como uma representação, isto é, o “resultado de um padrão complexo de actividade intencional e o objecto de reacções

altamente especializadas”.²² Este resultado só se torna possível a partir de um determinado grau de controlo do artista sobre o meio expressivo e é, no fundo, este diferente grau de controlo que separa, no limite, a fotografia da pintura, de onde resulta nem tanto uma diferença no grau de fiabilidade mas no valor estético respectivo. Quem pretender criar uma representação esteticamente significativa tem de procurar controlar todos os pormenores dessa representação. E isso é muito difícil de conseguir em fotografia, por maior que seja o domínio *absolutista* do fotógrafo sobre a cena fotografada ou o resultado final. Isto porque, no limite, o público de fotografia nunca será capaz de distinguir rigorosamente quais os detalhes que foram determinados por intenção e quais aqueles que são acidentais. Mas também aqui parece estar a apontar-se para uma diferença que acaba por não ser suficiente para apartar a natureza das duas representações. A partir das observações de Scruton apenas será admissível concluir que a fotografia é menos rica do que a pintura em possibilidades representacionais, e mesmo essa aparente desvantagem de base não deve ser tomada como uma fatalidade ao nível das capacidades expressivas. O maior grau de controlo sobre o produto final que é proporcionado por um meio artístico – como a pintura em comparação com a fotografia – não atribui necessariamente a esse meio um maior poder expressivo. Se assim fosse, o sintetizador teria de ser considerado um instrumento melhor do que o violino.²³

2.1. A Doutrina da Transparência e a Realidade Metafísica

Uma consequência imediata da Doutrina da Transparência consiste em podermos afirmar que, se por um lado, podemos ter pinturas “de” coisas que não existem nem

²² Scruton, 1983:160.

²³ Cf. Currie, 1995:72-75.

nunca existiram (um sagitário, por exemplo), não podemos ver fotografias de coisas inexistentes. Mas contra este princípio, aparentemente consensual, Gregory Currie defende que também na pintura existe a relação “ser de” que se estabelece entre o retrato e o seu modelo, e que é tão comprometida existencialmente quanto a relação entre uma fotografia e o seu modelo.

Imaginemos o exemplo de uma fotografia de Humphrey Bogart vestido como Rick Blaine. Segundo Currie, só por preconceito (um preconceito realista?) diríamos que a fotografia não pode ser uma representação “de” Rick Blaine. Podemos conjecturar que um tal preconceito também teve lugar no caso da pintura, mas que, ao longo da história e devido à habituação às convenções do meio ou porque o tempo esbateu a memória do modelo vivo, esse preconceito se perdeu. No caso da fotografia, a crença na relação de dependência natural ou causal entre modelo e fotografia pode impedir que vejamos na fotografia outra coisa a não ser a representação de Humphrey Bogart. Mas, se aceitássemos este argumento, quando projectamos na parede uma sombra das nossas mãos de modo a que aquela parece representar Rick Blaine, também deveríamos ser obrigados a dizer que são as minhas mãos que estão representadas na parede e não Rick Blaine, o que não parece muito plausível. Ou seja, a dependência natural não deve impedir que uma imagem cinemática represente algo diferente daquilo que ela é, tal como acontece na pintura.

O adepto da Transparência poderia continuar a insistir na existência de uma assimetria. Uma pintura pode representar algo diferente daquilo de que ela é e pode representar algo mesmo sem ser “de” nada. Mas uma fotografia tem de ser sempre “de” algo e aquilo de que ela é, é aquilo que ela representa. Mas o facto de que todas as fotografias são *de* algo ao passo que nem todas as pinturas são *de* algo não pode servir para legitimar a tese da transparência porque o mesmo é válido para qualquer signo

natural: os anéis na árvore também são de algo, i.e., da idade da árvore. Mas não deixam por isso de ser representações da idade.

Em conclusão, apesar de a fotografia e a pintura apresentarem diferenças significativas no modo como representam, nenhuma dessas diferenças será suficiente para defender que as imagens cinematográficas são transparentes. Portanto, ao vermos fotografias ou um filme, continuamos a ver representações de coisas e não as próprias coisas. E é justamente essa insistência na dimensão representacional da fotografia ou da imagem em movimento que constitui a tese central da teoria da semelhança.

4. Acção: a Teoria da Semelhança

Até que ponto são opacas as imagens em movimento? Que estatuto terão tais imagens se descartarmos, simultaneamente, a hipótese de que nos relacionamos com elas como se de uma ilusão, mais ou menos parcial, se tratasse e a tese segundo a qual a imagem é apenas uma forma de acesso transparente aos objectos que a causaram? A resposta a estas questões constitui o núcleo central da teoria da semelhança na filosofia do cinema, defendida por Gregory Currie. Podemos apresentá-la através da exposição dos seus três alicerces fundamentais. Em primeiro lugar, a teoria da semelhança defende que, ao invés do que é advogado pelo ilusionismo, há propriedades da imagem em movimento, a começar pelo próprio movimento, que são reais para o espectador; se são reais para o espectador, estas propriedades “dependentes da reacção” são reais *tout court*; ou seja, a experiência que fazemos delas é em tudo semelhante à experiência que fazemos de outras qualidades secundárias dos objectos reais, como a cor. Em segundo lugar, Currie faz apelo a uma teoria da generatividade visual para defender que as

capacidades que activamos no reconhecimento dos referentes das imagens em movimento são as mesmas que utilizamos no reconhecimento dos objectos reais. Finalmente, em terceiro lugar, Currie propõe uma teoria da simulação, largamente baseada na teoria da mente dos psicólogos, para explicar a relação que estabelecemos com os eventos, espaciais, temporais e ficcionais, apresentados através das imagens em movimento. Analisemos cada uma destas propostas em particular.

4.1. Propriedades dependentes da reacção

O passo mais radical da contestação de Currie às teorias ilusionísticas consiste, precisamente, no mais difícil: a defesa de que, no cinema, o movimento é real e não aparente.

É comum apontar como uma das características mais específicas do meio cinematográfico o facto de nele existir uma disparidade entre as qualidades do material físico – a fita de celulóide que passa através do projector, por exemplo – e as qualidades que percebemos quando *vemos* o filme. Há autores que defendem que o celulóide e o resto do aparelho são reais, mas que a imagem que estes produzem não o é, sendo um produto da mente. A teoria da semelhança insurge-se contra este pressuposto: o que vemos no ecrã é um padrão cromático numa superfície, e este padrão está mesmo lá. Diremos, então, que o movimento da imagem é tão *real* quanto as cores são *reais*. As cores são propriedades dependentes-da-resposta (“response-dependent”) do seu observador, i.e., são propriedades possuídas por um objecto em virtude da capacidade daquele objecto provocar uma determinada resposta psicológica naquele que as observa. E esta definição das propriedades secundárias dos objectos é tão válida para a cor que

vemos projectada no ecrã como para a cor que observamos em qualquer objecto real. As imagens no ecrã também são particularmente transitórias e precárias. Mas quando todas as condições estão reunidas, por que não haveremos de afirmar que a imagem fílmica está mesmo lá? O adepto do ilusionismo perceptivo pode retorquir que o movimento é sempre um produto do nosso sistema perceptivo, e que não é independente dele. Isto é semelhante a defender que as qualidades secundárias dos objectos também são ilusórias: a cor, por exemplo, só entraria no nosso vocabulário se incluísse sempre o pressuposto de que se trata do ponto de vista subjectivo do observador. Isto conduziria necessariamente à afirmação de que não há cores reais. Mas há: as propriedades secundárias são propriedades reais, embora “dependentes-da-reacção”. E com isto a teoria da semelhança não está sequer a defender um tipo de realismo moderado, como o realismo pragmatista de Daniel Dennett, para quem não existe uma diferença entre o que é *útil* dizer e o que é *verdadeiro* dizer, pelo que as coisas dir-se-iam reais em função da utilidade de acreditarmos que são reais. A solução da teoria da semelhança é bem mais frontal e baseia-se naquilo a que chama um realismo “à primeira apanha” (“first strike realism”).

Tendemos a resistir à ideia de que as imagens em movimento são reais em grande parte porque o movimento aparente da imagem não é “seguido” pelo movimento comparável de um objecto físico. Normalmente, quando dizemos que algo se move, é porque somos capaz de identificar um objecto físico móvel correspondente. Mas, segundo a teoria da semelhança, o movimento no cinema não é deste tipo; trata-se aqui antes de uma qualidade sobreveniente. Os objectos físicos têm constituintes físicos relativamente estáveis; as imagens não. O movimento da imagem sobrevém ao padrão de partículas luminosas que atingem o ecrã. Mas a imagem possui características que nenhuma das coisas ou eventos físicos a que recorremos para a explicar possui; em

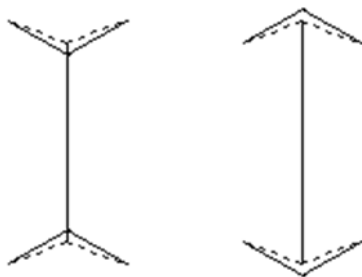
especial, ela possui movimento. Do mesmo modo, podemos explicar a cor reduzindo-a a uma função das suas partículas subatómicas; mas a cor tem qualidades que nenhum dos seus constituintes possui. É um facto que a imagem no ecrã é uma imagem sustentada pelo impacto contínuo da luz na superfície do ecrã, mas nenhuma onda luminosa particular é mais do que em parte constitutiva dela.

Portanto, o critério proposto por Currie para estabelecer a identidade das imagens cinemáticas através do tempo assenta na sua relação com os estados mentais do espectador. A identidade das imagens é um conceito dependente-da-resposta, porque as questões sobre a sua identificação ao longo do tempo são respondidas por apelo aos factos sobre as reacções psicológicas dos espectadores e é este recurso constante à resposta do espectador que serve a Currie para afastar, paulatinamente, a ideia segundo a qual a melhor maneira de nos referirmos à imagem em movimento será em termos de ilusão.

Podemos notar ainda que há algo de bizarro em aplicar o termo “ilusão” para caracterizar a experiência do espectador de imagens em movimento. A possibilidade de haver erro ou ilusão é, ela própria, um critério de atribuição de realismo metafísico às coisas, ou seja, só podemos falar de “coisas reais”, metafisicamente falando, se existir a possibilidade de distinguir entre o que é “ilusão” e o que é “realidade”. Se for possível estarmos enganados sobre algo, mesmo que em circunstâncias epistémicas ideais, então esse algo pertence ao domínio da realidade metafísica. Contudo, o tipo de conceitos dependentes–da-resposta a que Currie se refere não é passível desta falibilidade radical: se um observador comum, em situações normais, vê algo que é vermelho, então esse objecto *é* vermelho, e se um observador comum, num cinema escuro, acha que a imagem cinemática se move, então ela move-se mesmo. A impossibilidade do erro pode

ser motivo para negarmos a realidade metafísica do movimento, mas onde ela existe, não podemos falar de ilusão.

Finalmente, o adepto do ilusionismo pode ainda defender que a experiência cinemática é comparável ao tipo de ilusão que encontramos, por exemplo, nas setas Müller-Lyre.



A sua aparência visível sugere que, se as medíssemos, verificaríamos que uma é mais comprida que a outra. Mas tal parece ser impossível no caso das propriedades dependentes-da-resposta. No cinema, o movimento que a nossa experiência representa não pertence ao género de coisas que podem ser desmentidas por testes independentes, como seja o medir das setas com uma régua. O seu conteúdo representacional não é “há objectos físicos movendo-se à frente dos meus olhos”, mas antes “há *imagens* de objectos físicos movendo-se à frente dos meus olhos”. É muito difícil, portanto, determinar em que medida a experiência destas imagens poderia ser atenuada por testes objectivos, como no caso das setas Müller-Lyre.

Com base no que já foi dito, deve salientar-se que a teoria da semelhança no cinema é metafísica e não estética, i.e., defende que o cinema é plenamente capaz de representar o espaço e o tempo realisticamente. Nessa medida, esta teoria apresenta-se como uma derivação das teorias de Bazin embora o modo como desenvolve o seu realismo seja muito diferente, nomeadamente porque se encontra assente sobre a noção de

propriedades dependentes-de-resposta. De qualquer modo, enquanto teoria realista do cinema, a doutrina da semelhança terá de responder àqueles que atacam o realismo no cinema por razões metafísicas, isto é, porque parece propagar a ilusão de um mundo independente do observador, o que, para alguns críticos, facilmente entronca num programa politicamente conservador, que vê no cinema um mecanismo ideológico que induz no espectador uma submissão às condições prevalecentes. A teoria da semelhança é, em boa parte, imune a estas críticas porque não defende que o cinema apresenta objectos e eventos isomórficos àqueles que existem no mundo independente do observador (não acredita na transparência), mas antes que *a experiência de ver um filme* é semelhante à experiência perceptiva do mundo, independentemente de como e até que ponto esse mundo é autónomo em relação à experiência que temos dele. O realismo que Currie defende é, como vimos, “dependente-da-reacção” e deixa em aberto a possibilidade de que aquilo que é realista para nós pode não o ser para outras criaturas não-humanas. Os críticos poderão ripostar, afirmando que esta definição de realismo constitui uma contradição nos termos, uma vez que se supõe que o realismo postula a existência de um mundo descritível sem referência a qualquer ponto de vista. Mas não é essa a opinião de Currie: as cores são *reais* e são propriedades das coisas em virtude da nossa reacção a elas. No entanto, esta admissão de relativismo (é realista para a nossa espécie) não deve ser confundida com o convencionalismo de outros filósofos do cinema, como Christian Metz.

Em resumo, poderíamos descrever o tipo de realismo sustentado pela teoria da semelhança da seguinte forma:

Uma representação R é perceptualmente realista na sua representação da característica C para criaturas da espécie E apenas quando:

- (i) R representa algo como possuindo C
- (ii) Os E's têm uma capacidade perceptiva P capaz de reconhecer instâncias de C
- (iii) Os E's reconhecem que R representa algo como possuindo C, usando a capacidade P

É este tipo de realismo que fundamenta também o tipo de generatividade visual que a teoria de semelhança encontra na representação cinematográfica.

4.2. Generatividade Visual

Quando reconhecemos objectos, fazemo-lo em função do reconhecimento de certas características espaciais: a imagem de um cavalo tem em comum com o cavalo uma certa característica espacial que activa a minha capacidade de reconhecimento-de-cavalos. É nesse sentido que ambos são semelhantes, é uma semelhança de aparência na medida em que partilham certas propriedades significativas para o nosso reconhecimento de cavalos. Ao dizer que eles são semelhantes também estamos a reconhecer que são diferentes de muitas outras formas. Por vezes, podemos identificar a característica que assemelha o cavalo à sua imagem. Mas isso nem sempre é necessário para afirmar a semelhança entre os dois. Não devemos interpretar esta relação de semelhança como uma ilusão, i.e., tal não significa que, ao vermos a imagem de um cavalo, podemos ser levados ao ponto de acreditar que estamos diante de um cavalo. Activar a nossa capacidade de reconhecimento de cavalos é diferente de acreditar que estamos mesmo diante de um cavalo. Acreditar que estou diante de um cavalo é *algo*

que eu faço; a activação da nossa capacidade de reconhecer um cavalo é *algo que me acontece*. Contra a matriz cartesiana, a filosofia da mente contemporânea tem defendido que a mente não é um todo unificado. Há diferentes processos mentais e funções a ocorrer em sítios diferentes do cérebro pelo que é melhor pensar no cérebro como um “sistema complexo de subsistemas hierarquicamente organizados”.²⁴ Na relação que se estabelece entre todos estes subsistemas, os psicólogos cognitivos costumam distinguir entre um processamento *top-down* e um processamento *down-top*. Este último é um processo “comandado por um *input*, muito rápido, mandatário, superficial, encapsulado a partir de muita informação armazenada pelo organismo, e largamente organizada em torno de um fluxo de informação que corre de baixo para cima”.²⁵ O mecanismo de reconhecimento de cavalos é deste tipo e, por ser rápido e grosseiro, pode enganar-se facilmente se vir burros ao anoitecer, i.e., é susceptível de gerar falsos positivos.

Sobre a relação entre a capacidade de reconhecer representações de X e a capacidade de reconhecer X, as opiniões dos especialistas divergem, havendo muitos (Richard Wollheim²⁶ ou Flint Schier, por exemplo) que defendem que é a capacidade de reconhecer X que gera a capacidade de reconhecer representações de X. A teoria da semelhança discorda da ideia de que adquirir a capacidade de reconhecer um objecto arrasta consigo, misteriosamente, a capacidade de reconhecer representações desse objecto. Pelo contrário, Currie irá defender que se trata de uma única capacidade, que tanto pode ser adquirida pela exposição directa a X como pela observação de

²⁴ Currie, 1997: 84.

²⁵ Fodor, 1985: 4.

²⁶ Cf. Wollheim, 1987: 43-101. A noção de ver-em, de Wollheim, surgiu, justamente, para contrariar uma teoria ilusionista da pintura, a muito influente teoria do ver-como de Ernst Gombrich. Gombrich supunha que a experiência das reproduções pictóricas envolvia, no fundo, uma ilusão: a de ver as marcas no quadro como aquilo que está a ser representado. A experiência da mancha pictórica não se podia dar ao mesmo tempo que o reconhecimento daquilo que a mancha reproduzia. Wollheim irá opor que essa experiência pode ser simultânea e que envolve uma capacidade anterior à própria capacidade de ver algo como algo: o ver-em. Faz parte da nossa experiência de um quadro a consciência de estarmos diante de um quadro pelo que a ilusão não é uma boa forma de começar uma fenomenologia dessa experiência.

representações de X. Em seguida, Currie irá combinar esta unificação da capacidade de reconhecimento visual com a noção de *ver-em*, de Richard Wollheim, para formar aquilo a que chama uma “versão fraca” da “primazia” que a observação directa de objectos terá sobre a observação de representações desses objectos: só adquirimos a capacidade de ver algo numa imagem se tivermos já a capacidade de ver algo mais na imagem, e é através desta segunda capacidade que conseguimos alcançar a primeira.²⁷ Esta explicação do reconhecimento de representações tem como consequência importante que não é possível determinar se algo é uma representação apenas ao olhar para ela.

4.3. Teoria da Mente e Simulação

É errado pretender que o cinema se baseia na criação de uma ilusão de realidade. Ele apela à nossa imaginação, não ao nosso sistema de crenças. Currie começa por invocar a operação psicológica conhecida como Teoria da Mente, que se desenvolve nas crianças a partir dos 3 – 4 anos de idade.²⁸ Pode defender-se que a criança adquire uma capacidade, que é mais uma aquisição de um *saber-como* do que de um *saber-que*. O colocar-se no lugar de alguém e observar como é que eu reajo imaginativamente, implica que os meus processos mentais normais são empregues de uma forma

²⁷ Cf. Currie, 1997:87.

²⁸ Um breve exemplo será suficiente para ilustrar a apresentação da Teoria da Mente. Dois pais brincam com o filho. O jogo consiste em esconder uma bola num de entre três copos opacos e em perguntar onde se encontra escondida a bola. A certa altura, o pai sai da sala e a mãe troca a bola, que estava no copo A, para o copo B. quando o pai regressa ao jogo, pergunta-se à criança onde acha que o pai pensa que está a bola. Antes dos 3 anos, a criança responderá “Copo B”, uma vez que ainda não é capaz de simular a perspectiva do pai durante a saída da sala. Quando apreende a Teoria da Mente, a criança responderá “Copo A”, sinal de que consegue interpretar a realidade à luz da perspectiva do sujeito que é agora capaz de simular.

“desembraiada” ou “*off-line*”. Adquiro crenças e desejos imaginários que diferem do meu sistema normal de crenças e desejos, são temporários e canceláveis, e encontram-se desligados dos *inputs* perceptivos normais e dos *outputs* comportamentais comuns.

A Hipótese da Simulação, de Roy Sorensen, transpõe a forma da Teoria da Mente para a explicação do papel da imaginação na ficção: antes de ter uma Teoria da Mente, a criança é incapaz de se projectar imaginativamente sobre a posição de outrem; depois de a ter, a criança torna-se capaz de efectuar uma simulação que adopta como condições iniciais um estado perceptivo diferente do seu. Isto significa que nós possuímos um modelo fiável dos processos mentais das outras pessoas, nomeadamente, os nossos próprios processos mentais funcionando fora de embraiagem. Pertencer à média mental confere importantes vantagens selectivas pelo que é expectável que a maior parte da população seja mentalmente semelhante. Quanto mais parecidos formos uns em relação aos outros, tanto mais fiável será o processo da modelação mental. E quanto mais mediano eu for, mais e mais pessoas serei capaz de simular com êxito. Portanto, é de esperar uma aceleração na direcção da homogeneidade mental.

As ficções contam histórias e isso implica que as várias partes da história nos autorizam a imaginar certas coisas, proibindo-nos de imaginar outras. O sentido de “imaginar” no âmbito da ficção será, então, este: trata-se do processo de desenvolver estados mentais *off-line*. A partir do momento em que a história proporciona os *inputs* que guiam a simulação, somos “agarrados” pela obra de ficção. Mesmo sabendo que se trata de uma ficção, uma obra pode ter efeitos sobre os nossos processos mentais que são semelhantes aos efeitos da não-ficção: comovem-nos, assustam-nos, prendem a nossa atenção. Contudo, através deles nós não adquirimos crenças mas imaginações que simulam estados de crença. Simulo, então, o processo de adquirir crenças – aquelas crenças que eu adquiriria se tomasse a obra como um facto e não como uma ficção.

As crenças e os desejos são estados mentais com 2 componentes: um aspecto representacional e outro funcional. Quando não diferem no conteúdo representacional (“Creio que vai chover” e “Espero que chova” possuem o mesmo conteúdo), diferem no aspecto funcional, i.e., em termos das suas causas e efeitos: são diferentes atitudes. Assim sendo, parece que há algo de errado em afirmar que podemos simular “fazendo correr as nossas crenças off-line”, pois colocar “off-line” implica cortar com o feixe de conexões que une os nossos estados mentais às suas causas perceptivas e aos seus efeitos comportamentais. É portanto mais correcto pensar que a simulação transforma as crenças em imaginações. Tal como a crença e o desejo diferem funcionalmente, assim também diferem a crença e o imaginar. Em que consistirá, portanto, o carácter funcional das imaginações? Apesar de não possuírem as mesmas ligações ao mundo exterior que o nosso sistema de crenças, em termos de *input* perceptivo e de efeito comportamental, as imaginações retêm algumas conexões internas com outros estados mentais e com o corpo, que são semelhantes às sinapses das crenças.

As ficções também provocam desejos imaginários, tal como provocam crenças imaginárias. Eu quero que o herói seja bem-sucedido. Mas como? Como posso desejar algo para uma entidade na qual não acredito? Os desejos são também postos a correr off-line, em ligação com as crenças fingidas. Falaremos, portanto, de desejos fingidos. Tenho um desejo fingido de que o herói seja bem-sucedido, o que é acompanhado pela crença fingida na sua existência. Tradicionalmente, as teorias da imaginação na ficção assentam em três categorias: crença, desejo e imaginação. A teoria da semelhança contrapõe, no entanto, a existência de quatro categorias: crença, desejo, crença fingida e desejo fingido. Segundo a teoria tradicional, não seria possível imaginar simplesmente que ocorreu um certo estado de coisas; teria de imaginar que eu acreditava que ele tinha ocorrido. Isto coloca problemas no caso em que o autor prescreve que o leitor imagine

que algo ocorreu mas que ninguém sabe que ocorreu. Isto implicaria que o leitor imaginasse que acredita que esse facto aconteceu ao mesmo tempo que imaginava que ninguém acredita que aconteceu, o que é algo paradoxal. A teoria da semelhança, porém, permite explicar a atitude prescrita uma vez que o leitor pode imaginar que algo aconteceu e que ninguém sabe nada sobre isso, sem com isso imaginar uma contradição. Imaginar algo não é equivalente a imaginar que acreditamos em algo.

A proposta da Hipótese da Simulação tem afinidades com as identificações essencialistas, como dizer que a água é H₂O. Isto não significa que se está a propor uma análise do conceito de água. Diz-se apenas que a água tem uma estrutura interna escondida que explica as suas propriedades superficiais mais evidentes, e que pode revelar algumas consequências surpreendentes (como, por exemplo, que a água não é uma substância contínua). Do mesmo modo, o valor da tese segundo a qual imaginar é simular assenta no seu poder explicativo.

Bibliografia

- Arnheim, R. (1933), *Film as Art*, Berkeley: University of California Press, 1957
- Bazin, A. (1958), *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris : Éditions du Cerf, 2010
- Carroll, N. (1996), "Defining the moving image", in *Theorizing the moving image*, Cambridge: Cambridge University Press, 1996
- Carroll, N. (2008), "The Problem with Movie Stars", in *Photography and Philosophy, Essays on the Pencil of Nature* (editado por Scott Walden), Oxford: Willey-Blackwell, 2010
- Currie, G. (1985), "What is fiction?", in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, nº 43, 1985
- Currie, G. (1989), *An ontology of art*, Nova Iorque: Scots Philosophical Club, 1989
- Currie, G. (1991), "Photography, painting and perception", in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, nº 49-1, 1991

- Currie, G. (1997), *Image and Mind*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997
- Currie, G., (2006), “Narrative representation of causes”, in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, nº 64-3, 2006
- Currie, G., “Narrative and the Psychology of Character”, in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, nº 67-1, 2009
- Currie, G. (2008), “Pictures of King Arthur: Photography and the power of narrative”, in *Photography and Philosophy, Essays on the Pencil of Nature* (editado por Scott Walden), Oxford: Willey-Blackwell, 2010
- Fodor, J. (1985), “Précis of the Modularity of Mind”, in *Behavioural Sciences*, nº8, 1985
- Hopkins, R., “What do we see in film?”, in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, nº 66-2, 2008
- Livingston, P., “The wolves and the manger: Analytic aesthetics and the dogmas of poststructuralism”, in *Poetics Today*, nº 13-2, 1992
- Loos, A. (1898), *Das Prinzip der Bekleidung*, in *Sämtlichen Schriften*, Viena: Verlag Herold, 1962
- Scruton, R. (1983), “Photography and representation”, in *Photography and Philosophy, Essays on the Pencil of Nature* (editado por Scott Walden), Oxford: Willey-Blackwell, 2010
- Sparshott, F. (1971), “Vision and dream in the cinema” in *Philosophic Exchange*, nº1, 1971
- Walton, K. (1984), “Transparent pictures: on the nature of photographic realism”, in *Photography and Philosophy, Essays on the Pencil of Nature* (editado por Scott Walden), Oxford: Willey-Blackwell, 2010
- Wollheim, R., (1987), *Painting as an Art*, Nova Jérsea: Princeton University Press, 1990