

O Segredo da Caverna

The Secret of the Cave

El Secreto de la Cueva

Heitor Capuzzo

Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais

E-mail: hcapuzzo@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1784-291X>

RESUMO:

Um dos efeitos colaterais do excessivo uso da fragmentação narrativa é diluir a capacidade humana em compreender o mundo e representá-lo numa visão de conjunto. O excesso de detalhes articulados potencializa uma visão de mundo cada vez mais atomizada. O investimento na construção coletiva de uma abrangente visão de mundo pode ser uma importante estratégia para que possamos reencontrar uma identidade de ser que, talvez, tenhamos perdido em todo esse processo que chamamos de civilização.

Palavras-chave: *Narrativa. Imagens em movimento. Análise imagética. Montagem.*

ABSTRACT:

One of the side effects of the excessive use of narrative fragmentation is to dilute the human capacity to understand the world and represent it in an overall vision. The excess of articulated details enhances an increasingly atomized worldview. Investing in the collective construction of a comprehensive worldview can be an important strategy for us to rediscover an identity of being that, perhaps, we have lost in this process that we call civilization.

Keywords: *Narrative. Moving images. Image analysis. Editing.*

RESUMEN:

Uno de los efectos secundarios del uso excesivo de la fragmentación narrativa es diluir la capacidad humana para comprender el mundo y representarlo en una visión de conjunto. El exceso de detalles articulados realza una cosmovisión cada vez más atomizada. Invertir en la construcción colectiva de una cosmovisión integral puede ser una estrategia

importante para que redescubramos una identidad de ser que, quizás, hayamos perdido en todo este proceso que llamamos civilización.

Palabras clave: *Narrativa. Imágenes en movimiento. Análisis de imagen. Montaje.*

Artigo recebido em: 17/11/2021

Artigo aprovado em: 19/01/2022

Em 1994, foi anunciado um dos mais bem guardados segredos da humanidade. Na região de Ardèche, França, foi encontrada uma caverna milenar, com inscrições rupestres que datam de mais de 30 mil anos atrás. São alguns dos registros gráficos mais antigos da civilização humana. Essas inscrições estão distribuídas em várias galerias e paredes na caverna. Muitas delas estão agrupadas em grandes painéis, como no exemplo abaixo:



Fig. 1. *Cave of Forgotten Dreams*. Werner Herzog, 2010. Disponível em: <<https://www.heftfilme.de/dvd/die-hoehle-der-vergessenenen-traeume/>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

Os inúmeros registros sobrepostos constituem um inventário visual; uma construção coletiva de experiências e observações que propiciam uma visão de conjunto.

Houve, em algum momento daquela civilização, a necessidade de condensar experiências que externamente ocorreram em espaços e tempos diversos. Uma potencialização do olhar através de uma representação midiática. Possivelmente, a caverna deve ter se constituído para aquela civilização em um local de referência.

Entre os aspectos mais surpreendentes estão as inscrições visuais que simulam movimentos da fauna, revelando um domínio das complexidades da representação dinâmica. É possível especular sobre o fato dessas simulações visuais serem anteriores aos registros de linguagens escritas já encontrados.

Algumas dessas representações são compostas de imagens sobrepostas, que explicitam etapas de um movimento. A acurada escolha de instantes-chave atesta a capacidade de decodificar o movimento e registrá-lo numa sucessão serial de imagens estáticas.



Fig. 2. *Cave of Forgotten Dreams*. Werner Herzog, 2010. Disponível em: <<https://www.heftfilme.de/dvd/die-hoehle-der-vergessenen-traeume/>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

O uso do efeito *blur* sugere o registro da velocidade acelerada, como se pode observar na imagem abaixo:



Fig. 3. *Cave of Forgotten Dreams*. Werner Herzog, 2010. Disponível em: <<https://www.heftfilme.de/dvd/die-hoehle-der-vergessenen-traeume/>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

O aproveitamento espacial das paredes da caverna potencializa a sensação de uma representação tridimensional.



Fig. 4. *Cave of Forgotten Dreams*. Werner Herzog, 2010. Disponível em: <<https://www.heftfilme.de/dvd/die-hoehle-der-vergessenen-traeume/>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

Decodificar momentos-chave do movimento em imagens estáticas requer um acurado senso de observação; pré-requisito que, hoje, raros profissionais possuem, quase sempre oriundos da área de Animação. Esse exercício de síntese do registro visual de movimentos deve levar em conta a capacidade de leitura dos demais habitantes daquele período. A reiteração de algumas estratégias para aqueles registros sugere o estabelecimento de um sofisticado inventário imagético.

No chamado Cinema de Animação Clássico, os movimentos são representados por quadros-chave que, depois, irão ser intercalados por desenhos intermediários, para a garantia de maior fluência. Se os movimentos a serem representados forem bruscos, esses desenhos intermediários tendem a uma abstração, se observados isoladamente. É devido à persistência da visão humana que esses desenhos intermediários, muitas vezes quase abstratos, fundem-se com os detalhes dos desenhos-chave, criando na mente uma contiguidade visual pertinente.

Na figura abaixo, observa-se a sobreposição de três etapas do movimento animal, da forma que se encontra na caverna.



Fig. 5. Marc Azéma. Las técnicas del movimiento y el cine en el arte paleolítico. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rwx-3_Yhwrw>. Acesso em: 3 mar. 2021.

No desmembramento dessa sobreposição, a primeira etapa é um quadro-chave da posição inicial do animal, a saber:



Fig. 6. Marc Azéma. Las técnicas del movimiento y el cine en el arte paleolítico. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rwx-3_Yhwrw>. Acesso em: 3 mar. 2021.

A segunda etapa representa o movimento intermediário, a saber:



Fig. 7. Marc Azéma. Las técnicas del movimiento y el cine en el arte paleolítico. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rwx-3_Yhwrw>. Acesso em: 3 mar. 2021.

Na terceira etapa, percebe-se a finalização do movimento; portanto, outro quadro-chave, a saber:



Fig. 8. Marc Azéma. Las técnicas del movimiento y el cine en el arte paleolítico. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rwx-3_Yhwrw>. Acesso em: 3 mar. 2021.

É possível especular que pela grande variedade de predadores existentes foi necessário aos seres humanos aprender a observar detalhadamente o comportamento da fauna. Isso deve ter ajudado na sobrevivência dos nossos ancestrais, incluindo o treinamento para a caça e a proteção contra ataques.

Haveria um caráter educativo nessas imagens registradas nas cavernas? Seria possível considerar como uma das intenções a transmissão de observações do comportamento da fauna?

O que parece provável é que o contato ancestral com essas inscrições foi feito em grupo. Tudo indica que esses painéis aglutinaram várias experiências de observação do mundo, registradas por nossos ancestrais – possivelmente, em épocas distintas – e, talvez, com o intuito de propiciar uma percepção concentrada de experiências individuais atomizadas. Esses registros midiáticos constituem uma ferramenta potencializadora do olhar humano, numa construção coletiva de sentidos.

Além das imagens incrustadas nas paredes da caverna, foi encontrado naquela região um objeto inusitado. Trata-se de um disco que contém, em suas duas faces, imagens de um animal correndo, sendo que o girar do objeto simula perfeitamente este movimento. O mais surpreendente é que os desenhos do animal se encontram invertidos em cada uma das faces do disco, numa precisa contiguidade visual, obtida a partir de marcas nas bordas de cada lado do disco, sugerindo registros de balizamento.

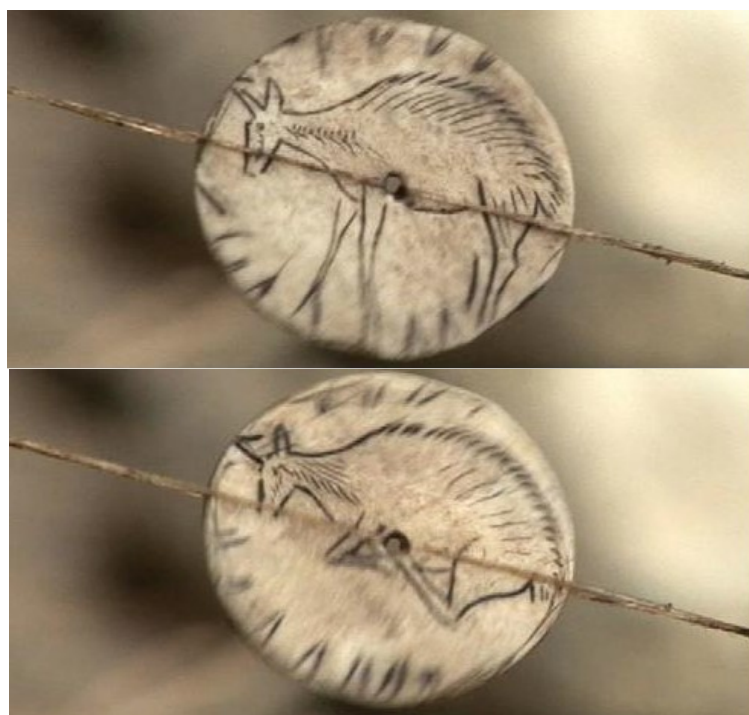


Fig. 9 e 10. *Animation in Palaeolithic art: apre-echo of cinema*, de Marc Azéma e Florent Rivère. Disponível em: <<http://antiquity.ac.uk/ant/086/ant0860316.htm>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

Esse disco permite a replicação dinâmica desses movimentos, numa portabilidade acessível a qualquer ambiente e pessoa.

A complexidade desse objeto é de tal magnitude que somente no século XIX irá surgir um artefato chamado *Thaumatrope*, apresentado pelo médico John Ayrton Paris, para comprovar o fenômeno da persistência da visão. O porquê de um hiato milenar entre os dois objetos é um dos inúmeros segredos ainda insondáveis sobre a história do conhecimento humano.

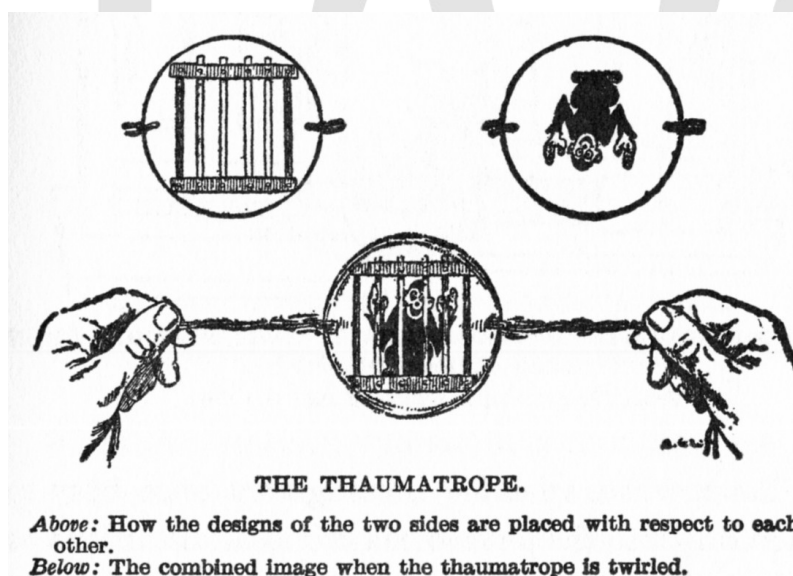


Fig. 11. *Thaumatrope*. Disponível em: <<https://www.efeits-speciaux.info/article?id=1349>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

Tudo indica que nesse processo de aprendizado e percepção dos movimentos dinâmicos vários fatores contribuíram para essa educação do olhar; dentre eles, o senso de observação do mundo real, sua reprodução sintética em maior escala e a manipulação de simuladores portáteis de uso individual – o olhar e a reprodução tecnológica deste olhar na formação de um inventário imagético.

Para a construção de sentidos e narrativas será necessário o enriquecimento desse inventário, permitindo novas conexões e edições a partir do arcabouço cultural de cada civilização. O olhar humano não é isento e absoluto. É parte de um processo de identidade e compreensão de mundo.

Se a representação do mundo ao redor não pode ser restrita ao interior da caverna, como alerta Platão, é na experiência complementar oferecida por aquele espaço fechado que a construção de sentidos também se articula. A portabilidade dessa representação irá acompanhar individualmente cada um de nós, num constante diálogo entre o que ocorre frente aos nossos sentidos e como interagimos com a vida.

É justamente nessa mediação entre a observação do mundo ao redor e as imagens sintéticas que manipulamos diariamente que eu gostaria, com a devida licença do leitor, de relatar um estudo de caso pessoal.

Antes de ser totalmente alfabetizado, eu tive a experiência de procurar acompanhar as narrativas das revistas em quadrinhos que meu irmão mais velho colecionava. Lembro-me do complexo exercício em tentar decifrar, a partir da leitura das imagens, o que possivelmente estaria escrito nos balões. Não eram de todo inúteis aquelas tentativas. As informações imagéticas permitiam uma fluência narrativa suficiente para manter meu interesse. Foi somente com o processo de alfabetização que pude revisitar aquelas revistas e, curiosamente, não me surpreendi com narrativas muito diferentes daquelas que eu tinha inicialmente imaginado. Esse aspecto sempre me intrigou. Afinal, seriam aqueles diálogos dos balões tão redundantes a ponto de poderem ser quase que dispensados?

Num exercício de memória, consegui me lembrar de uma das narrativas que me fascinou na época. Era uma revista de 1962, na qual se encontrava uma aventura chamada *Mickey e os ladrões de abacaxis*. Após uma longa busca, consegui localizar uma cópia daquela revista, hoje disponível online.

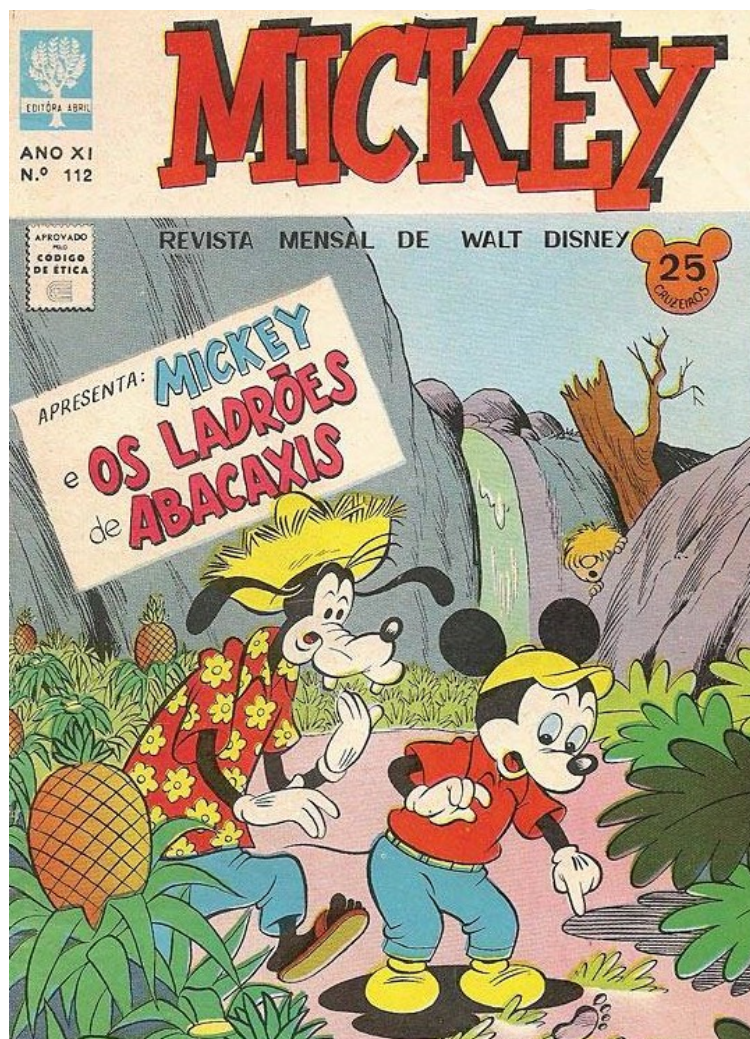


Fig. 12. Revista Mickey, ano XI, n 112, 1962. Disponível em: <<https://gurigibi.blogspot.com/2020/04/mickey-ed-abril-n-112-os-ladros-de.html>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

Vou tentar aqui interpretar, na medida do possível, aquela experiência de infância. Para tal, vou incluir poucas páginas da revista. Propositadamente, foram retiradas as informações escritas nos balões. O objetivo é detectar as possíveis estratégias narrativas contidas só nas imagens e o grau de fluência que pode ter permitido, naquela época, uma leitura pertinente para os meus oito anos de idade.

Na capa da revista, os personagens Mickey e Pateta estão surpresos com as pequeninas pegadas encontradas no meio de uma plantação de abacaxis. Ao fundo, encontra-se uma figura humana, possivelmente de um habitante nativo. Há uma contiguidade entre as dimensões do nativo e o tamanho da pegada. Detalhe para uma cachoeira e um tronco de árvore destruído. Seria o nativo um dos ladrões do título?



Fig. 13. Pineapple Poachers. Disponível em: <<https://viewcomics.me/walt-disney-s-comics-and-stories/issue-234/full>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

No primeiro quadro dessa história, Mickey se apresenta de terno e gravata. Ele está tenso e cansado, a ponto de seu rosto exalar gotas de suor. A fumacinha perto dos seus pés sugere que ele está apressado. Ao fundo, temos uma paisagem urbana, com prédios e uma torre com relógio. No quadro seguinte, Mickey entra por uma porta cujas inscrições em um vidro indica ser uma espécie de escritório. No terceiro quadro, Mickey surpreende-se com Pateta cantando, feliz, trajando uma camisa florida, colar havaiano, sandálias, chapéu de sol e está ao lado de uma prancha de surf. No quarto quadro, Mickey, ainda tenso, não compreende o que está acontecendo, quando Pateta se levanta e vem, entusiasmado, ao seu encontro. É no quinto quadro que Pateta convida amistosamente Mickey para algo, oferecendo um colar havaiano.

Se compararmos essa primeira página com o que foi sugerido na capa, pode-se deduzir que a aventura deve ocorrer no Havaí, pois foram indexadas algumas informações visuais, como abacaxis, prancha de surf, colar havaiano, camisa florida, chapéu de sol, sandálias e uma guitarra.

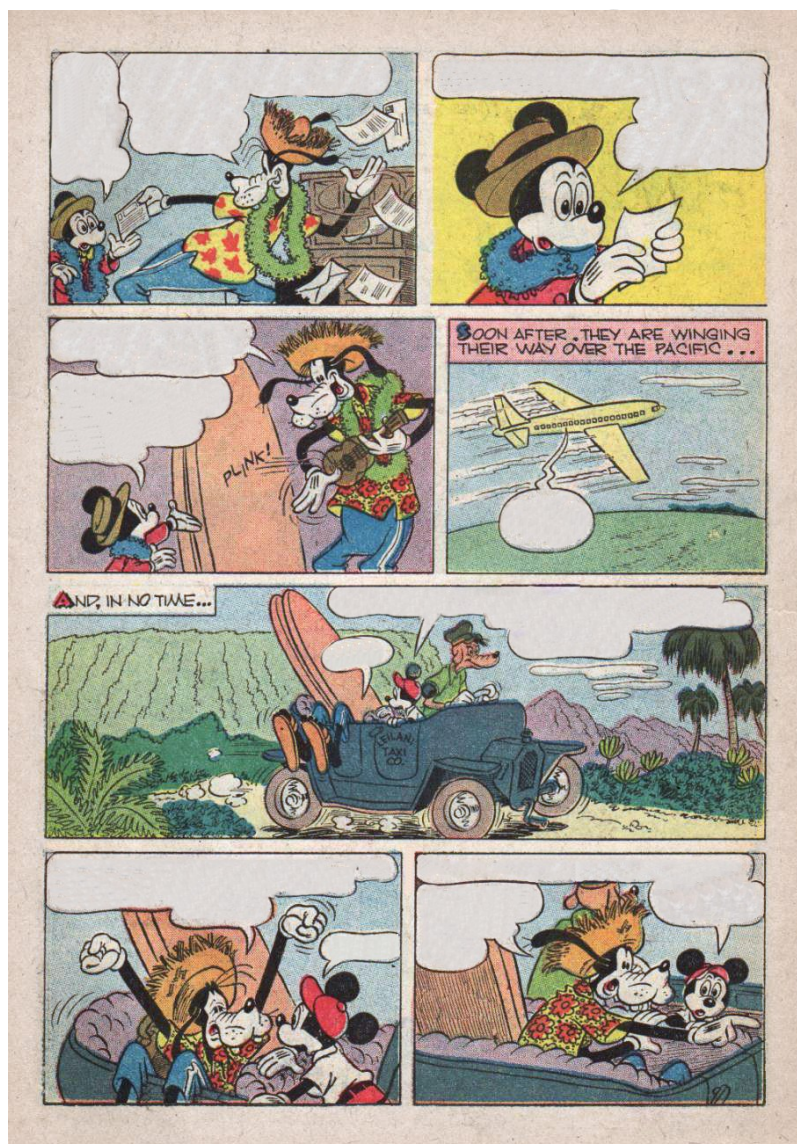


Fig. 14. Pineapple Poachers. Disponível em: <<https://viewcomics.me/walt-disney-s-comics-and-stories/issue-234/full>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

No primeiro quadro da segunda página, Mickey está ainda confuso com o que está acontecendo. Pateta lhe entrega um documento. Mickey percebe que é algo a ser feito, enquanto Pateta se entusiasma com a guitarra. Surge um novo quadro com um avião no céu. Agora, a paisagem é montanhosa e verde. Mickey e Pateta estão num carro dirigido por um motorista atento ao trajeto. Pateta, que estava cochilando, acorda e aponta em direção a algo na paisagem.

Nessa segunda página, houve um corte de tempo, representado por um quadro com um avião. No quadro seguinte, os personagens já se encontram em outra paisagem.

Eu me lembro de não ter dificuldade para compreender essa transição de tempo e espaço. Acredito que o fato de estar habituado a assistir a programas de televisão permitiu a decodificação dessa síntese narrativa. Meu contato anterior com as imagens em movimento editadas preparou minha percepção para essa complexa transição.

O conceito de edição nas mídias portáteis acompanhou o desenvolvimento das imagens em movimento, particularmente o cinema.

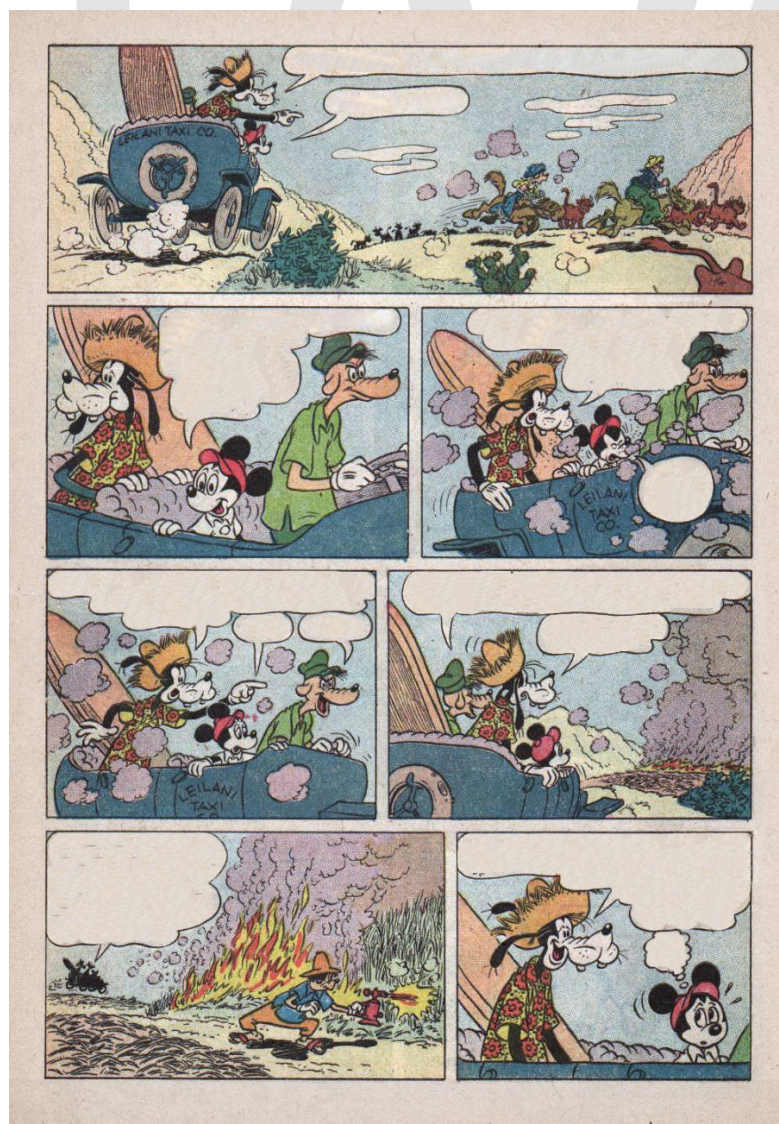


Fig. 15. Pineapple Poachers. Disponível em: <<https://viewcomics.me/walt-disney-s-comics-and-stories/issue-234/full>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

Na terceira página, há uma predominância da ação dialógica. Pateta aponta para alguns boiadeiros. Mickey está vislumbrando a paisagem, quando pequenas nuvens de fumaça dificultam sua respiração. Espantado, Pateta aponta para um incêndio à frente, enquanto o motorista sorri de forma sinistra, sem que Pateta e Mickey percebam. O motorista parece explicar o porquê daquilo. No penúltimo quadro, aparece alguém sorrateiramente incendiando a plantação. Pateta está mais relaxado e Mickey ainda pouco à vontade.

Apesar de visualmente semelhantes, os quadros com Mickey e Pateta revelam detalhes intrigantes. O motorista só expressa uma reação maior quando algo estranho acontece. O leitor recebe informações ainda desconhecidas por Mickey e Pateta. Há algo de sinistro no ar.

Com poucos quadros, percebe-se que já estão sugeridos na narrativa alguns possíveis conflitos. Nem tudo é o que parece. Um ingrediente de suspense é introduzido. O leitor, agora, tem mais informações do que Mickey e Pateta.

Lembro-me que me intrigou as expressões do motorista. Para meus olhos infantis, era preciso atentar para aquela personagem. Percebi que Mickey e Pateta não estavam num ambiente seguro. Como foi a intenção da articulação, eu me adiantei em antecipar o perigo que poderia estar mais à frente.

Essa apresentação dos personagens, ambientação espacial e introdução de conflito dramático foram articuladas a partir de quadros independentes. A construção de uma visão mais abrangente da narrativa vai depender da capacidade do leitor em articular os fragmentos visuais apresentados. Acredito que essa habilidade já estava indexada em minha percepção. O inventário visual acumulado pelos contatos midiáticos que tive na época permitiu alguma fluência na decodificação da narrativa, mesmo com a ausência das informações dramáticas inseridas nos balões. Paul Murry e Carl Fallberg, criadores da quadrinização, selecionaram momentos-chave que permitiram meu acesso àquela narrativa visual.

Um dos primeiros personagens gráficos a conquistar o público na grande imprensa norte-americana foi Yellow Kid, criado por Richard F. Outcault. Inicialmente, ele protagonizou imagens no formato painel como esta abaixo:



Fig. 16. The Yellow Kid inspects the streets of New York. *New York Journal*, 10 out. 1897. Disponível em: <https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1897/1897.htm>. Acesso em: 3 mar. 2022.

Esse tipo de construção permite uma visão panorâmica do espaço. Há uma dinâmica nos eventos paralelos, propiciando a compreensão do ritmo acelerado da cidade grande na sua constante transformação. São ações simultâneas no tempo presente. A cidade não dorme. O texto comenta criticamente o que vemos, direcionando nosso espírito crítico.

No início do cinema, as imagens eram também abrangentes. Sem o conceito de edição, que será introduzido posteriormente, o tempo era presente e as ações simultâneas; tudo num único plano.

Quando nosso olhar navega pela imagem do painel acima de Yellow Kid, as informações visuais fluem em nossa mente de forma similar ao movimento da câmera no cinema. Um olhar contínuo, não fragmentado, mas em constante mutação pelo que entra e sai do nosso campo de visão.

Na educação do olhar, após a constatação de uma visão abrangente, outra etapa é a decodificação do movimento. No exemplo abaixo, também com o personagem Yellow Kid, a representação da ação foi decodificada em vários quadros, obedecendo a uma cronologia visualmente reforçada pelos ponteiros do relógio.



Fig. 18. The Yellow Kid Makes a Century Record. *New York Journal*, 23 maio 1897. Disponível em: <https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1897/1897.htm>. Acesso em: 3 mar. 2022.



Fig. 19. Pineapple Poachers. Episódio 2. Disponível em: <<https://viewcomics.me/walt-disney-s-comics-and-stories/issue-235/full>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

As narrativas visuais investem cada vez mais na sequencialidade. Entretanto, a leitura das representações sequenciais solicita uma educação do olhar que revise um inventário imagético anterior.

No primeiro exemplo do personagem Yellow Kid, o formato painel permite uma visão abrangente, a percepção de um todo dinâmico. Após essa impactante introdução, é possível navegar pelos acontecimentos paralelos, com narrativas simultâneas, como crianças enfrentando um guarda, enquanto um ciclista atravessa um tubo, dentre tantas outras ações distintas.

O mesmo ocorre no interior da caverna da região de Ardèche. Tem-se um fascinante painel sobre a Pré-História contada pelos nossos ancestrais que ali viveram. Aos poucos, é possível observar animais bebendo água, cenas de caça, seres antropomórficos, numa estranha simbiose de vida pragmática com representações imaginárias.



Fig. 20. *Cave of Forgotten Dreams*. Werner Herzog, 2010. Disponível em: <<https://www.heftfilme.de/dvd/die-hoehle-der-vergessenen-traeume/>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

A monumentabilidade e a concentração do ambiente permite uma experiência que transcende a mera descrição da rotina dos nossos ancestrais. A partir desse contato primeiro, a atenção aos detalhes ganha uma nova dimensão. Somos envolvidos numa trama espaço-temporal, sensibilizados pelas expressões ali registradas. Está estabelecida uma inusitada comunicação com o que carregamos *a priori* sobre as nossas origens. Não se trata de revisitar o passado, mas de permitir um acesso ao que sabemos estar escondido em nossa multifacetada identidade.

Revisitando agora o painel com Yellow Kid, temos uma visão sarcástica de como os habitantes de uma grande cidade, no final do século XIX, se deparavam com o progresso rápido e desenfreado da sociedade industrial. Há uma crítica sobre a discrepância entre a grandiosidade das construções em andamento e as condições de vida daqueles habitantes.

Essas representações são distintas das quadrinizações que incorporam a serialidade narrativa. De certa forma, o impacto primeiro de um painel abrangente vai ser na quadrinização serial substituído pela articulação de detalhes. O conceito de edição irá permitir que a soma de detalhes estrategicamente ordenados induza a imaginação do leitor a vislumbrar a sensação de conjunto a partir das articulações das partes. A estrutura serial induz a leitura, ordenando as informações de acordo com as intenções dos autores. Daí sua maior clareza e fluência, controlando o tempo e o espaço narrativos, a partir da ordem da apresentação das informações dramáticas.

No exemplo das primeiras páginas da revista do Mickey, bastam alguns prédios ao fundo e uma torre com relógio em um dos quadros para que possamos nos situar no ambiente de uma grande cidade. Um quadro com um avião informa a transição espaço-temporal. Uma estrada não pavimentada numa paisagem montanhosa e com coqueiros confirma que nossos personagens estão agora fora de seu habitat.

Esse conjunto de detalhes articulados constroem uma fluência narrativa acessível até para um garoto na fase de pré-alfabetização, substituindo o clássico narrador, agora transformado em sujeito oculto.

Nos anos 1930, os grandes estúdios cinematográficos tinham como regra de produção, durante as filmagens, a utilização do chamado *plano master*. Toda a ação da sequência era filmada num longo plano. A partir daí, filmavam-se planos aproximados dos detalhes a serem destacados. Na montagem, esses planos eram articulados de forma a se obter uma narrativa mais fluente e envolvente. Por isso mesmo, muitos diretores famosos não participavam da fase de montagem dos filmes. O *plano master*, mais o roteiro detalhado, permitiam que outros profissionais encontrassem a melhor forma de editar o material bruto.

Com o passar dos anos, o *plano master* caiu praticamente em desuso, pois a fluência das narrativas era obtida pela habilidade em se articular planos independentes. Para isso, deve-se ressaltar o enriquecimento do inventário imagético do grande público, permitindo narrativas visualmente mais complexas.

Pode-se considerar o *plano master* como sendo o grande painel, e os planos-detalhes como as ações paralelas deste painel. Entretanto, nas páginas iniciais da revista do Mickey, não nos deparamos com algum grande painel; ou melhor, o sujeito oculto nos guia detalhadamente na narrativa, e nós leitores quem articulamos os tempos e espaços dramáticos sugeridos. Os quadrinhos também se beneficiaram do enriquecimento do inventário imagético do grande público.

Mesmo sem uma alfabetização completa, eu fui capaz de assimilar uma narrativa a partir dos índices visuais propostos por aquela quadrinização. De certa forma, as quadrinizações funcionaram como *storyboards* na minha decodificação visual da narrativa.

Para isso, contribuiu o fato de eu já ter um contato com o cinema e a televisão, responsáveis pela minha alfabetização audiovisual, articulando imagem e som em narrativas condizentes.

Talvez, nossos ancestrais tenham passado por processos semelhantes. A representação num grande painel, as ações paralelas, a manipulação individual de artefatos; tudo alimentando um inventário imagético cada vez mais conseqüente e sofisticado. Uma contundente lição de como as mãos participam da construção do olhar e da sua conseqüente representação da vida.

A complexidade e abrangência do inventário imagético que herdamos permite narrativas cada vez mais fragmentadas. A capacidade de articulação dos detalhes solicita procedimentos da metalinguagem para uma fluência intertextual autorreferente. O detalhe, que antes era parte integrante de um abrangente painel, torna-se cada vez mais sujeito e objeto da narrativa.

Nos quadrinhos, o esplendor visual impactante parece dispensar uma outrora denominada narrativa principal. Um exemplo clássico dessa mudança de foco é *Akira*, de Katsuhiro Otomo. No primeiro volume desse mangá clássico, há passagens, como no exemplo abaixo:



Fig. 21. Mangá Akira, v. 1. Disponível em: <https://archive.org/details/manga_Akira-FullColor-v01/page/n25/mode/2up>. Acesso em: 3 mar. 2022.

A dinâmica dessa quadrinização é distinta daquela proposta pelo exemplo da revista do Mickey. A lógica linear não é a prioridade da leitura visual. É possível articular esses quadros obedecendo a ordenações e tempos distintos. Essa sedutora estratégia narrativa e a plasticidade das imagens são responsáveis em grande parte pelo encantamento e impacto que produzem no leitor.

Eu não saberia dizer como uma criança na fase de pré-alfabetização articularia esses quadros do exemplo acima. Se o inventário imagético que eu possuía na infância era fruto de narrativas lineares, o mesmo não deve ocorrer com frequência nas mídias dos *smartphones* e filmes publicitários contemporâneos.

A narrativa central parece aqui estar mais diluída. As prioridades são caleidoscópicas, se comparadas ao modelo anterior. Tudo se torna fascinante e imprescindível. Os impactos narrativos se sobrepõem, como nas inscrições rupestres de nossos ancestrais. Mas, nos exemplos da caverna, é possível detectar painéis aglutinadores das imagens, propiciando visões conjuntas. Já no exemplo da quadrinização acima, a fragmentação é bem mais significativa, diluindo a possibilidade de se estabelecer um foco mais acurado.

Seria o excessivo uso dessa fragmentação responsável também por uma diluída capacidade humana em compreender o mundo e representá-lo numa visão de conjunto? O excesso de detalhes articulados estaria potencializando uma visão de mundo cada vez mais atomizada?

Se assim for, estamos voltando ao interior da caverna de Platão, como alertou o escritor José Saramago, seduzidos mais pelas representações midiáticas do que pelo pragmatismo do mundo que nos rodeia. A mídia está sendo a mensagem, como alertou Marshall McLuhan há algumas décadas, prevendo este fenômeno.

Se houver um desequilíbrio entre a observação do mundo ao redor, sua representatividade em larga escala e a manipulação e portabilidade da representação midiática, é possível que a nossa percepção e capacidade de compreensão do mundo sejam afetadas significativamente. No caso de nosso ancestral, se a magia propiciada pela manipulação daquele disco interferisse no interesse da continuidade da observação e interação com o mundo ao redor, possivelmente ele iria se tornar uma presa fácil para qualquer predador.

Uma possível analogia na vida contemporânea em relação a esse desequilíbrio seria os vários registros de atropelamentos ocorridos nos últimos anos pelo fato de pedestres estarem distraídos com seus *smartphones* ou, então, os registros de inanições e até de suicídios entre jovens que se viciam nos *games*.

Se é surpreendente o hiato entre o disco criado por aquele ancestral e a irônica “re-invenção” de um artefato similar no século XIX, possivelmente esse excesso de fragmentação na leitura do mundo hoje detectado solicite uma outra “re-descoberta”: a necessidade de se investir na construção coletiva de uma abrangente visão de mundo, para que possamos reencontrar uma identidade de ser que, talvez, tenhamos perdido em todo esse processo que chamamos de civilização.

PÓS:

REFERÊNCIAS

AZÉMA, Marc; RIVÈRE, Florent. Animation in Palaeolithic Art: a pre-echo of cinema. **Cambridge University Press**, 2 jan. 2015. Disponível em:

<<https://www.cambridge.org/core/journals/antiquity/article/animation-in-palaeolithic-art-a-preecho-of-cinema/50BB05A3FDED8AC8CB5F5126249090F9>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

CARNEIRO, Alfredo. José Saramago: o Mito da Caverna nos dias de hoje. **Netmundi.org – Filosofia na Rede**. Disponível em: <<https://www.netmundi.org/home/2017/saramago-mito-da-caverna-platao/>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

JANELA da Alma. Direção: João Jardim e Walter Carvalho. Rio de Janeiro: Ravina Filmes; Dueto Filmes, 2001. (73 min). son. color.