

ROBERTO OTO LOUREIRO DE OLIVEIRA & MOISÉS DE LEMOS MARTINS

roberto.oto.81@gmail.com; moisesm@ics.uminho.pt

**Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de
Ciências Sociais, Universidade do Minho, Braga, Portugal**

DE CHEGADA DE UM TREM À ESTAÇÃO AO LEÃO VIRTUAL DE CHENGDU: A VERTIGEM TECNOLÓGICA E O AUMENTO DA VOLTAGEM SENSORIAL

RESUMO

Dois eventos audiovisuais separados por 125 anos. Um entrou para a história como o dia das primeiras exibições cinematográficas. O outro, não se sabe quantas vezes ocorreu e não tem relevância e importância histórica alguma. Além de coincidentemente os dois terem a duração de um pouco mais de 1 minuto, não há mais características ou elementos que os assemelhem. Um é em preto e branco, mudo e produzido com um cinematógrafo. O outro é digital, tridimensional, produzido com computadores. Mas, ainda assim, provocaram reações parecidas em quem assistiu. O presente artigo esboçará um paralelo entre uma das primeiras experiências cinematográficas dos irmãos Lumière, em 1895, com uma peça audiovisual veiculada num espaço público, na cidade de Chengdu, na China, em 2020. A proposta é menos uma análise gramatical da linguagem audiovisual de cada um e mais um debate teórico, a fim de se pensar, a partir de suas características, como a intensidade dos estímulos sensoriais vem aumentando desde o período de aparecimento dos modernos meios de comunicação de massa até ao presente pós-moderno dos meios digitais interativos. A fim de tornar o debate mais objetivo, o conduziremos a partir das seguintes dimensões: velocidade, sensações e espaço-tempo. Para, enfim, interpretá-lo à luz da figura do trágico em oposição à figura do dramático, acompanhando teorizações sobre as novas sensibilidades pós-modernas, ao identificar o predomínio do regime melancólico em contraponto ao regime moderno apolíneo.

PALAVRAS-CHAVE

audiovisual; cinema; mídia; sensações; trágico

O AUDIOVISUAL E SUAS INTENSIDADES

No dia 28 de dezembro de 1895, no Grand Café de Paris, os irmãos Auguste e Louis Jean Lumière entravam para a história ao apresentar, para um pequeno público, o resultado da sua invenção: o cinematógrafo. Dos filmes projetados, um chamou especial atenção: *Chegada de um Trem à Estação* (disponível em andrio filmes, 2009). Mas o que despertou a atenção não foi a construção narrativa, nem a natureza extraordinária do conteúdo — pois pode-se deduzir que estações de trens eram lugares triviais em 1895. Mas, ainda assim, o impacto do filme foi vertiginoso, tanto que perduraram relatos sobre pessoas a correrem para o fundo do salão para protegerem-se do trem, que parecia avançar da tela em direção ao público.

Uma outra versão deste evento, interpretada pelo teórico de cinema Jean-Claude Bernardet (1980/2006), sugere que as pessoas talvez não tenham corrido por reação ao medo de serem atingidas pelo trem, mas correr teria sido a reação ao impacto sensorial produzido pela nova tecnologia:

todas essas pessoas já tinham com certeza viajado ou visto um trem, a novidade não consistia em ver um trem em movimento. Esses espectadores todos também sabiam que não havia nenhum trem verdadeiro na tela, logo não havia por que assustar-se. A imagem na tela era em preto e branco e não fazia ruídos, portanto não podia haver dúvida, não se tratava de um trem de verdade. Só podia ser uma ilusão. E aí que residia a novidade: na ilusão. (Bernardet, 1980/2006, p. 12)

Depois de 125 anos daquela primeira exibição dos irmãos Lumière, um vídeo gravado com um smartphone, na cidade chinesa de Chengdu, registra uma transeunte olhando para uma grande tela localizada na esquina do que parece ser um prédio comercial (The Best Videos of Reddit, 2021). A mulher assiste a um enorme leão deitado numa espécie de jaula de vidro. Ao lamber uma das patas, o leão choca o focinho contra o vidro, desencadeando seguidas rachaduras até quebrar-se por completo. O susto decorrente do estilhaçar faz o leão se levantar e liberar um rugido. Após assegurar com uma das patas que não havia mais paredes, solta um segundo rugido, com a cabeça proeminente, dando a impressão, por efeito da ilusão da tridimensionalidade, que avança para além dos limites da tela. Neste momento, a transeunte retém-se, demonstrando apreensão. Finalmente, o leão movimenta-se dando a ilusão de, literalmente, saltar para a liberdade em direção ao espaço público. A mulher reagiu com um grito de susto, aparentando querer proteger-se.

Acompanhando a leitura de Bernardet (1980/2006), pode-se interpretar o comportamento da espectadora do leão tridimensional de Chengdu também como uma reação ao impacto da novidade tecnológica, pois é improvável a hipótese de que a mulher considerou se tratar de um animal real e não de uma representação.

Mas a vertigem, o susto e a surpresa são sensações efêmeras e tendem ao esgotamento. Não se falou mais em pessoas correndo em salas de projeção de filmes e a essa altura não duvidamos da indiferença ao leão projetado em Chengdu. Deduz-se, portanto, que em pouco tempo o efeito perturbador dá lugar à indiferença, ou ao que George Simmel (1903/1973), em “A Metrópole e a Vida Mental”, classificou como *blasé*: “surge assim a incapacidade de reagir às novas sensações com a energia apropriada. Isto constitui aquela atitude *blasé* que, na verdade, toda criança metropolitana demonstra quando comparada a crianças de meios mais tranquilos e menos sujeitos a mudanças” (p. 16).

Não duvidamos que os filmes continuem sendo, potencialmente, fontes poderosas de emoções e sensações, mas dificilmente causariam a vertigem que sentiram os espectadores dos filmes dos Lumière, a ponto de provocar fugas da sala de cinema. Portanto, o aparecimento de novas tecnologias que tensionam os sentidos a limites cada vez mais extremos parece ser um sintoma da cultura moderna desde as transformações ocorridas no século XIX em decorrência da industrialização. O choque tende a ser cada vez mais intenso e as emoções cada vez mais fortes, porque o ritmo é cada vez mais rápido (velocidade), os sons e as imagens são cada vez mais envolventes (sensações) e o espaço e o tempo cada vez mais relativos (espaço-tempo). Adiante retornaremos a cada uma dessas três proposições para as verificar, mas antes, por se tratar de dois objetos oriundos de modos culturais contíguos, porém distintos, consideramos pertinente uma breve fundamentação sobre modernidade e pós-modernidade, o que também nos dará suporte para interpretá-los à luz da oposição entre as figuras do dramático e do trágico.

MODERNIDADES

Modernidade e pós-modernidade, como modos culturais, não remetem a dois lugares distantes e separados na história e na cultura. Pelo contrário, os significados de modernidade e pós-modernidade coabitam em interseções e contiguidades, encontradas em muitos dos discursos que buscam explicar a sociedade a partir da industrialização e suas consequências

nos séculos XIX e XX. Um exemplo é a conhecida e muito citada frase de Karl Marx e Friedrich Engels presente no clássico *Manifesto Comunista*, de 1848: “tudo o que era sólido e estável se desmancha no ar” (Marx & Engels, 1848/2005, p. 43), que aparece 1 século e meio depois no prefácio do livro, *Modernidade Líquida*, do sociólogo polonês Zygmunt Bauman (2000/2001, p. 9), como uma proposição vital para se entender o contemporâneo.

Embora a afirmação inicial de Anthony Giddens (1990/1991) de que a modernidade “refere-se ao estilo, costume de vida ou organização social que emergiram na Europa a partir do século XVII e que posteriormente se tornaram mais ou menos mundiais em sua influência” (p. 11), nos interessa considerar aqui com mais atenção o período moderno da industrialização e urbanização da segunda metade do século XIX e primeira do XX. Assim, assumimos a visão de Fredric Jameson (1985) de que pós-modernismo é um momento histórico, não apenas um movimento estilístico. E, por isso, justificamos também a preferência, aqui, pelo uso do termo “pós-modernidade” e não “pós-modernismo”.

Mesmo que haja mais continuidades do que rupturas entre as noções de “modernidade” e “pós-modernidade”, a crença no progresso e em ideais fundamentadas na razão técnico-científica destacam-se como características da modernidade. O pai da psicanálise sintetizou bem o espírito daquele período:

nenhum aspecto, porém, parece caracterizar melhor a civilização do que sua estima e seu incentivo em relação às mais elevadas atividades mentais do homem – suas realizações intelectuais, científicas e artísticas – e o papel fundamental que atribui às ideias na vida humana. (Freud, 1930/1978, p. 154)

A citação revela um sentimento de crença no progresso, baseado no desenvolvimento científico e na racionalidade dos ideais. Utopia de um mundo que se pretendia livre de oscilações, que fosse constante e controlável. Bauman (1997/1998) ilustra bem essa ideia ao relacionar a modernidade com a projeção de um “um mundo perfeito”:

as utopias modernas diferiam em muitas de suas pormenorizadas prescrições, mas todas elas concordavam em que o “mundo perfeito” seria um que permanecesse para sempre idêntico a si mesmo, um mundo em que a sabedoria hoje apreendida permaneceria sábia amanhã e depois de amanhã e em que as habilidades adquiridas pela vida conservariam sua utilidade para sempre. (p. 21)

As consequências da Segunda Guerra Mundial colocaram um ponto de interrogação no modelo moderno de sociedade que se pensava até então. Acentua-se o deslocamento do epicentro cultural da Europa para os Estados Unidos, e as décadas seguintes testemunhariam insatisfações e desejos de mudança. A leitura que John Storey faz da relação traçada por Andreas Huyssen entre o pós-moderno e alguns eventos ocorridos nos Estados Unidos acentua a distância desse período em relação as décadas anteriores:

via a contracultura norte-americana — a oposição à guerra no Vietnã, o apoio aos direitos civis dos negros, a rejeição ao elitismo do alto modernismo, o nascimento da segunda onda do feminismo, as boas-vindas ao movimento de liberação gay, o experimentalismo cultural, o teatro alternativo, os happenings, os love-ins a celebração do cotidiano, a arte psicodélica, o acid rock, o “perceptivismo ácido” — como o capítulo de encerramento da tradição do vanguardismo. (Storey, 1994/2015, p. 371)

Perspetiva que reforça o ponto de vista de Jean-François Lyotard (1979/2009), de que a pós-modernidade representa a dissolução das grandes narrativas, que davam sentido e buscavam aglutinar de forma homogênea visões de mundo construído sob a crença do porvir. Essa dissolução fragmentou os discursos numa “atomização do social” (Lyotard, 1979/2009, p. 31). Por esse viés, a pós-modernidade é interpretada como forma de oposição, superação ou negação das narrativas modernas, pois estas teriam sido acomodadas na lógica da distinção canónica burguesa (Storey, 1994/2015).

Assim, pode-se supor que, se é possível circunscrever a pós-modernidade com linhas um pouco mais precisas a partir dos anos 1960, ao longo deste intervalo de tempo houve, se não um rompimento, uma alteração profunda na própria maneira de estar no mundo. Enquanto nos anos 1960, as mudanças foram reivindicadas por movimentos estudantis, feministas, ambientais, pacifistas e pela criação de novas expressões culturais que refletiam os desejos por mudanças, em meados da década de 1990 não foram movimentos politizados ansiosos por uma nova sociedade a bússola das mudanças; o voo da andorinha desta vez foi tecnológico, revelando horizontes virtualizados do novo século codificado pelas combinações binárias de 0 e 1.

A era da cibercultura tem como principal capital, não o acúmulo da produção industrial, mas sim a circulação da informação, que se por um lado já havia se *desterritorializado* junto com o capital como locomotiva da globalização (Santos, 2005), digitalmente circula cada vez mais acelerada, por meio de dispositivos cada vez mais leves, ubíquos e sensorialmente envolventes:

finalmente, este entendimento da técnica assinala a deslocação do paradigma industrial para o paradigma informacional, sendo a informação fluxo (como referimos, de som, luz, sensibilidade). Com efeito, o paradigma industrial é paradigma, discurso, monumento e instituição, ou seja, sintetizando, coisa e estado de coisa. Em contrapartida, o paradigma informacional é fluxo, modulação, disjunção, relação em tempo real. (Maffesoli & Martins, 2012, p. 43)

A cibercultura nos impõe desafios conceituais quando buscamos compreender a pós-modernidade, pois ao mesmo tempo que se faz necessário encontrar contornos mais nítidos entre a dicotomia modernidade/pós-modernidade, devido às viragens ocorridas dos anos 1960 em diante (como vimos, período que representa, se não um consenso, ao menos uma referência para algumas teorias pós-modernas), somos impelidos também a identificar as mudanças internas do período pós-moderno. A pós-modernidade dos anos 1960 era eletrônica, cenário da evolução dos meios de comunicação de massa, mas a pós-modernidade a partir dos anos 1990 é outra, pois a cultura digital provoca mudanças fundamentais para se entender a contemporaneidade.

Se as próteses tecnológicas são extensões do homem (Mcluhan, 1964/2006), hoje estendem-se cada vez menos e incorporam-se cada vez mais, “onde a energia das máquinas e a emoção dos homens se misturam como num amálgama” (Maffesoli & Martins, 2012, p. 44):

a nossa atmosfera é cada vez mais sensível e libidinal, com a emoção, o desejo, a sedução e a pele a tornarem-se os valores mais difundidos da nossa cultura. A sensibilidade e as emoções impõem-se, de facto, às ideias e a *bios* mistura-se com a *techné*, num processo acelerado de estetização geral da existência humana, tornando-se toda a experiência, “experiência sensível”. (Maffesoli & Martins, 2012, p. 48)

Para aproximarmos o debate de algumas das sensibilidades latentes na pós-modernidade, falaremos a seguir sobre três dimensões: velocidade, sensações e espaço-tempo.

VELOCIDADE

O fotógrafo inglês, Eadweard Muybridge, foi um dos pioneiros da captura de imagem em movimento. Ficou conhecido por fotografar, em 1877, o galope de um cavalo e provar que o equino mantinha, em um mesmo

instante, as quatro patas no ar. Passados 14 anos exibiu na Exposição Universal de Chicago sequências de fotografias com o auxílio de um equipamento que batizou de zoopraxiscópio, dando aos expectadores a impressão de assistirem imagens em movimento. A tecnologia desenvolvida por Muybridge antecedeu a película de celuloide, que 2 anos depois seria usada pelos irmãos Lumière na exibição de 1895.

A captura do movimento já se mostrava, por si só, intensa o bastante — como nos faz deduzir o “pânico” provocado pelo filme *Chegada de um Trem à Estação*. Mas, tudo estava prestes a mudar, pois um jovem ilusionista chamado Georges Méliès planejava fazer novos usos do cinematógrafo. É interessante lembrar, como conta Bernardet (1980/2006), que Méliès era uma das 33 pessoas presentes na primeira exibição dos Lumière. Provavelmente fascinado com a nova tecnologia, quis comprar um cinematógrafo, mas foi desencorajado pelos irmãos franceses já que estes consideravam o equipamento servir a usos meramente científicos.

Após 1 ano, Méliès conseguiu adquirir um cinematógrafo e finalmente deu início às suas experiências. Sabe-se que um dos mais impressionantes resultados foi a produção do filme *A Viagem à Lua*, de 1902. Mas foi por acaso que o ilusionista desenvolveu uma das mais importantes técnicas de produção cinematográfica: o corte entre sequências. Hoje é um recurso óbvio, mas, antes de Méliès, as experiências com imagem em movimento limitavam-se ao breve registro de uma ação qualquer:

o cinematógrafo restituía às coisas o seu movimento original. O cinema traz novos movimentos: mobilidade da câmara, ritmo da ação e da montagem, aceleração do tempo, dinamismo musical. Estes movimentos, ritmos e tempos também, por sua vez, se aceleram, se conjugam, se sobrepõem. (Morin, 1956/1997, pp. 121–122)

Encadear cenas em sequência é o princípio da montagem, um dos recursos fundamentais da gramática audiovisual que começava a ganhar contornos mais claros a partir de cineastas como D. W. Griffith, que contribuiu enormemente para a sistematização de procedimentos fílmicos mais acurados, em detrimento do caráter, até então, predominantemente experimental (Stam, 2000/2010). Assim, a linguagem do cinema desenvolveu-se rapidamente naquela primeira metade do século XX devido a inventores, gênios e visionários, mas também porque estava em consonância e correspondia às dinâmicas do contexto cultural da época.

Um contexto de metropolização e industrialização das cidades, novos meios de comunicação, novos meios de transporte e também de

conflitos geopolíticos culminaram numa guerra mundial ainda na 2.^a década daquele século. O aumento da carga sensorial é um fator inseparável deste momento histórico, que aparecerá em muitas das expressões artísticas e culturais da época, como o cinema. Reflete Paul Virilio (1984/1993) sobre aquele momento:

a guerra consiste menos em obter vitórias materiais (territoriais, econômicas...) do que em apropriar-se da imaterialidade dos campos de percepção. À medida que os modernos combatentes estão decididos a invadir a totalidade destes campos impõe-se a ideia de que o verdadeiro filme de guerra não deve necessariamente mostrar filmes de guerra em si ou de batalhas. O cinema entra para a categoria das armas a partir do momento em que está apto a criar a surpresa técnica ou psicológica. (p. 15)

A leitura de Virilio (1984/1993) soma-se à linha de outros autores, como Walter Benjamin (1936/2010), que pensava o cinema em correspondência com o contexto do momento de seu aparecimento e desenvolvimento. Em observação a uma proposição sobre como se “constitui o choque traumatizante do filme” (p. 41), Benjamin (1936/2010) escreveu:

o filme representa a forma de arte correspondente ao acentuado perigo de morte em que vivem os homens hoje. Ele corresponde a transformações profundas nos modos de percepção – transformações que experimenta, no plano da existência privada, qualquer peão das grandes cidades e, no plano histórico universal, qualquer homem decidido a lutar por uma ordem genuinamente humana. (p. 49)

Hollywood começava a se destacar neste período como principal centro de produção cinematográfica, mas, sobretudo, como referencial de uma linguagem que se tornou predominante. Linguagem que, após passar pelo advento do som e posteriormente das cores, consolidou-se como um padrão narrativo que mantém sua centralidade até os dias de hoje.

O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história finaliza com uma vitória ou derrota decisivas, a resolução do problema e a clara consecução ou não-consecução dos objetivos. (Bordwell, 2005, pp. 278–279)

Embora o modo narrativo hollywoodiano descrito por Bordwell seja oriundo de outras formas de expressão, como a literatura, é no como se produz e se apresenta a narrativa, que, segundo Aumont (1988/2013), o cinema se diferencia como linguagem:

as configurações significantes que só podem intervir no cinema são de fato em número muito limitado; estão ligadas ao material da expressão estão ligadas a expressão própria ao cinema, isto é, à imagem fotográfica em movimento e as certas formas de estruturação própria ao cinema, como a montagem no sentido mais restrito do termo (p. 196)

Uma mudança paradigmática com relação à montagem viria com o surgimento do vídeo, pois a possibilidade de gravar em fitas magnéticas em vez de película acompanhou de uma série de novidades, como câmaras menores, equipamentos de exibição portáteis e mais possibilidades de manipulação para edição de imagens.

Um dos marcos da utilização do vídeo é a peça de videoarte *Global Groove* (disponível em FLUX, 2015), do artista sul-coreano Nam June Paik, de 1973. Nos quase 30 minutos de vídeo, assiste-se a um pastiche de imagens de diversas naturezas que se sobrepõem e aglutinam-se, num efeito caleidoscópico de cores, distorções, sons e ritmos.

Na década seguinte às primeiras produções de Nam June Paik, a popularização da videocassete levava o vídeo para dentro dos lares. Ao mesmo tempo, novas experiências artísticas davam origem a novas linguagens, como o videoclipe: produto principal de um canal de televisão que estreou em 1981 nos Estados Unidos, a MTV.

A linguagem do videoclipe caracteriza-se, sobretudo, pela simbiose entre som e imagem, mas o ritmo também é um elemento fundamental na montagem dos videoclipes, podendo lançar mão, inclusive, de sequências frenéticas de cortes com menos de 1 segundo de duração. Ou mesmo, o arranjo simultâneo de diversos signos de naturezas distintas. Torna-se um dos elementos constituintes da cultura audiovisual que, cada vez mais, ressignificava os limites do cinema clássico.

Videocassetes, videogames, câmaras portáteis, televisões de controle remoto eram suportes tecnológicos que correspondiam à linguagem do vídeo. Linguagem que encontrava no formato videoclipe a síntese das dinâmicas daquele período, mas que se manifestava também na publicidade e no próprio cinema. O videoclipe e a constelação tecnológica e simbólica associada a este representaram um momento de passagem ou, como prefere Santaella (2007), um momento de “fertilização” para a fase cultural seguinte: a da cultura digital.

O salto do eletrônico para o digital é fruto também da união entre o computador pessoal e a internet, que se populariza a partir da segunda metade dos anos 1990. Em termos audiovisuais, os horizontes que foram abertos pelo vídeo continuam em expansão, mas agora com um potencial de interação virtual e simulação que antes era limitado. Se o vídeo contribuiu para ampliar as possibilidades de produção e veiculação — e concedeu mais autonomia e diversidade para os expectadores e consumidores —, o digital levaria a noção de mobilidade e acesso ao extremo, num processo que tende a prescindir dos suportes tradicionais de exibição, veiculando o conteúdo audiovisual potencialmente em qualquer lugar e em qualquer objeto (vide o desenvolvimento em curso da nanotecnologia).

Pensar a velocidade neste contexto deixa de ser apenas um exercício de constatar a aceleração do ritmo específico da montagem, mas sim perceber a aceleração do ritmo da própria sociedade. O leão virtual de Chengdu “ocupa” o mesmo espaço dos transeuntes e é visto apenas por quem está passando por aquele local, naquele momento. É efêmero. A virtualidade e as técnicas de projeção permitem que ele seja um elemento praticamente misturado ao cotidiano, o que nos convida a pensar a questão da velocidade a partir de outra perspectiva, pois neste caso o dispositivo pessoal é dispensado ou mesmo a vontade de assistir ou não é arbitrária, pois ele não está em cartaz e nem na grade de programação. Não se assiste ao leão de Chengdu, convive-se com ele, “esbarra-se” nele, pois ele compõe o meio urbano.

Tal fenómeno parece realizar de forma radical uma das proposições de Edgar Morin (1956/1997) sobre a sétima arte: “o cinema é precisamente esta simbiose: um sistema que tende a integrar o espectador no fluxo do filme. Um sistema que tende a integrar o fluxo do filme no psíquico do espectador” (p. 123). O leão de Chengdu não se enquadra nas categorias “filme” ou “cinema”, talvez nem mesmo na categoria “vídeo” e, por isso mesmo, é um produto audiovisual que reflete aspetos constituintes da cultura contemporânea.

SENSAÇÕES

Recorrendo novamente à semioticista Lucia Santaella (1983/2012), concordamos que toda linguagem é uma combinação de signos. O signo é sempre uma representação, que só é possível de ser (re)produzida por meio da linguagem. E é, por sua vez, a linguagem que possibilita a relação entre duas ou mais consciências, ou seja, é a linguagem que possibilita a comunicação (Martino, 2001).

Na história da cultura é possível identificar diferentes eras a partir da forma de comunicação dominante em cada uma dessas eras. A era da oralidade, determinada pela fala, foi anterior à era da escrita, que provocou uma revolução profunda no potencial de comunicação do ser humano, liberando a comunicação de suas restrições espaço-temporais. No século XV, a possibilidade de a escrita ser reproduzida tecnicamente — por meio da tecnologia que se tornou conhecida pelo empreendimento de Gutemberg — deu início a era da cultura impressa. Cerca de 450 anos depois, a industrialização dava origem a novos meios de produção e novas tecnologias, e, na segunda metade do século XIX, os meios impressos e o cinema inauguravam a era da cultura de massa, que ainda se consolidaria com o advento do rádio e da televisão na primeira metade do século XX.

Uma das diferenças entre a era da cultura de massa e as eras culturais anteriores é a forma predominantemente híbrida de comunicação. A imagem é o elemento central desta cultura, mas está constantemente associada à escrita e ao som. Não significa, obviamente, que uma era cultural substitui a outra, pois as eras culturais somam-se umas às outras, mas são determinadas por um modelo de comunicação dominante. Dominante no que tange a própria maneira de como a sociedade se organiza, de como as pessoas se relacionam ou, no limite, de como se experiencia a vida:

quase todas as tecnologias e entretenimentos que se seguiram a Gutenberg não têm sido meios frios, mas quentes; fragmentários, e não profundos; orientados no sentido do consumo e não da produção. Muito poucas são as áreas de relações já estabelecidas – lar, igreja, escola, mercado – que não tenham sido profundamente afetadas em seu padrão e em sua tessitura. (McLuhan, 1964/2006, p. 351)

O teórico de cinema Ben Singer (1996/2001), no texto “Hiperestímulo, Modernidade e Início do Sensacionalismo Popular”, analisa exemplares de periódicos e revistas semanais da primeira e segunda metade do século XIX para verificar como os veículos de comunicação exteriorizavam a tensão da metrópole. O autor aborda as três concepções dominantes da cultura moderna: ideológica, cognitiva e sociológica. Mas, corroborando com os autores Walter Benjamin, George Simmel e Sigmund Kracauer, afirma haver uma quarta concepção também essencial para se compreender a modernidade: a concepção neurológica da cultura. Esta concepção neurológica sobre a cultura privilegia as transformações da experiência, provocadas principalmente pelo aumento da intensidade sensorial da vida moderna, que inclui inevitavelmente a presença dos meios de comunicação e seus produtos.

Se, como já vimos, em acordo com George Simmel (1903/1973), um estímulo sempre é sucedido por outro mais intenso, deduzimos que a atualidade cibernética representa um ambiente possível de verificação do aumento dos estímulos sensoriais, destacando-se o seu caráter cada vez mais envolvente e sinestésico. Se por um lado a cultura digital reúne e agrega todos os domínios culturais anteriores (oral, escrita, impressa e de massa), por outro revela dinâmicas inéditas de virtualidade e interatividade que tensionam os limites dos suportes (televisão/computador/smartphone), dos papéis (emissor/recetor), das atividades (trabalho/lazer) e da própria relação entre espaço-tempo.

ESPAÇO-TEMPO

Até agora falamos de cinema como uma forma de expressão, uma linguagem, uma arte. Mas, cinema também é um lugar físico, concreto. Um lugar que procura reunir as condições ideais para as pessoas assistirem filmes. Ir ao cinema é ir a um lugar. Este aspeto o difere de todos os outros meios de comunicação, pois ninguém vai ao jornal ou à revista para ler, assim como ninguém vai à televisão ou ao rádio para assistir ou ouvir.

Ainda assim, antes da década de 1950, até para escutar rádio as pessoas deveriam estar em um lugar fixo, pois os rádios portáteis transistorizados só ganhariam popularidade a partir da década de 1960. A televisão tradicionalmente ocupa um lugar num cómodo da casa, ou seja, um lugar que ofereça condições para assisti-la. As restrições físicas dos meios correspondem ao tempo e ao espaço dos meios. A sessão de cinema tem hora e local. Na televisão, assim como no rádio, há uma grade programação que determina os horários de cada atração.

Como já referimos acima, a videocassete possibilitou mais autonomia com relação ao conteúdo televisivo, pois permitia gravar um programa e assisti-lo depois. Assim como gravar músicas em fita K7, compor a própria coletânea e até ouvir em movimento fazendo uso do walkman. Mas, ainda assim, assistir ao VHS dependia de se estar no mesmo espaço da televisão e, no caso da fita K7, os limites do suporte (lado A e lado B) restringiam as opções de uso e consumo.

O computador pessoal representou um grande salto tecnológico — se lembrarmos que os primeiros computadores industriais da década de 1940 chegavam a ocupar o espaço de um galpão. A popularização da internet aumentou a demanda por computadores pessoais na segunda metade dos anos 1990 e a tendência para a mobilidade tecnológica apareceu com

a disseminação do uso, na mesma época, dos telefones celulares. Os laptops, já no final daquela década, começavam a atender à demanda pela mobilidade e representam também o tensionamento entre espaços e tempos antes bem demarcados, como casa e trabalho. Uma campanha publicitária de uma marca de laptops, veiculada em canais de televisão do Brasil, por volta do ano de 2010, mostrava um homem após o final do expediente do trabalho sendo seguido pela mobília do escritório. Ao chegar em casa, o homem liga o laptop no ambiente aconchegante de seu lar e toda a mobília que o seguia desaparece. O mote da campanha está justamente em mostrar a praticidade, o potencial e a mobilidade do laptop, por permitir “levar” o trabalho para onde quiser. É uma questão que remete ao pensamento de Zygmunt Bauman sobre a “modernidade líquida” (2000/2001), pois opera claramente dentro da lógica do apagamento das divisões, dos limites e das fronteiras. Apagamento tanto espacial quanto temporal, já que a mobilidade espacial permite também a flexibilização temporal, ou seja, o “lugar” do trabalho se mistura ao “lugar” da casa, assim como o tempo de trabalhar sobrepõe-se ao tempo de se estar em casa:

na moderna luta entre o tempo e espaço, o espaço era o lado sólido e impassível, pesado e inerte, capaz apenas de uma guerra defensiva, de trincheiras – um obstáculo aos avanços do tempo. O tempo era o lado dinâmico e ativo na batalha, o lado sempre na ofensiva: a força invasora, conquistadora e colonizadora. A velocidade do movimento e o acesso a meios mais rápidos de mobilidade chegaram nos tempos modernos à posição de principal ferramenta do poder e da dominação. (Bauman, 2000/2001, p. 16)

A observação de Bauman não é imparcial. Exprime o olhar crítico sobre mudanças que inauguram novas formas de controle, mesmo que possam parecer, como o sorriso da personagem do comercial do laptop, conquistas de liberdade.

O impacto da ressignificação do espaço e do tempo é demasiado amplo e complexo para ser tratado dentro dos limites do presente artigo, mas podemos destacar um dos sintomas mais evidentes que é o do uso onnipresente das tecnologias interativas, sobretudo o smartphone. Como dispositivo agregador de toda os meios e formas de comunicação e ferramenta de múltiplas funções de entretenimento e trabalho, a ubiquidade do uso do smartphone radicaliza a polarização presença-ausência que os meios tradicionais de comunicação ativavam:

a conexão constante que inclui tanto interações sociais quanto conexões com a internet, enquanto as pessoas se movem muitas vezes no burburinho fervilhante da cidade, insere contextos remotos dentro de contextos presentes. Essa dobra de contextos não é uma dobra simples, pois implica o movimento através do espaço, no momento mesmo em que se interage com os outros, tanto com os que estão distantes quanto com os que ocupam o espaço contíguo. (Santaella, 2007, p. 237)

Enquanto a reflexão de Santaella enfatiza uma nova problemática que recai sobre os sujeitos contemporâneos, impelidos à simultaneidade de experiências paralelas das realidades sensível e virtual, a questão acrescenta complexidade nas discussões sobre as transformações na própria dinâmica das cidades. Bem antes do surgimento do ciberespaço, Lewis Mumford (1961/2004) chamava a atenção para o impacto causado por uma camada “invisível” presente no cotidiano das grandes cidades:

o novo mundo em que começamos a viver é não só aberto na superfície, muito além do horizonte visível, mas também aberto no interior, penetrando pelos raios e emanações invisíveis, respondendo aos estímulos e forças abaixo do limiar da observação habitual. (p. 606)

As alterações da percepção do espaço e do tempo correspondem ao aumento gradativo de estímulos sensoriais, assim como da presença de tais estímulos em lugares ordinários que são agora mediatizados, como o prédio comercial que serve de “suporte” ao leão de Chengdu.

É provável que apenas em uma sociedade onde circulam sujeitos com sentidos super estimulados seja possível a presença de leões gigantes tridimensionais saltando à rua no caminho para o trabalho. O leão de Chengdu realiza, inclusive, uma conhecida cena do filme *Back to the Future Part II* (De Volta Para o Futuro II; Zemeckis & Gale, 1989), parte da conhecida trilogia de longas-metragens dirigida por Robert Zemeckis, na década de 1980.

A cena mostra o personagem principal, Martin Mcfly, representado pelo ator Michael J. Fox — que acabara de chegar em 2015, após partir de 1985 numa máquina do tempo — vislumbrado com os arredores da praça da cidade onde vive. Enquanto observa surpreso o funcionamento de um posto de combustíveis automatizado, escuta por trás de si um som de suspense. Ao virar-se, depara-se com um enorme tubarão tridimensional que se projeta por cima do letreiro de um cinema e mergulha com as mandíbulas abertas em sua direção. Indefeso, Mcfly grita e abaixa-se com as mãos

na cabeça para se proteger, antes da imagem do tubarão (que é também uma parodia, por publicizar o filme *Tubarão 19*) desaparecer.

Interessante perceber que os transeuntes próximos a Mcfly continuam caminhando como se nada tivesse acontecido, ou seja, o único a se assustar foi ele, sujeito do passado, pois ainda não recebera estímulos o suficiente para “suportar” tal carga de intensidade. As demais pessoas, habituadas às sensações e ritmos de 2015, não se dão conta do ocorrido, não são estimuladas, ou seja, comportam-se de forma *blasé*, se recorrermos novamente à teoria de Simmel (1903/1973).

Tanto o tubarão do filme *Back to the Future Part II* quanto o leão de Chengdu manifestam-se no espaço público, diferentemente dos filmes dos irmãos Lumière na exibição de 1895 que, embora ainda não existissem salas de cinema, foram projetados no salão de um café, ou seja, num espaço físico e restrito, e em um tempo específico para a exibição. Assistindo aos Lumière, as pessoas estão como espectadoras. Assistindo a leão de Chengdu, as pessoas são transeuntes e ao mesmo tempo espectadoras, numa fusão de temporalidades e espacialidades provocada pela aglutinação do espaço mediático com o espaço público, da virtualidade com a realidade sensível.

Por isso, as qualidades da representação tridimensional são também metáforas importantes de análise da cultura contemporânea, pois reforça a dimensão fluída, irrestrita, ilimitada do fenómeno. Um fenómeno que representa os aspetos da relatividade espaço-temporal, virtualidade e interatividade da atualidade, pois mesmo se consideramos que é comum a média publicitária se misturar à paisagem urbana, a peça audiovisual em questão simula a mistura dos espaços e a sobreposição dos tempos.

UM TREM DRAMÁTICO E UM LEÃO TRÁGICO

Falámos sobre três aspetos (“velocidade”, “sensações” e “espaço-tempo”) que consideramos funcionar como ancoragens pertinentes para o debate teórico que se propõe, a partir do confronto de dois fenómenos audiovisuais completamente distintos. Para concluir, vamos verificar como os dois objetos representam as dicotomias moderno/pós-moderno, assumindo aqui, como instrumento teórico, a passagem do “regime apolíneo” (moderno) ao “regime melancólico” (pós-moderno), onde encontram-se as oposições entre as figuras: dramático/trágico; clássico/barroco; sublime/grotesco (Martins, 2011). A verificação se limitará às figuras do dramático e do trágico, reservando a pesquisas futuras uma análise mais ampla.

Enquanto o dramático, o clássico e o sublime exprimem os ideais de redenção, plenitude e harmonia — sentimentos e ambições associados,

como vimos no início, à modernidade; o trágico, o barroco e o grotesco exprimem o autotélico, a confusão, a desordem, que se associam à distopia pós-moderna que, por um lado, mantém a rutura moderna com a tradição, mas, por outro, rompe também com o futuro, num mergulho acelerado no presente, no imediato. Sobre estas últimas três figuras, Martins (2011) diz:

as três formas são figuras avessas à ideia de totalização da existência, o que quer dizer, que são figuras avessas à sua ideia de perfeição e de harmonia. São figuras que declinam um destino sacudido pela vertigem do fragmentário, do marginal, do mundano e do profano, dando-nos a ver, além disso, o caráter viscoso, sinuoso, titubeante e labiríntico da condição humana. (p. 187)

Significa que as condicionantes pós-modernas semeiam expressões que refletem as dinâmicas desse momento cultural. Representam, por meio de novas estéticas, as formas mais dissonantes e inseguras de experienciar as diversas dimensões da vida, se comparadas às certezas da modernidade, sobretudo, quando olhamos para as fases mais recentes da pós-modernidade, afetadas pela lógica dos média interativos, pós-verdades, alertas climáticos, pandemias, terrorismo, refugiados e todas as ansiedades que tensionam o quotidiano na atualidade.

O que o trem dos irmãos Lumière e o leão de Chengdu podem revelar sobre a dicotomia entre moderno/pós-moderno, presente na oposição entre as figuras dramático/trágico, é o caráter teleológico de um e o caráter autotélico de outro. Embora o filme dos Lumière não mostre a partida do trem e ficamos sem saber qual o seu destino, sabe-se que ele vem de um lugar com o objetivo de chegar a um outro, transportando pessoas que fazem uso do transporte com algum propósito. A própria linha férrea, retilínea, previsível e assertiva no seu caminho reforça esta ideia. Associamos o filme *Chegada de um Trem à Estação* à figura do dramático, justamente por ele representar o caminho percorrido, que, independentemente do percurso, levará a um destino que se planeja (redenção).

Por outro lado, o leão de Chengdu é autotélico, ou seja, a sua existência simulada tem um fim em si mesma. Ele não vem de lugar nenhum. Não sabemos de onde é. É descontextualizado. Aparece frente a um fundo negro. Simula-se apenas o imediato, desprovido de qualquer referência temporal ou espacial que o situe, assim como sua autoria não é uma questão que pareça relevante. Quando seus movimentos representam a destruição da jaula de vidro e em seguida ele salta, desaparece por completo repentinamente. Não há continuidade. Ele é um momento e nada mais. A relação

do leão de Chengdu com a figura do trágico está justamente nesse caráter insolúvel, abrupto e disruptivo.

CONCLUSÃO

A partir da comparação entre duas peças audiovisuais separadas na história por 125 anos, mas que provocaram reações semelhantes de espanto em seus espectadores, propomos um debate teórico acerca da intensidade sensorial que os meios, principalmente audiovisuais, podem promover. Para fundamentar o debate e compreender melhor a natureza de cada um dos dois objetos, pontuámos sinteticamente questões ligadas à modernidade e à pós-modernidade. Em seguida, elencámos três dimensões (velocidade, sensações e espaço-tempo) que esperamos terem contribuído para se perceber como a linguagem e a técnica correspondem à pulsação do contexto cultural e histórico.

Por fim, verificámos a diferença entre o filme dos irmãos Lumière e o leão de Chengdu à luz da oposição dramático/trágico, como figuras associadas ao regime melancólico, representativo das novas sensibilidades pós-modernas da era cibernética. Assim, mesmo que ainda distante de conclusões e do esgotamento do debate sobre o tema proposto, consideramos que o aumento da intensidade sensorial presente nos produtos mediáticos não é resultado apenas de novas invenções tecnológicas, mas correspondem às diferentes convenções, condicionamentos e arranjos culturais de cada momento, permitindo, por isso, olhá-los como objetos de estudo em potencial, por carregarem, inevitavelmente, as marcas do seu tempo.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é apoiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDB/00736/2020 (financiamento base) e UIDP/00736/2020 (financiamento programático).

REFERÊNCIAS

andrio filmes. (2009, 5 de maio). “A Chegada de um Trem na Estação”, irmãos Lumière, 1895, o primeiro filme da humanidade [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=RP7OMTA4gOE&ab_channel=andriofilmes

- Aumont, J. (2013). *Análise do filme* (M. Félix, Trad.). Edições, Texto e Grafia. (Trabalho original publicado em 1988)
- Bauman, Z. (1998). *O mal-estar na pós-modernidade* (M. Gama & C. M. Gama, Trans.). Jorge Zahar. (Trabalho original publicado em 1997)
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida* (P. Dentzien, Trad.). Jorge Zahar. (Trabalho original publicado em 2000)
- Benjamin, W. (2010). *A obra de arte na época de sua reprodução mecanizada* (J. M. Mendes, Trad.). Escola Superior de Teatro e Cinema. (Trabalho original publicado em 1936)
- Bernardet, J.-C. (2006). *O que é cinema*. Brasiliense. (Trabalho original publicado em 1980)
- The Best Videos of Reddit. (2021, 3 de janeiro). *UltraRealistic 3D display in Chengdu, China* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=SgzZbtzs_wl
- Bordwell, D. (2005). O cinema clássico hollywoodiano: Normas e princípios narrativos (F. Mascarello, Trad.). In F. P. Ramos (Ed.), *Teoria contemporânea do cinema: Vol. 2. Documentário e narrativa ficcional* (pp. 277–301). Senac.
- FLUX. (2015, 13 de fevereiro). *Nam June Paik - Global groove (1973)* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GWhpH_w77fk&ab_channel=FLUX
- Freud, S. (1978). *O mal-estar da civilização*. (J. Abreu, Trad.) Abril Cultural. (Trabalho original publicado em 1930)
- Giddens, A. (1991). *As consequências da modernidade* (R. Fiker, Trad.). Unesp. (Trabalho original publicado em 1990)
- Jameson, F. (1985). Pós-modernidade e sociedade de consumo (V. Dantas, Trad.). *Revista Novos Estudos CEBRAP*, (12), 16–26. <https://novosestudos.com.br/produto/edicao-12/#58d4c67555e3e>
- Liotard, J.-F. (2009). *A condição pós-moderna* (R. C. Barbosa, Trad.). José Olympio. (Trabalho original publicado em 1979)
- Maffesoli, M., & Martins, M. de L. (2012). Cibercultura. *Revista de Comunicação e Linguagens*, (42), 41–52. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/23794/1/ciberculturas.pdf>
- Martino, L. C (2001). De qual comunicação estamos falando? In A. Hohlfeldt, L. C. Martino, & V. V. França (Eds.), *Teorias da comunicação – Conceitos, escolas e tendências* (pp. 11–24). Editora Vozes.

- Martins, M. de L. (2011). *Crise no castelo da cultura: Das estrelas para os ecrãs*. Grácio Editor. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29167/1/CriseCastelodaCultura.pdf>
- Marx, K., & Engels, F. (2005). *Manifesto comunista* (Á. Pina, Trad.). Boitempo. (Trabalho original publicado em 1848)
- McLuhan, M. (2006). *Os meios de comunicação como extensões do homem* (D. Pignatari, Trad.). Cultrix. (Trabalho original publicado em 1964)
- Morin, E. (1997). *O cinema ou o homem imaginário* (A. Vasconcelos, Trad.). Moraes Editores. (Trabalho original publicado em 1956)
- Munford, L. (2004). *A cidade na história – Suas origens, transformações e perspectivas* (N. R. da Silva, Trad.). Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1961)
- Santaella, L. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. Paulus.
- Santaella, L. (2012). *O que é semiótica*. Brasiliense. (Trabalho original publicado em 1983).
- Santos, M. (2005). *Por uma outra globalização: Do pensamento único à consciência universal*. Record
- Simmel, G. (1973). A metrópole e a vida mental (S. M. Reis, Trad.). In V. Otávio (Ed.), *O fenômeno urbano* (pp. 11–25). Jorge Zahar. (Trabalho original publicado em 1903)
- Singer, B. (2001). Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular (R. Thompson, Trad.). In L. Charney & V. R. Schwartz (Eds.), *O cinema e a invenção da vida moderna* (pp. 115–150). Cosac&Naify. (Trabalho original publicado em 1996)
- Stam, R. (2010). *Introdução à teoria do cinema* (F. Mascarello, Trad.). Papyrus. (Trabalho original publicado em 2000)
- Storey, J. (2015). *Teoria cultural e cultura popular* (P. Barros, Trad.). Senac. (Trabalho original publicado em 1994)
- Virilio, P. (1993). *Guerra e cinema* (P. R. Pires, Trad.). Página Aberta. (Trabalho original publicado em 1984)
- Zemeckis, R., & Gale, B. (Diretores). (1989) *Back to the future part II* [Filme]. Universal Pictures.

Citação:

Oliveira, R. O. L. de., & Martins, M. L. (2022). De Chegada de um trem à estação ao leão virtual de Chengdu: A vertigem tecnológica e o aumento da voltagem sensorial. In Z. Pinto-Coelho, S. Marinho & T. Ruão (Eds.), *Práticas comunicativas, organizações e educação. Atas das VIII Jornadas Doutorais do CECS* (pp. 7–25). CECS.