ARTEFILOSOFIA
ISSN:2526-7892

O CINEMA ANTES DO CINEMA: DO PAN-CINEMA À PRÉ-HISTÓRIA [*]

Tiago Penna [**]

Resumo: Em nosso ensaio crítico, visamos defender que o cinema pode ser caracterizado como um modo de expressão específico, proveniente do pensamento imagético humano (a imaginação), se configurando como forma de arte (*techné*) autônoma atrelada à determinada técnica ou dispositivo capaz de proporcionar a *projeção* (aqui compreendida enquanto *poiésis*) de **imagens "sonoras"** ***em*** **movimento**. Assim, desde o jogo de luz e sombra até o chamado "cinema total", passando pelo "nascimento maquínico" do cinema (com a invenção do cinematógrafo pelos Irmãos Lumière, ocorrido em 1895, com suas "vistas animadas"), os cineastas ou *imagistas* "experimentam" técnicas de manejo e projeção de imagens em movimento. Portanto, encarada enquanto linguagem artística, o cinema se constitui como forma de pensamento crítico e expressão (capaz de metalinguagem e auto-crítica) exercidos por meio do *jogo* de *imagens em movimento* que permeiam a vida psíquica dos sujeitos-espectadores conforme o imaginário habitual coletivo. Em seguida, o texto opera uma regressão histórico-conceitual através de uma análise hipotética-imaginativa em direção ao estatuto do pensamento imagético pré-histórico, identificando nas pinturas rupestres – tornadas imagens moventes pelo jogo de luz e sombra feito a partir de tochas flamejantes – um proto-cinema das cavernas, no qual as imagens magicamente moventes cumpririam funções pedagógicas e ritualísticas junto a aglomerados humanos primitivos. A partir de Flusser, Benjamim e Aristóteles, o artigo articula noções acerca do pensamento imagético, da experiência estética estritamente cinematográfica e da *poiésis* enquanto a *projeção* de tais **imagens "sonoras"** ***em*** **movimento –** como marca distintiva da consideração do cinema como arte ancestral da humanidade.

Palavras-chave: Cinema das cavernas; Experiência estética cinematográfica; Pensamento imagético; Dispositivo cinematográfico; Imagens em movimento.

THE CINEMA BEFORE CINEMA: FROM PAN-CINEMA TO PREHISTORY

Abstract: In this critical essay, we set out to argue that cinema may be characterized as a specific mode of expression arising from human imagistic thought (imagination) and constituted as an autonomous art form (techné) coupled to a particular technique or apparatus capable of producing the projection (understood here as poiésis) of "sonorous" moving images. From the interplay of light and shadow to the so-called "total cinema," by way of the "machinic birth" of cinema through the Lumière brothers' invention of the cinematograph in 1895 and their animated views, filmmakers or image-makers "experiment with" techniques for operating and projecting moving images. Understood as an artistic language, cinema therefore constitutes a form of critical thought and expression (capable of metalanguage and self-criticism) exercised through the interplay of moving images that permeate the psychic life of spectator-subjects in accordance with a habitual collective

[*] Texto recebido em 06/10/2025, aprovado em 19/04/2026.
[**] Professor na Universidade Federal de Alagoas, email: tiago.penna@ichca.ufal.br, Orcid: 0000-0002-2142-7906

imaginary. The essay then undertakes a historical-conceptual regression, through a hypothetical-imaginative analysis, towards the status of prehistoric imagistic thought. It identifies in cave paintings (transformed into moving images through the interplay of light and shadow produced by flaming torches) a proto-cinema of the caves, in which magically moving images may have fulfilled pedagogical and ritual functions within early human clusters. Drawing on Flusser, Benjamin, and Aristotle, the article articulates concepts concerning imagistic thought, the strictly cinematic aesthetic experience, and poiésis understood as the projection of such "sonorous" moving images (the distinctive mark of cinema's consideration as an ancestral art of humankind).

Keywords: Cave cinema; Cinematographic aesthetic experience; Imagetic thought; Cinematographic apparatus; Technical images.

1. INTRODUÇÃO: A experiência estética cinematográfica como caráter distintivo do cinema

Considerar o cinema enquanto arte implica admitir que essa forma de arte é capaz de exercer poderes inerentes às linguagens artísticas: tais quais, os efeitos terapêuticos, as funções pedagógicas, e os aspectos políticos, intrínsecos e relacionados à consideração do cinema enquanto linguagem artística autônoma, isto é, uma forma de arte independente e emancipada. Além disso, o cinema considerado como a sétima arte[1] faz com que ele possa constituir sua história também de forma autônoma. Ainda, ao se afirmar como linguagem artística, o cinema seria a única forma de arte capaz de aglutinar (ou fazer a "fusão" de), – como uma espécie de "arte-síntese" – de todas as demais linguagens artísticas.

> No século XIX, a reprodução técnica atingiu tal grau, que não só abarcou o conjunto das obras de arte existentes e transformou profundamente o modo como elas podiam ser percebidas, mas conquistou para si um lugar entre os processos artísticos (Benjamin, 2012, p. 11).

Sendo assim, gostaríamos de sugerir como característica distintiva do cinema, do ponto de vista ontológico e encarado enquanto "arte" (do grego: *techné*[2]), o fato de que as

[1] O cinema enquanto uma das demais "artes clássicas", ou "belas-artes", não poderia admitir uma história tão elitista e "pomposa" quanto as outras seis, dado que sua "certidão de nascimento civil" coincide com seu nascimento maquínico datado de 1895, a partir da invenção do cinematógrafo pelos Irmãos Lumiére. Assim, o cinema já se apresenta como uma forma de arte direcionada às massas, às multidões, não somente pelos seus altos custos (como nos lembra Benjamin), mas também porque o dispositivo predominante será mesmo o da sala de cinema tradicional. Pois bem, mencionaremos as demais artes clássicas (em uma espécie de adivinhação lógica com "quem veio primeiro"); embora saibamos da impossibilidade aparentemente absoluta de saber como ou para quê, as artes "nascem": a arquitetura, a escultura, o teatro, a música, a dança, a pintura...

[2] No caso do uso de verbetes em grego clássico, a palavra portuguesa entre aspas aparecerá como sugestão de tradução, para o termo transliterado em alfabeto latino. A palavra, em grego antigo, estará indicada por estar sempre em itálico, e entre parênteses, após a tradução sugerida. Em casos de citação literal (de traduções

manifestações cinematográficas visam proporcionar, aos seus espectadores, a **experiência estética cinematográfica**[3] (fruto de uma ilusão de óptica) acarretada pelo manejo de técnicas de projeção – no sentido de "produção" (*poiésis*) de **imagens *em* movimento** – enquanto "ato de criação" deliberado humano atrelado à técnica, capaz de converter "imagens estáticas" (os "fotogramas" (analógicos) historicamente projetados a uma velocidade de 24 quadros por segundo, ou *frames* (digitais) exibidos a uma média de 30 quadros por segundo) em *imagens moventes*, como atributo marcante do cinema: a *projeção* de **imagens "sonoras" *em* movimento**.

Assim, o domínio de determinada técnica *xis*[4] capaz de realizar a projeção das imagens em movimento torna possível prover, aos espectadores, a "ilusão de óptica" inerente à **experiência estética** cinematográfica (de caráter **audiovisual**) – que visa "seduzir" nosso aparato sensório-perceptivo ao nos cativar a atenção visual – como condição material e de possibilidade em engendrar a experiência estética essencialmente cinematográfica.

Tal experiência estética é oriunda da potencialidade de um conjunto de técnicas – considerado enquanto diferentes **dispositivos** cinematográficos – capazes de prover a ilusão de nossos sentidos visuais (e sonoros), decorrente de características fisiológicas próprias do aparato perceptivo e cognitivo humano: a chamada **persistência retiniana** (que retém um estímulo luminoso por 0,1 segundos, o que permite, por exemplo, que a exposição de 30 *frames* por segundo nos dê a ilusão de que tais imagens estão em movimento), aliada ao **efeito *phi*** (como um mecanismo psíquico que "ignora" eventuais diferenças entre imagens distintas expostas em contínuo, unindo-as quando projetadas rapidamente), promova a sensação de que as imagens estão se movimentando continuamente. São, portanto, **imagens moventes**.

transliteradas) de textos em grego (especificamente, Platão e/ou Aristóteles), iremos manter a notação canônica, a servir de "mapa" para eventuais estudos posteriores.

[3] Consideramos tentadora a tentativa de definir a **experiência estética** própria da assunção do cinema enquanto arte como "audiovisual", à qual tentamos em nos distanciar ao distinguir o cinema e sua projeção de **imagens *em* movimento** como característica marcante de sua arte, mesmo admitindo que a visão e a audição são os sentidos privilegiados daquilo que chamamos de experiência estética cinematográfica. De tal modo que pensamos em demarcar território distinto da publicidade audiovisual (por exemplo), ou mesmo o teatro (que também privilegia o "áudio" e o "visual"), ao visar proporcionar a experiência estética do teatro, e assim por diante. A noção positivada de um **pan-cinema** vem da ideia de vivenciarmos a vida como uma obra de arte, à qual somos partícipes da vida por meio da experiência estética percebida (conscientemente) e cultivada (deliberadamente) em nosso cotidiano, em nosso dia-a-dia.

[4] Aqui considerada, uma técnica "xis" é encarada enquanto" variável**"** relacionada à possibilidade em admitirmos que múltiplas tecnologias distintas podem ser capazes de realizar a projeção de **imagens *em* movimento**, a partir de diferentes **dispositivos cinematográficos -** (assim nomeados) que se referem à disposição de quaisquer técnicas de captura, manejo e exibição das **imagens moventes** próprias do cinema.

> [O] movimento é o que se dá entre esses instantes congelados [...] a percepção do movimento é uma síntese que se dá no espírito e não no mecanismo do olho, o cinema deve ser entendido também como um processo psíquico, um dispositivo projetivo que se completa na máquina interior, como bem entendeu Hugo Münsterberg, ao que se sabe o primeiro a pensar, ainda na década de 1910, o efeito cinematográfico nos termos da descoberta do fenômeno *phi* (Machado, 2008, p. 22).

Portanto, o cinema, encarado como forma de arte autônoma e emancipada, tem a criação de imagens *moventes* atrelada a determinada técnica, funcional enquanto dispositivo audiovisual, que poderá variar sobre qual infraestrutura tecnológica a ser adotada, em determinado momento, com o objetivo de projetar imagens moventes. Afinal, "[o] dispositivo, nesse sentido, está ligado à técnica em que as imagens são dispostas ou à técnica que cria as imagens" (Migliorin, 2006, p. 82).

Sendo assim, todos os conjuntos de técnicas de captura e/ou projeção de **imagens em movimento** podem ser caracterizadas como **dispositivos** cinematográficos, em seu sentido lato, ao prover a experiência estética própria desta autêntica forma de arte (atrelada necessariamente a determinada técnica) capaz de proporcionar a "ilusão de óptica" própria da sensação de que as imagens estão em movimento.

> Estamos tão acostumados a encarar o cinema como um dispositivo técnico para tornar sensível a duração, para dar forma às impressões de tempo e para representar a velocidade, que raramente nos damos conta de que outros meios podem também fazê-lo, até de forma mais eloquente e com maiores consequências. Naturalmente, pode-se conceber a sequência dos fotogramas como uma inscrição do tempo e o plano como a unidade mínima do cinema (não o fotograma, que parece não representar a duração) (Machado, 2008, p. 70).

Um determinado dispositivo ou aparelho fotográfico, por exemplo, como uma câmera capaz de "capturar"[5] imagens estáticas, e, portanto, reproduzir o aspecto luminoso do campo sensível visual a ser fotografado (geralmente através da captura e destaque do objeto "empírico" perceptível à objetiva[6] da câmera), como uma espécie de decalque da realidade, composto por imagens técnicas.

[5] Capturar imagens pode ser reconhecido como um jargão eloquente relativamente comum entre cineastas independentes, no Brasil, hoje; especialmente relacionado ao momento das filmagens, a partir de objetos e/ou personas "reais" (ou "empíricas"), que irão compor a cena diante da câmera.

[6] As câmeras fotográficas, ou de vídeo, possuem como limite físico último a lente da própria câmera denominada como a objetiva da câmera.

Todo **dispositivo cinematográfico** corresponde à disposição com que o aparato técnico de produção de imagens técnicas opera por meio de uma linguagem de caráter audiovisual. Hoje, as chamadas audiovisualidades formam um campo bem mais vasto do que a consideração do cinema enquanto linguagem artística, uma vez que os dispositivos audiovisuais – especialmente após o advento da internet – se tornaram mais abrangentes, correspondendo a uma multiplicidade heterodoxa de manejo de imagens técnicas, em diferentes dispositivos audiovisuais, geralmente conectados em rede.

Do ponto de vista técnico, o modo como tais imagens moventes serão constituídas – desde sua primeira concepção mental[7] realizada pelo/a cineasta ou "produtor cultural" (um simulacro do artista) – a partir de determinado aparato técnico capaz de "capturar" o campo visual, gravar sons e fazer a *projeção* das **imagens "sonoras" *em* movimento** são variados.

Ao produzir durações audiovisuais, ainda que sejam feitas por meio de determinado dispositivo técnico, como os diversos *apps* que povoam a internet (Tik Tok, Instagram, etc.), mesmo que tal "produção" esteja atrelada a um fim diverso do que seria a livre e desinteressada fruição das imagens proporcionada por uma determinada tecnologia, capazes de proporcionar a experiência estética própria da consideração do que se entenda do cinema enquanto arte; lembremos, por exemplo, que o cinematógrafo dos Irmãos Lumiére podia capturar e projetar imagens em movimento (ainda "mudas").

Já do ponto de vista lógico, a noção de dispositivo recai sobre a formação do processo fílmico (ou televisivo, no caso de determinado reality show, por exemplo), no sentido de se pensar "o fazer cinema", a partir de um processo criativo engajado à assunção do cinema enquanto linguagem artística, e portanto, cuja composição não seja previsível, seja do ponto de vista formal (sintático) em sua relação original para com o conteúdo (a matéria do filme), que em determinado contexto irá recriar interações de sentido (semântica), cujo usufruto – proporcionado ao espectador – seja o da livre e desinteressada fruição da experiência estética oferecida pelo cinema encarado enquanto arte, como

[7] Exatamente, por meio da faculdade da imaginação que incide no movimento psíquico de engendramento de imagens mentais (cf. Aristóteles, *De An.,* 2006), em seu "jogo" a partir da intuição (como fonte de ideias imediatas, capaz de apreender realidades outras de forma imediata e primeira), para com a memória (capaz de reter acontecimentos em imagens outras) – que servirão de "matéria-prima", "formatação" e regulagem do funcionamento inerente ao jogo de "criação" (*poiésis*), próprio da arte (*techné*). Pois, "[p]or obra de arte são produzidas todas as coisas cuja forma está presente no pensamento do artífice [...] O movimento realizado pelo médico [...] chama-se produção [*kínesis poíesis*]. Segue-se daí que, em certo sentido, a saúde gera-se da saúde e a casa gera-se da casa; entenda-se: a material da imaterial" (Aristóteles, *Met.* VII 7, 1032a 12 – 1032b 10).

apreensão *logopática*[8] da realidade, compreendida como resultante da **presentificação** do real proporcionada por meio do jogo de imagens.

De todo modo, espera-se que a "criação artística" (*poietikê*) seja consciente e deliberadamente a de explorar as potencialidades inerentes às linguagens artísticas: a de ensinar algo, incitar algumas emoções e/ou engajar os espectadores à reflexão crítica do seu papel político perante a sociedade, como um ato de resistência ao status quo, ao tempo, e à morte, através do filme encarado como obra de arte.

2. A "ANARQUIA" DAS IMAGENS OU O CARÁTER LIBERTÁRIO DO CINEMA ENQUANTO ARTE

Agora, partiremos, em nossa análise, a partir da etimologia da palavra. Embora tenha surgido (à época da invenção do cinematógrafo, pelos Irmãos Lumiére em 1895) como apropriação conceitual de termos em grego clássico, de forma análoga ao modo como o termo fotografia fora forjado enquanto neologismo a partir da ideia concebida de "escrita com a luz" (*phóton* = "luz" + *graphía* = "escrita"), para descrever a técnica "revolucionária" de captura e destaque do campo visual**,** através da técnica fotográfica.

Assim, a arte cinematográfica aponta para um certo tipo de "escrita" (*graphía*), através da "produção" (*poiésis*) de imagens moventes plasmadas em tela. De tal modo que o termo *kinemato* (de cinemato-grafia) provém de *kínesis*, isto é, "movimento"; porém, o termo "cinemato" diz respeito ao objeto do movimento, o que está se movimentando, o "*movente"*, e assim, a imagem que está *em* movimento. Além disso, como aponta Carrière (1995), não existe nenhum (no sentido de "nem um") silêncio igual a outro silêncio, pois cada qual irá carregar sua própria singularidade; assim como não existiria uma "tela preta" igual a outra tela "preta" (mesmo que usássemos, em nossa comparação imaginária, dois silêncios eletrônicos – nulidade de sinal sonoro – ou dois "blacks" idênticos para preencher as telas a serem comparadas), pois o momento vivido e presenciado é irrepetível e, por isso, dessemelhante, sempre, por definição.

[8]Conceito caro a Julio Cabrera (professor titular na UnB), vertido em seu célebre livro ***O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes*** (1999, p. 22), A apreensão logopática da realidade, ou da afecção logopática das imagens sobre nossa psiquê, implica em um contato através da experiência estética simultaneamente intelectiva (lógica) quanto emotiva (sensorial).

> É sempre um belo momento no estúdio, quando o engenheiro de som pede alguns momentos de silêncio. Ele vai gravar esse silêncio; necessita dele. Vai usá-lo para alguma coisa. Esse silêncio absoluto não existe na natureza [...] Cria-se o silêncio. Com seus fones de ouvido, o engenheiro de som escuta esse silêncio, saboreia-o com seriedade. Podem-se comparar dois silêncios, tanto quanto dois pintores podem comparar dois pretos ou dois brancos. Não existem dois silêncios iguais. (Carrière, 1995, p. 34-35).

Sendo assim, nunca existiu um cinema exatamente silencioso que se oporia ao chamado e aclamado "cinema sonoro" comercial, inventado por volta de 1930, embora o cinema tenha passado sua primeira fase "mudo", ou seja, sem a possibilidade de "diá-*lógos"* (do grego: "através do *lógos*") entre as personagens, diretamente gravados na banda sonora dos filmes. Por isso, nossa definição ontológica do cinema como projeção, por meio de determinado dispositivo técnico[9] de projeção de **imagens sonoras em movimento**, no intuito de chamar atenção para esse dilema tecnológico e perceptivo.

Por princípio, o **olhar dialético***[10]* sobre as **imagens técnicas** (especialmente pensadas a partir das imagens de cunho fotográfico) visa a um efeito análogo àquele relacionado às experiências estéticas proporcionadas pelas obras de arte, em geral. Seria o efeito visado a partir do qual o olhar dialético se torna capaz de *desfolhar* as diferentes camadas polissêmicas de significação latentes às imagens cinematográficas cujo processo de deciframento seja *"*parecido" ao das artes "auráticas"[11]. De modo a propiciar uma

[9] De todo modo, a invenção do cinematógrafo, pelos Irmãos Lumiére, em 1895, na França, representa o **nascimento maquínico** do cinema enquanto tal, sua "certidão de nascimento civil" (metaforicamente falando), capaz de constituir uma história (do cinema) autônoma e emancipada, ao encarar o cinema como arte.

[10] O olhar dialético pode ser compreendido como uma espécie de "habilidade no olhar" para com a contemplação de diferentes imagens (em geral), e a apreciação do fenômeno artístico, em suas diversas manifestações e aparições fenomênicas por meio da "produção" (*poiésis*) de imagens, em suas diferentes modalidades artísticas (*technái*). O olhar especificamente "treinado" leva o nome de dialético pois o processo simultâneo do visar o olhar do espectador sobre as imagens ocorre "como se*"* a própria imagem tivesse em vista a permissão de ser *desfolhada* pelo *scanner do olhar* (uma formulação flusseriana), a fim de que ocorra a atribuição de significados, por parte do espectador, ocorrida através do seu senso estético, e a partir de sua perspectiva subjetiva, enquanto sujeito-espectador.

[11]A afamada e talvez mal compreendida "perda da aura", em seu sentido positivo e catártico (de acordo com o diagnóstico [sic] benjaminiano, em *A obra de arte na era de sua reprodutibildiade técncia* (1933/1935), consideraria a imagem *"*reproduzida e reprodutível*"* da Mona Lisa (em JPEG, por exemplo) como potencialmente multiplicável ao infinito, de modo que, com o cinema e a fotografia, a distinção (clássica) entre obra de arte original e cópia não mais faz sentido, pois não existe uma base material unívoca para os filmes que inclusive os definisse como passíveis de serem comercializados enquanto mercadorias singulares. Assim tornando possível estabelecer uma relação de propriedade de determinada **obra de arte** (como seria possível - por hipótese – no caso do quadro pictórico da Mona Lisa); mas não com relação aos filmes, que geralmente são feitos para serem assistidos mediante a aquisição de um ingresso pela plateia. Por isso, ninguém em sã consciência iria pagar por um *JPEG* da Mona Lisa, já que é possível copiar a imagem reproduzida em um ou dois cliques do *mouse* do computador; embora o quadro da Mona Lisa (esse) seja dotado de aura, que impele o espectador a uma atribuição de valor de eternidade, geralmente associado às obras de arte tradicionais.

analogia entre o caráter contemplativo com que voltamos nosso olhar "habituado" (para uma paisagem natural, de caráter "sublime", por exemplo), cultivando nosso **senso estético,** por meio da consciência da experiência estética atrelada ao próprio existir e conviver humanos.

Através do olhar dialético – entendido como uma espécie de percepção visual consciente e apurada pelo **senso estético** do espectador – é possível alcançar a satisfação espiritual relacionada à experiência estética concebida a partir da apreciação de diferentes obras de arte de diferentes linguagens artísticas. Assim, as diferentes formas de arte possuem sua própria materialidade singular, bem como suas regras formais de convívio harmônico para com a comunidade de seus criadores, apreciadores e críticos.

O **senso estético** tem como finalidade cumprir, sobre nossos espíritos mais atentos, uma percepção outra do fenômeno artístico, que forja, cogita e sugere mundos outros possíveis, que atuam como "modelos" de modos de existência e vivência humanos, e carregam informações estéticas por meio da composição poética de universos diegéticos diversos. Por isso, conforme Flusser (1975/1976) a arte seria uma espécie de "modelo" para determinado modo de existência humano (uma ideia flusseriana), que carrega consigo "informações estéticas" subjacentes às obras de arte que poderiam ser chamadas de belas. Em excesso, tais informações poderiam não ser reconhecidas e decifradas pelo público, não gerando a fruição estética inerente à contemplação das imagens moventes conforme o "esperado"ç ao passo que um "produto cultural" de cunho audiovisual, por exemplo, que não adicionasse informações estéticas relevantes, não poderia, exatamente, ser chamado de "belo", sendo "mais do mesmo".

> Toda experiência é modelada, programada pela arte. Todos os nossos prazeres e tristezas, todas as experiências das cores, dos sons, das formas, das tessituras, dos perfumes que nós temos, todo sentimento de amor e de raiva, têm um modelo artístico. Nosso mundo é estruturado não somente pela nossa informação genética, mas também por nossa informação estética. Onde não há modelo estético, nós estamos "anestesiados" = nós não temos experiência nenhuma. Nós dependemos da arte para poder perceber o mundo. A arte é a nossa maneira de viver no real (Flusser, 1975/1976, n./p.).

Em geral, as imagens compostas pelas artes, em sua missão de expressar o pensamento imagético de seus autores, os artistas, consolida a compreensão deleuzeana de que as artes, em seu labor, compõem imagens (enquanto a filosofia, por exemplo, fabrica conceitos) unificando, para nós, modernos, de maneira ambígua, a relação semanticamente homológica comumente aceita entre os gregos entre "descobrir e inventar", como um signo

de evidência que o trabalho criativo se integra como forma de pensamento e modo de expressão genuinamente humanos. De todo modo, as imagens têm o poder de *presentificar o real*, e, portanto, de representar a realidade.

Para Flusser (2002), as imagens técnicas são fruto do domínio tecnológico proveniente do pensamento conceitual – e, portanto, causal, linear, e científico – acerca da realidade. Assim, o **pensamento imagético** "pós-histórico" é devedor do **pensamento conceitual** "histórico" tal qual o pensamento conceitual se deriva do pensamento imagético pré-histórico. Admite-se que mesmo o pensamento imagético constituído pelo conjunto de imagens mentais que habitam nosso imaginário e o modo como manejamos nossa imaginação em processos criativos se mostra devedor do pensamento conceitual, e vice-versa.

Assim, através dos textos escritos, somos capazes de firmar nosso senso crítico, nossa capacidade reflexiva e postura problematizante – próprias do pensamento discursivo, e, portanto, conceitual, inerente ao discurso filosófico e científico, de modo geral. Ao passo que o conjunto de imagens que habitam nosso imaginário constituído pelo pensamento imagético humano se mostra capaz de fornecer, de modo imediato e ao mesmo tempo mediado por tais imagens – geralmente compostas pelas diversas e cada vez mais originais e heterodoxas linguagens artísticas (inclusive as artes "derivadas" da fotografia e do cinema, e que se colocam "a serviço de…": como a publicidade, o design, a moda) - uma presentificação do real, por meio das imagens.

A composição da percepção-de-si dos sujeitos hodiernos (que é antes de mais nada sensorial, emotiva, afetiva, para além de meramente intelectiva, reflexiva, crítica), se constitui em experiência estética ao tomar consciência de que a vida "*pode* ser vivida" como uma autêntica "obra de arte" (uma ideia nietzscheana). Tal experiência estética, à qual o sujeito se torna partícipe da existência humana diante do cosmos, ao perceber-se ativamente em convívio pela percepção humana em meio à experiência estética envolta no próprio existir humano (como composto psicossomático), perante a realidade natural.

Assim, ao voltar a atenção para si próprio e para a constituição de sua compreensão-de-mundo, vivenciadas através de experiências estéticas inerentes à própria vivência da vida, em si mesma, o sujeito-espectador ativo poderá aprender a desfolhar as imagens que lhe atingem, com o scanner do olhar dialético. Isto implica em assumir a polissemia latente das imagens, e a ambiguidade das obras de arte – em oposição à uma expectativa

preconcebida (de caráter "ideológico", portanto) em visar a um significado unívoco, primeiramente às palavras e depois com relação às próprias imagens.

> O significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser captado por um golpe de vista. No entanto, tal método de deciframento produzirá apenas o significado superficial da imagem. Quem quiser "aprofundar" o significado [...] deve permitir à sua vista vaguear pela superfície da imagem. Tal vaguear pela superfície é chamado scanning. O traçado do scanning segue a estrutura da imagem, mas também impulsos no íntimo do observador. [...] Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como o são as cifras: não são "denotativas". Imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo: símbolos "conotativos" (Flusser, 2002, p. 7).

A partir das possíveis perspectivas interpretativas assumidas por cada espectador, às quais o direcionam ao exercer a atividade de "**leitura, interpretação e crítica**" de determinado ***jogo*** de imagens realizado pelo "*scanner* do ***olhar dialético***", o sujeito-espectador é capaz de *desfolhar* múltiplos sentidos aos quais as imagens podem sugerir (simultaneamente). Assim, é através do ***senso estético*** que ele visa seu olhar às imagens e será capaz de realizar a **atribuição de significados** a essas mesmas imagens.

Porém,

> [As imagens de cunho fotográfico] exigem um determinado tipo de recepção, não sendo mais adequadas a uma contemplação descomprometida [...], vão se tornar ainda mais precisas e imperiosas no cinema, no qual a compreensão de cada uma das imagens isoladas depende da sequência das imagens anteriores (Benjamin, 2012, p. 18).

Em suma, o espectador de cinema se distrai e é "levado" pelas *vagas* cinematográficas, ao passo que é capaz de criticar aquilo que lhe distrai. O espectador se diverte enquanto "*pode*" exercitar o pensamento; é potencialmente **crítico e distraído**, simultaneamente. Na esteira de Walter Benjamin (em sua talvez oculta veia "peripatética"), ao contemplarmos as imagens *em* movimento (em si mesmas), já usufruímos de um prazer inerente a tal contemplação, proveniente do ato *desinteressado* de "ver" (um filme, por exemplo), de tal modo que a experiência estética ocasionada por tais imagens *em* movimento se mostra capaz de engendrar uma espécie de divertimento.

> Mas aquele que se distrai também é capaz de se acostumar [...] Por meio da distração que a arte nos oferece hoje, podemos controlar particularmente até que ponto a nossa percepção se tornou apta a executar as novas tarefas. É o que faz agora o cinema [...] O público avalia o filme, mas o faz de forma distraída (Benjamin, 2012, p.31-32).

Se as imagens técnicas estão na base ontológica da arte cinematográfica, poderíamos aceitar a proposta de um "pan-cinema", ou um cinema "total", ao qual estaríamos imersos diariamente, de forma perene, inclusive? Ou teríamos que rever exatamente o que compreendemos por arte e a sua relação com a beleza? Pois, afinal: "[a] **beleza** é terrível. Ela nos propõe uma modificação da **experiência do real**" (Flusser, 1975/1976 – grifos nossos). Ainda que, a partir de imagens não-indexicais, geradas por IAs (inteligências artificiais), que **simulam** realidades *outras*, o referencial de realidade e a atribuição de verdade geralmente associados às imagens de modo quase instantâneo, dê lugar ao critério de beleza enquanto usufruto do espírito em uma autêntica "vingança do belo"?

A partir da consideração do *corpus* teórico aristotélico, podemos angariar uma boa compreensão do fenômeno estético de acordo com a concepção clássica das diversas formas de arte (poéticas, ainda atreladas ao caráter mimético da realidade) como manifestações de diferentes linguagens artísticas. Assim, a arte (*techné*) pode ser compreendida como um modo de expressão do pensamento humano especificamente imagético, resultado da imaginação em seu livre jogo com a memória, regido pela intuição, proporcionada pela atividade da criação artística. Isso leva ao engendramento psíquico de abstração de ideias, proporcionando uma forma de saber universal, a respeito, por exemplo, das relações humanas.

> A arte se produz quando, de muitas observações da experiência, forma-se um **juízo geral e único** passível de ser referido a todos os casos semelhantes [...] Em vista da atividade prática, **a experiência em nada parece diferir da arte**; antes, os empíricos têm mais sucesso do que os que possuem a teoria sem a prática. E a razão disso é a seguinte: a experiência é conhecimento dos particulares, enquanto **a arte é conhecimento dos universais** [...] Os empíricos conhecem o puro dado de fato, mas não seu porquê; ao contrário, os outros [i.e., os artistas] conhecem o porquê e a causa (Aristóteles, *Met*. I 1, 981a 5-7/12-17/28-30).

Por exemplo: a realidade presentificada ao indivíduo espectador por uma escultura *delta* em um contexto *gama* ao qual ocorre o fato de que a "realidade alternativa" (agora poética) é representada, ou **presentificada**, por meio da imagem (escultural, no caso), conformada a partir de uma concepção eminentemente imaginária, que incidirá no movimento produtivo (*kínesis poietikê*) sobre determinado material sólido moldável, alterado pelo artista *Ypsilone*, a partir de tal concepção mental **formal** prévia, oriunda da imaginação do artífice, e portanto, a partir da **forma** do artefato (nesse caso, a escultura) preexistente na mente do artista[12].

[12] Por meio da uma habilidade adquirida (por tentativa e erro) própria da atividade relacionada à arte (*techné*)

Figura 1 – Vênus de Willendorf - estatueta de calcário de 11 cm de altura - datada em cerca de 24.000 a 22.000 a.C.



Fonte: https://www.bradshawfoundation.com/sculpture/willendorf.php

3. IMAGENS DESEJANTES DA PRÉ-HISTÓRIA A PARTIR DE NOSSO OLHAR HODIERNO

Nosso propósito é ingressar em uma contextualização hipotética das imagens rupestres, em uma espécie de arqueologia histórico-conceitual exercida pela imaginação crítica acerca dos poderes exercidos por tais imagens sobre as intenções e práticas coletivas daqueles aglomerados humanos pré-históricos – imagens essas capazes de induzir e

– a transconfiguração do material moldável, em forma de escultura, agora já realizada materialmente através do "movimento produtivo" (*kínesis poietikê*) da mente (do artífice) sobre a matéria, por meio do trabalho criativo ao qual, quando não houvesse mais o que tirar ou colocar naquela obra de arte, ela estaria "*acabada",* isto é, per-feita, e portanto, seu resultado como objeto material, a obra de arte, que se identifica com a escultura *delta*, a "obra prima" de determinado artífice, agora considerado como escultor, *Ypsilone*.

conduzir a composição de integração a uma cosmovisão articulada à natureza cósmica inerente àquele contexto, àquele aqui e agora existencial humano.

Deste modo, iremos proceder através de uma espécie de "regressão voluntária" na *história dos conceitos,* ao analisar nossa hipótese de trabalho sugerida acerca dos papéis exercidos por tal jogo de luz e sombra sobre tais imagens pictóricas (enquanto proto-cinema[13]). Nossa metodologia atravessa a composição de uma imagem-conceitual (a ser transconfigurada em conceito-imagem durante a escritura deste ensaio crítico) pelo "*imagista* primitivo" a elaborar uma imagem pré-conceitual capaz de intuir o reconhecimento dos papéis exercidos por tais ***imagens moventes*** sobre os humanos que ali habitavam aquele habitat arquitetônico, para nós, hoje, inóspito, que são as cavernas.

A percepção imaginária de certos aglomerados humanos pré-históricos (composta pelo conjunto de imagens "areoladas" ou "encantadas", "petrificadas" pela arte rupestre durante milênios), deveria cativar as crianças pré-históricas, que admiradas com a *magia das imagens* (aparentemente) em movimento. Durante o **jogo** lúdico proporcionado por tais imagens *moventes*, as crianças das cavernas poderiam sentir o fascínio e o temor daqueles conteúdos desejantes singulares relativos à existência (e vivência), naquela experiência originária de projeção de um imaginário coletivo.

Assim, enquanto as crianças se encantavam, aprendiam ou "absorviam algo" em sua cognição antes de tudo imagética e mnemônica, como uma espécie de sensopercepção que participava em comunhão da composição de uma cosmovisão integrada à natureza e à finitude da vida dos indivíduos ali partícipes daquela vivência em aglomerados humanos, pré-históricos, moldados pelo cosmos aparentemente infinito, e por isso, um tanto quanto opressor.

Pode-se dizer que a ***presentificação*** *do real* exercida pela arte rupestre (aqui reconhecida através de imagens pictóricas pré-históricas, ou seja), pelas pinturas rupestres que geralmente encontravam-se situadas nas paredes ao fundo das cavernas – e, portanto, em locais de difícil acesso (nclusive para a luz do sol) se dá por meio da associação - de modo praticamente intuitivo - de um *índice de realidade* com relação às imagens (em geral).

---

[13]**Proto-cinema** — Do grego *prôtos* (πρῶτος: primeiro, anterior) e *kínēma* (κίνημα: movimento), designa o conjunto de dispositivos, práticas e experiências imagéticas anteriores ao cinematógrafo que antecipam princípios constitutivos do cinema, como projeção, sequenciamento visual, ilusão de movimento e organização espectatorial, sem constituírem ainda o cinema em seu nascimento técnico-maquínico. **Obs.: Esta síntese conceitual foi gerada com auxílio de inteligência artificial;** visando auto-produzir uma experiência heterodoxa na elaboração textual, singularmente marcada por essa nota de rodapé.

Assim, as imagens atuam como potenciais empenhados enquanto "guias" no e do mundo, àqueles que as reconhecem e as contextualizam em seu "aqui e agora", desde sua proto-gênese, na pré-história, como uma espécie de signo de evidência da presença e do lugar do humano no cosmos, ou ao menos no imaginário de certos aglomerados humanos pré-históricos. Tal papel de guia e orientação conferido às imagens rupestres remete a uma realidade simbólica, e, portanto, a uma espécie de "faz de conta" ou "como se fosse" (exercido pela imaginação sobre as imagens pictóricas em movimento), ou seja, assumir a presença de algo outro representado imageticamente, acerca de um cotidiano singular "codificado em imagens" capazes de servir de "guia" e orientação geográfica e lastro existencial (situado naquele "aqui e agora") singular e peculiarmente marcado pela transitoriedade genética daqueles seres humanos primitivos.

> Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem "existe", isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entrepõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos (Flusser, 2002, p. 9).

Assim, ocorreria uma espécie de elaboração psíquica na forma de uma composição imagética particular, atuando enquanto compreensão-de-mundo pré-discursiva composta por imagens mnemônicas de um mundo no qual tais pinturas rupestres condicionariam a expressão de um gênero de pensamento imagético pré-histórico (uma espécie de pensamento imaginativo, pré-discursivo, portanto).

As imagens rupestres (em seu primeiro aspecto mágico, como **imagens *em* proto-movimento**[14]), aliadas a uma mística inerente ao provável imaginário pan-animista antropomórfico daqueles humanos pré-históricos, associado ao assombro em forma do misto entre perplexidade (receio) e admiração (vislumbre) ocasionados pela dimensão lúdica das imagens e do **jogo** de sombras (o "faz de conta") que atua como compreensão-de-mundo (mesmo que rudimentar).

[14]**Proto-movimento** — Do grego *prôtos* (anterior) e do latim *movēre* (mover), designa o movimento virtual inscrito nas pinturas rupestres, cujas repetições, sobreposições e sequências constituem sintagmas visuais do proto-cinema das cavernas. **Obs.: Esta síntese conceitual foi produzida com o auxílio de inteligência artificial, como parte de um processo de autoexperimentação metodológica no qual as IAs fornecem matéria para uma poética das imagens, a ser elaborada crítica e criativamente pelo cinema experimental (vertente ao qual o autor do presente ensaio crítico, em forma de artigo científico, atua como cineasta independente).**

Tal jogo de luz e sombra sobre as imagens ali presentes (imagens tais que retratavam cenas por meio do relato barbarizado (porque não-verbal), também insinuando uma proto-linguagem das imagens moventes, capazes de proporcionar uma experiência estética para aquele "público-cativo"), seria capaz de "dar vida" às personagens ali inscritas sobre as paredes da caverna (como se estivessem "plasmadas em tela") dentro das cavernas obscuras (como um proto-dispositivo da câmara escura – segredo mágico na/da *projeção* de **imagens *em* movimento**) através do manejo de determinada **técnica** em certo contexto "rupestre", isto é: a partir do domínio do fogo e de técnicas pictóricas refinadas, técnica tal que permite materializar e instaurar o **jogo** de imagens moventes (mágicas, portanto) capazes de resistir ao tempo e às eras.

> De fato, o tempo, estando necessariamente em conexão e concórdia com o céu, não é simplesmente movimento, mas, como dito, movimento ordenado mantendo medida, limites e ciclos; desses é o sol preposto e vigia para definir, dirigir, revelar e fazer aparecer transmutações e períodos que trazem todas as coisas" [...], e vem a ser cooperador com o deus soberano e primeiro, não em coisas insignificantes e pequenas, mas nas maiores e mais importantes (Heráclito, 2012, fr. C, p. 105).

Em hipótese – as imagens rupestres foram imaginadas, concebidas e produzidas, isto é, pensadas *essencialmente* em seu devir, ao assumir, de modo intuitivo, uma analogia por homologia entre o intuito mimético daquelas imagens grafadas nas paredes das cavernas e o aspecto "movente" da natureza (o vir-a-ser do mundo palpável), ao mesmo tempo em que a imagem em movimento passa a expressar um acontecimento xis (uma caçada) em forma de "cenas" (o jogo de ações humanas ou de entidades naturais animadas por meio de tais imagens). Tais imagens moventes "espectrais" são capazes de instaurar uma forma de experiência estética sensório-imaginativo, induzindo a uma percepção circular do tempo inscrito sob o jogo de luz e sombras (como um eterno-retorno do mundo ali mimetizado) como uma espécie de tempo cíclico, e, por isso, mágico, imagético, imaginativo.

A projeção (enquanto *poiésis*) de cenas compostas por **imagens *em* movimento** representa uma dimensão simbólica daqueles seres humanos com relação àquele contexto, situado em um "aqui e agora" constituído por "imagens" retidas pela memória, e eventualmente antevistas pela imaginação – ao qual tal ser humano primitivo poderia constituir a intuição de um devir existencial, um vir-a-ser do humano em sua integração com a natureza e o cosmos, a compor uma imagem do pensamento imaginário que se identificava com uma cosmovisão integrada ao *habitat* (natural) cujo território *habitado* e

reconhecido por meio de *hábitos* (ritualísticos) adquiridos durante a adaptação diária àquele habitat; inclusive durante a projeção das cenas do cinema antes do cinema ou cinema das cavernas.

É de se supor que ainda não havia, nessa era, uma comunidade linguística que permitisse o comum "acordo da verdade" e consequente elaboração "conceitual" acerca de ideias abstratas, como a capacidade de nomear as coisas, de modo nomológico. Daí a importância de tal experiência estética oriunda das imagens rupestres ali presentes naquele contexto: a de orientar os aglomerados humanos por meio de tais imagens, ao doar-lhes uma cosmovisão integrada com o habitat natural ao assombro existencial cosmológico, representado metaforicamente como o ser humano diante do firmamento noturno, percebido como a tensão existencial entre a finitude da vida "terrena", "sublunar" e a "infinitude" (aparente) de um mundo *outro* em seu movimento "ordenado e regular", superando, de certo modo, a impressão de imprevisibilidade e aleatoriedade (o acaso) associada aos eventos naturais (como o acasalamento de espécies animais ou o tempo das chuvas), inerente ao assombro afetivo enquanto ***páthos* originário** relacionado à percepção da própria finitude enquanto indivíduo singular mortal.

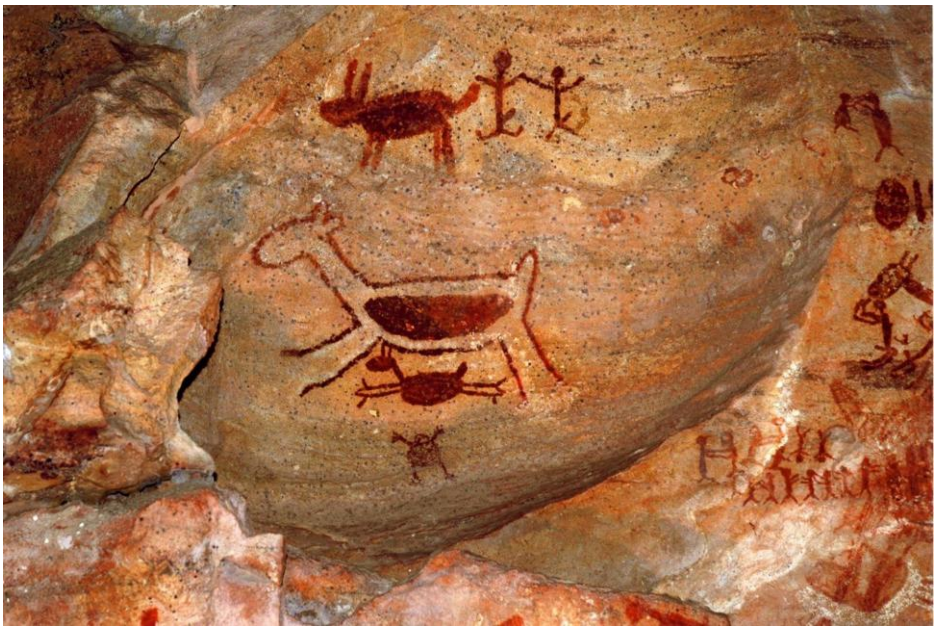
Tais imagens sugerem ritos e mitos mágicos, mediados pelo jogo lúdico das imagens moventes ali presentes de modo espectral – se pensarmos na duração temporal de sua projeção em movimento, sob o jogo de luz e sombra ocasionado pelo manejo de uma tocha e sua flâmula ardente, que é o fogo, fonte de luz. Tais imagens seriam capazes de "ensinar" às crianças ali presentes, como uma espécie de plateia primitiva, acerca dos perigos e das técnicas das caçadas através de tais ritos mágico-pedagógicos. Dito de outro modo, trata-se de um aprendizado promovido por meio de ensinamentos ocasionados através das imagens moventes, capazes de representar aquele contexto singular – de maneira lúdica e imagética, mágica, mística ("antepredicativa", portanto).

As imagens primitivas deveriam ter suas próprias convenções orgânicas, derivadas da criatividade e da imaginação do "explicador" ancestral – de sua capacidade de decompor e recompor as imagens em uma nova dimensão semântica – bem como da retenção ocasionada pela memória, com vistas a impelir o liame entre a intuição e o processo de superação cognitiva ocasionada a partir do processo psíquico de abstração proporcionado pela imaginação. Tais imagens seriam inspiradas pela técnica de prover a ilusão de óptica própria do cinema, entendido enquanto arte fundada e atrelada a determinada técnica: no caso, o domínio do fogo.

Assim como a invenção da escrita, em diferentes culturas, é signo da superação da pré-história para a história, ou seja, a escrita pode ser encarada como marco civilizatório fulcral, também a fotografia se estabelece como ponto de inflexão do pensamento e dos modos de existência humanos, inaugurando uma transição epocal, agora da história para a pós-história, como uma espécie de eterno-retorno entre estes dois gêneros de pensamento (conceitual e imagético) ao qual ora prevalece o pensamento conceitual, lógico, científico, ora se sobressai o pensamento imagético (agora pós-histórico), mágico, mítico.

Podemos nos questionar até que ponto outras metodologias híbridas – a partir de recursos de geração de imagens por IAs (inteligências artificiais) que passam a **simular** a realidade por meio de probabilidades algorítmicas e modelos de imagens em seu banco de dados, nas quais o performer humano poderia ser substituído por qualquer avatar digital em qualquer cenário. Do ponto de vista de sua essência criativa, as imagens não-indexicais se aproximam dos processos de "trucagem" tal qual os inventados pelo chamado primeiro cinema (geralmente situado entre 1895-1905), ou ainda através do que poderíamos chamar de proto-cinema das cavernas, a partir de pinturas rupestres aliadas ao ***jogo*** de imagens e sons composto por uma tocha flamejante, que insinua movimento, enquadramento, e composição de cena, por meio de tais técnicas oriundas, inclusive, do domínio do fogo pelas populações primitivas da pré-história.

Figura 2 – Pintura rupestre da Serra da Capivara – PI/Brasil, datada em 50.000 anos a.C.



Fonte: https://ensinarhistoria.com.br/pre-historia-do-brasil-parte-2/

Mas, se "[um] criador não é um ser que trabalha pelo prazer. Um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade" (DELEUZE, 1999, p. 6), qual teria sido a "necessidade" inerente ao ato criativo (*poiético*) próprio desses primeiros artífices, para sempre anônimos, responsáveis pela produção destes achados arqueológicos, que, para nós, têm caráter artístico. Em nosso exercício de imaginação, mesmo que situado como o princípio da atividade artística (cujo momento primal se mostra aparentemente ininteligível), como artefatos arqueológicos que marcaram a convivência antropológica entre seres humanos, mesmo que ainda não dotados de linguagem discursiva, proposicional e povoaram agrupamentos humanos pré-históricos, pré-linguísticos, pré-discursivos, nesse sentido, para sempre testemunhos de um mistério, interpretado hoje como hipótese imaginativa de trabalho?

> **Ignoramos como a arte começou, tanto quanto desconhecemos como teve início a linguagem.** Se aceitarmos que arte significa o exercício de atividades tais como a edificação de templos e casas, a realização de pinturas e esculturas, ou a tessitura de padrões, **nenhum povo existe no mundo sem arte** (GOMBRICH, 2015, p. 39 – grifos nossos).

Poderíamos estipular como critério ontogenético aliado ao aspecto regressivo (do ponto de vista cronológico), em nossa abordagem metodológica, de cunho hipotético-imaginativa, a enfrentar essa **aporia** (esse "nó" ou "embaraço" epistêmico) que surge ao nos questionarmos sobre qual a *origem da arte*, ou escolher aceitar que o surgimento do fenômeno artístico seria um *problema insolúvel*, o que nos parece uma solução lógica aparentemente razoável. Talvez, se navegarmos na história da (cultura da) humanidade, no sentido oposto, do ponto de vista cronológico, em direção ao passado remoto (como estivemos fazendo durante este ensaio crítico), realizado através da escrita textual, e, por isso mesmo, cuja expressão de ideias se desenrola por meio de palavras que expressam conceitos, do futuro-presente para o passado-(i)memorável, poderíamos fazer um mergulho no âmago deste mistério, que remonta à pré-história (portanto *antes* mesmo da constituição de comunidades linguísticas), e investigar de modo imaginativo o que nos interessa especificamente: compreender aquilo que chamamos de "cinema das cavernas".

A própria habitação de aglomerados humanos no interior das cavernas poderia caracterizar a necessidade de proteção e "morada", própria da arquitetura? Mas para o proto-cinema existir, não seria lógico que as pinturas rupestres, como parte integrante deste

"cinema das cavernas", viessem antes (ao menos do ponto de vista lógico-ontogênico) do **cinema antes do cinema**[15]?

Outra questão, colocada por Flusser, aparentemente extemporânea, torna-se presente em nossas vidas, e por isso, as imagens técnicas podem ocupar o lugar das obras de arte. Pois,

> Com toda imagem nova o universo imaginário da sociedade é transformado, e o poder da imaginação faz com que a rigidez da circunstância, anterior à produção de imagens, seja substituída por fluidez e maleabilidade [...] Para eles [os fazedores de imagens na época das cavernas], desprovidos de consciência histórica, não se trata de produzir imagens "novas" que enriqueçam o código simbólico que os nutre; trata-se, pelo contrário, de transmitir da forma mais fiel possível o código mágico-mítico do qual participam [...] O gesto produtor de imagens tradicionais é gesto pré-histórico, magia a serviço do mito (FLUSSER, 2008, p. 21)

Se faz necessário distinguir, de maneira sumária, os gêneros de pensamento que prevalecem em determinadas "eras humanas": o pensamento imagético pré-histórico (dos balbucios da época das cavernas), à história (como marco civilizatório, a partir da invenção da escrita, e consolidação do *lógos*), e a pós-história (ou era das imagens), à qual está a postergar, cada vez mais, os textos, em função das imagens técnicas, que praticamente onipresentes nos centros urbanos, hoje, indicam um novo modo de pensar o mundo, de formular a percepção-de-si-mesmo e sua compreensão-de-mundo, agora formuladas por meio das imagens técnicas e por vezes em função das próprias imagens (de modo a inverter a função primordial das imagens em atuarem como guias no e do mundo).

> Não há uma oposição entre o pensamento imagético versus o pensamento conceitual (na qual seriam antagônicos e auto-excludentes); na verdade (e na realidade) são dinâmicos, e embora prevaleçam por vezes um sobre o outro, ambos se configuram como interpenetrados e interdependentes, e o seu movimento de engendramento é permeado, mutuamente, ora por um, ao "racionalizar a imagem", ora por outro, ao "magicizar o conceito" (Penna, 2024, p. 66).

[15]Como vínhamos realizando em torno de nossa argumentação interpretativa do **cinema** enquanto **fenômeno artístico**, dotado de **sintagmas** próprios (as menores unidades comunicacionais desta forma de arte), que – hoje – compreendemos também enquanto um **modo de expressão** específico oriundo do **pensamento (imagético) humano** capaz de prover a **experiência estética cinematográfica** por meio da *projeção* de **imagens "sonoras"** ***em*** **movimento**. Hoje, os recursos digitais proporcionam a feitura de "memes", como a menor unidade "comunicacional" do relativamente recente advento da internet, e seus hipertextos (constituídos por tudo o que se vê em tela: textos, imagens, vídeos, *links*, memes, *gifs*, etc), que alteram nossa percepção e por isso implicam em um **modo de existência** singularmente adaptado à técnica; processo esse – de um "devir cultural" – ainda mais agravado a partir do advento das IAs, e sua capacidade aparente de gerar textos e imagens de caráter irrepetível.

Na esteira de Flusser, podemos afirmar que o pensamento imagético, assim como o pensamento mítico, por sua vez constituído através de narrativas que visam representar a ação humana e sua relação com o cosmos – atuam como compreensão-de-mundo, ao atribuirmos sentido às ações ali expressas (por meio de estórias, que muitas vezes "eternizam valores morais", imortalizando personagens irrefutáveis e ilustres da história da humanidade).

> A imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem. Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens (Flusser, 2002, p. 7).

Temos como exemplo, a imagem de um animal correndo, em uma única pintura rupestre (sintagma da impressão de movimento, própria do proto-cinema "das cavernas"), na Serra da Capivara, no Piauí, região nordeste do Brasil, cujo teste de carbono-14 indica idade de 50.000 anos, o que inclusive redesenha a história tradicional (descrita oficialmente como História Universal), que afirma que o povoamento humano no continente "americano" teria sido ocasionado durante a última glaciação, há apenas 11.000 anos atrás (**Figura 3**).

Figura 3 – Detalhe de pintura rupestre da Serra da Capivara – PI/Brasil, datada em 50.000 anos a.C.



Fonte: https://oglobo.globo.com/brasil/historia/serra-da-capivara-descobertas-desafiam-teoria-estabelecida-13710364

Os conceitos, genericamente, definem os seres através da capacidade do *lógos* (enquanto "palavra pensada"), e, portanto, do pensamento discursivo, conceitual, de "isolar" um determinado ente de todos os demais, ao nomeá-lo (por convenção nomológica), separando-o dos demais seres particulares, ao assumir sua definição como uma unidade, ou uma singularidade própria.

É possível atribuir sentido a um determinado jogo de imagens (como um todo), primeiramente desfolhadas pelo *scanner* do olhar dialético (aquele que "dirige o olhar" para a imagem, e circula o olho pela imagem, doando tempo para o engendramento de uma experiência estética singular, vivenciada por aquele humano, geralmente através do movimento do olhar ocasionado pelo seu tempo cíclico de "leitura, interpretação e crítica" (simultaneamente localizados, do ponto de vista lógico, ontológico e cronológico) das imagens. Assim, o sujeito-espectador assume uma postura ativa diante do jogo oriundo da montagem de imagens, ao contextualizá-las entre si, o que permite exercer a atividade psíquica relacionada à atribuição de significado admitido a cada "cena", bem como estabelecer um sentido semântico ao jogo de imagens contemplado por tal sujeito-espectador, que passa a "cultivar" o olhar dialético sobre as imagens, atravessado por seu senso estético.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: A descoberta filosófica e a criação cinematográfica

A questão que ainda nos aflige (aparentemente insolúvel, e, por isso mesmo, capaz de ser especulada pela imaginação), não é conceituar as imagens rupestres, mas compreendê-las em seu próprio contexto epocal, quanto à sua significação para aquele futuro-inimaginável (para aqueles seres humanos) hoje chamado presente, ao imaginar (ou criar imagens) conceitos (de caráter linguístico, portanto), em forma de imagens-conceituais, a desfolhar o *êidos* (o "aspecto") daquela ideia passível de concepção imagética a compor conceitos-imagens de cada ser singular ali representado mimeticamente, como se uma única imagem pudesse conter a totalidade do conjunto de seres ali imaginados, como animais presentificados pelas pinturas rupestres que representam tanto alimento quanto o perigo de uma caçada.

Cada componente imagético de uma cena pré-histórica representa a cosmovisão daquele humano, inserido naquele habitat, e que forçosamente adquire hábitos ao se adaptar àquela natureza aparentemente inóspita, porque sublime. Um som fonético, um balbuciar

por entre onomatopeias homológicas, a representar a relação daquele aglomerado humano para com aquele determinado habitat, sugere uma cosmovisão compartilhada pelos seus habitantes, ao mimetizar de modo audível o "rosnar" de uma onça; ou o traço saltitante com que as capivaras costumam se movimentar.

Mais tarde, de algum modo "miraculoso", pôde lhe ser atribuído um "nome" (daquela imagem agora abstraída em conceito), atribuído por convenção nomológica, por meio de fonemas significativos cada vez mais complexos e abstratos porque fruto de nomenclaturas (tal qual uma proto-gramática da chamada "linguagem cinematográfica"), instaurada como uma maneira "xis" de narrar, e portanto de se auto-perceber perante a existência cósmica e compreender o mundo à sua volta, com referência a determinado aglomerado humano sobre determinado território.

Ao doar significado às imagens por meio de palavras, através da consideração do contexto daquele modo ("pré-histórico") de existência humano, marcado pela transição da prevalência do **pensamento imagético** pré-histórico para o **pensamento discursivo** (conceitual, histórico, linear, causal, lógico, científico, matemático, tecnológico), subveniente à invenção tecnológica capaz de gerar imagens técnicas - aquele aglomerado humano adquire hábitos em comum acordo, e mais tarde funda uma espécie de "comunidade linguística", por convenção social – capaz de prover o engendramento de ideias abstratas, a serem compartilhadas por meio da linguagem verbal (predicativa).

Provavelmente, muitas das esculturas de vênus pré-históricas (a Vênus de Willendorf é apenas a mais "antiga" e "famosa", encontrada até o momento), "serviriam" para agradar a matriarca da caverna, e além disso, ter uma chance com ela (e/ou com as demais mulheres do clã), de passar adiante a herança genética, por uma espécie de instinto de sobrevivência e reprodução sublimado pela atividade "artística" de moldar aquela escultura. O instinto sexual canalizado e sublimado através da confecção de um artefato (em forma da escultura *delta*, por exemplo), pelo agora artífice e escultor fadado ao "anonimato destinado ao fóssil do esquecimento".

Se definirmos "arte" como uma habilidade, seja manual ou intelectual, de prover a criação (*poiésis*) de um objeto destinado a estabelecer um efeito (*érgon*) sobre quem quer que o aprecie enquanto objeto de arte ou o contemple enquanto imagem do mundo – como uma pequena escultura que presentifique um "mundo *possível*" perante o real, ou uma pintura na parede de uma caverna (ou melhor, no fundo escuro de uma caverna), seria como uma espécie de sublimação de tais instintos mais arcaicos e animalescos em função deles

próprios (ter uma chance de "fazer sexo"), e, com isso, reproduzir a espécie, garantindo a transmissão de sua herança genética?

As pinturas rupestres sinalizam que (entre outros aspectos passíveis de conceituação, de teorização), além de alertar para os perigos da caçada, e ensinar aos menos experientes (às crianças), o que há no mundo fora da caverna: feras, animais que correm, e que poderiam machucar algum desses humanos que ali habitam – o faz por meio de uma encenação, imprimindo movimento a tais imagens, por meio do jogo ocasionado pelo flamejar da tocha, com direito a ruídos onomatopeicos, e gargalhadas coletivas do público infante; como se essas imagens tivessem sido produzidas não para simplesmente serem "vistas", mas para que fosse feita a mágica de colocá-las "em movimento", já que, como a etimologia da palavra sugere, as imagens são mágicas, e por isso: míticas, místicas.

O artífice deveria ter o manejo de suas técnicas, de criar nas paredes da caverna os sintagmas daquele autêntico **cinema antes do cinema**, ou "*cinema das cavernas*", que visava a "projeção" das **imagens** agora percebidas como estando ***em* movimento**, para além de um mero jogo de sombras, assombroso, a princípio, especialmente para as crianças que ainda estão conhecendo os perigos de estar vivo.

O que queremos dizer é que o "olhar" desses "cineastas das cavernas" (ou imagistas da pré-história) era mais cinematográfico do que pictórico – como, hoje, muitos de nossos "cineastas hodiernos" preferem filmar, gravar um "vídeo", do que registrar os momentos de forma fotográfica, a cristalizar um instante, em um "momento oportuno" (*kairós*), isolar o movimento em uma cena a partir da abstração da dimensão temporal, e, de modo paradoxal, justamente por isso, criar um instante visível, através da paralisação do tempo em cena –, como parecem indicar tais pinturas rupestres para nossos arqueólogos interessados em atribuir significado estético aos seus achados, como estamos a tentar fazer aqui e agora[16].

[16] Nossa proposta metodológica que atravessou este ensaio crítico de caráter textual, sugere "ler, interpretar e criticar" (de modo simultâneo, do ponto de vista lógico e temporal), essas imagens misteriosas (ao visá-las através do olhar dialético, mediado pelo senso estético, marcado pela perspectiva subjetiva do autor do presente texto: que aqui se apresenta como "leitor atribulado" pela "impressão de movimento" de tais imagens rupestres), foi amparada pelo método hipotético-imaginário, que permitiu uma espécie de "regressão ontológica" na *história dos conceitos*, em sua própria "pré-história" de cunho imagético.

Figura 4 – Pinturas rupestres na caverna/gruta de Chauvet, na França; datadas de 36.000 a.C.



Fonte: https://pt.euronews.com/cultura/2016/07/08/as-obras-de-arte-mais-antigas-do-mundo-na-gruta-chauvet-em-franca

Se na arte o que vale é a intenção, aparentemente essas pinturas em questão estavam "destinadas" a se moverem, a serem movidas, a atuarem como sintagmas cinematográficos, pois o "olhar" sensibilizado dos artífices da época, direcionado para essa possibilidade de co-criar uma realidade diegética para com a natureza, colocando-a em conjunto através da reuniào de linhas e contornos cuja composição parece "chamar para junto" ou "presentificar" determinada realidade (de certo modo representada por tais imagens aos seus imaginários espectadores infantes), ou o cosmos que lhes assolava a existência, e para nós ainda é motivo de perplexidade e admiração – percebido em forma de um sentimento de pertença àquela organização cósmica "plasmada em tela", ao mesmo tempo em que certa sensação de vitalidade fisiológica alia-se à percepção da própria finitude humana, da adrenalina dos caçadores, e do sabor e do prazeroso alimento trazido para dentro da caverna, a saciar a fome de nossos antepassados, e "lembrar de não esquecer" (em um processo contínuo de "desvelamento do real" (*alethéia*), através da superação de cada aporia que nos atinge o caminho) que a morte nos espreita a todo momento, e que, muitas vezes, a arte também serve para resistir ao tempo, e à morte; pois, "existem ideias no cinema que só podem ser cinematográficas [...] elas já estão empenhadas num processo cinematográfico que faz com que elas estejam predestinadas" (Deleuze, 1999, p. 6).

Afinal, se "toda arte e todo método, semelhantemente toda ação e toda escolha, têm em vista algum bem; por isso, belamente declaramos que o bem é tudo aquilo a que visa a algo" (Aristóteles, *Etic. Nic.* I 1, 1094a), seja qual tenha sido a verdadeira "intenção" de nossos amigos artistas e antepassados, fica claro que a arte, como diz Aristóteles no início de sua *Ética a Nicômacos*, visa a algo (é acerca de algo), como a postura intelectual da intencionalidade, em atribuir significado ao menos, às artes, métodos, ações e escolhas, ou seja, aos bens humanos.

Portanto, nosso amigo imaginário – artista e cineasta do **cinema das cavernas**, poderia assim, atribuir significado às imagens, mesmo que tais significados, a serem transmitidos às outras gerações, tivessem caráter místico-religioso, mágico, como uma espécie de "mito sem *lógos*", em forma de enredo, sem que o discurso lógico o conduzisse em meio a palavras (como o conhecemos), fosse parte integrante desse filme a ser projetado ao fundo das cavernas.

Desde que essas **imagens rupestres** pudessem fazer parte daquele **dispositivo cinematográfico** específico, que requer uma tocha e o manejo "técnico" de sua chama flamejante, para que as imagens ("plasmadas em tela") nas paredes das cavernas, como uma imensa "tela em movimento" de uma realidade *outra* (situada fora da caverna em um momento distinto ao da projeção de imagens *moventes*) que pudessem se movimentar, e prover a experiência estética cinematográfica aos olhares atentos àquela autêntica ***projeção*** de **imagens "sonoras" *em* movimento**, *como se* a "essência secreta" da "arte do cinema" (oriunda do "tempo das cavernas"), pudesse ser encarada como uma forma de **arte ancestral** da humanidade, e que ainda estivesse para ser descoberta, a cada doação de tempo à leitura (interpretação e crítica) de tais *imagens moventes*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômacos.* Trad. Mário da Gama Kury. 4. Ed. Brasília: UnB, 2001.

ARISTÓTELES. *Metafísica*. Ensaio introdutório, texto grego com tradução e comentário de Giovanni Reale. 3 Tomos. Trad. Marcelo Perine. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2005.

ARISTÓTELES. *Poética.* Edição bilíngue grego-português. Trad. Paulo Pinheiro. São Paulo: Ed. 34, 2015.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In*: BENJAMIN, Walter [*et al.*] Benjamin e a obra de art*e:* técnica, imagem, percepção. Trad. Marijane Lisboa e Vera Ribeiro. Org. Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema.* Trad. Fernando Albagli; Benjamim Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: 1995.

DELEUZE. *O ato de criação.* (Palestra de 1987). Trad. José Marcos Macedo. Edição brasileira: Folha de São Paulo, 27/06/1999. Disponível em: https://lapea.furg.br/images/stories/Oficina_de_video/o%20ato%20de%20criao%20-%20gilles%20deleuze.pdf. Acesso: OUT/2025.

FLUSSER, Vilém. *A arte: o belo e o agradável*. Tradução e notas de Rachel Cecília de Oliveira Costa. Revisão técnica e notas de Romero Freitas. Aula não publicada, escrita originariamente em francês sob o título *L'art: le beau et joli*, para o curso *Les phénomènes de la communication*, Théâtre du Centre, Aix-en-Provence, 1975-1976.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta:* ensaios para uma futura filosofia da fotografia. [Tradução do autor.] Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas*: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

GOMBRICH, Ernest Hans. *A história da arte.* Trad. Álvaro Cabral. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

HERÁCLITO. *Fragmentos contextualizados*. Trad., apresentação e comentários Alexandre Costa. São Paulo: Odysseus, 2012.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas.* 5. ed. Campinas: Papirus, 1997. (Coleção Campo Imagético).

MIGLIORIN, Cezar. O dispositivo como estratégia narrativa. *In*: LEMOS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva (org.). **Narrativas midiáticas contemporâneas**: livro da XIV Compós/2005. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 82-94.

PENNA, Tiago. *A era das imagens e as metamorfoses da percepção:* de Benjamin "pontífice" a Flusser "gentil", e o restante da galera do cinema. Cadernos Walter Benjamin, v. 33, p. 59-75, 2024. Disponível em: https://www.gewebe.com.br/pdf/cad33/texto_04_33.pdf Acesso em: ABR/2026.