



# EINFÜHLUNG E ABSTRAÇÃO NA IMAGEM EM MOVIMENTO

*reflexões histórica e contemporânea<sup>1</sup>*

**Robin Curtis**

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

## **Resumo**

Apesar do fato de que “empatia” é muitas vezes usada apenas como uma tradução de *Einführung*, os dois termos têm significados distintos e filiações disciplinares distintas. Este texto considera a maneira pela qual a imagem em movimento (seja dentro de um filme, vídeo, instalação ou arte) convida formas espaciais de envolvimento semelhante aos descritos tanto pelos relatos históricos de *Einführung*, uma forma de engajamento que diz respeito não só às atividades de seres humanos representadas em imagens, como também pelas qualidades estéticas de imagens em um sentido mais abstrato e pelas formas de ser encontradas nessas imagens.

## Argumento

Apesar do fato de “empatia” ser muitas vezes utilizada apenas como tradução de *Einführung*, os dois termos têm significados e filiações disciplinares distintas. Este texto considera a maneira pela qual a imagem em movimento (seja dentro de um filme, vídeo ou instalação) convida formas espaciais de envolvimento semelhante aos descritos tanto pelos relatos históricos de *Einführung*, uma forma de engajamento que diz respeito não só às atividades dos seres humanos representados em imagens, como também, pelas qualidades estéticas de imagens em um sentido mais abstrato, e às formas encontradas nesse contexto.

Atualmente, tem havido muito pouco interesse acadêmico na maneira em que *Einführung* e o meio cinematográfico interagem. Apesar do fato de que o advento do cinema em 1895 praticamente ter coincidido com o ápice de interesse popular pela noção de *Einführung*, nenhuma atenção foi dada, naquela época, para o meio que surgia dentro daqueles debates e, desde então, relativamente pouco tem sido dedicado a ele nos estudos de *Einführung*. No entanto, isso não quer dizer que o papel da empatia para o espectador de filme tem sido negligenciado desde aquela época. Embora a “empatia” seja frequentemente utilizada apenas como uma tradução<sup>2</sup> de *Einführung*, os dois termos possuem significados e filiações disciplinares distintas, com o primeiro sendo principalmente associado com o domínio da investigação científica social e psicológica, e o último, visto como uma questão importante (normalmente apenas histórica) para a teoria estética em geral e para a história da arte em particular. Embora seja retomada nas discussões contemporâneas sobre a empatia a maneira na qual tanto o afeto como a resposta somática podem acontecer durante a exibição do filme, uma compreensão de *Einführung* em seu contexto histórico tem sido negligenciada<sup>3</sup>.

A *Einführung* ganhou destaque durante o último terço do século XIX e examinou uma variedade de formas de envolvimento intenso com objetos estéticos. Se os estudos de empatia fazem menção da *Einführung* como precursora da empatia, ou não, com apenas algumas exceções, as considerações contemporâneas centram-se nas formas de empatia que estão incutidas pela nossa identificação com figuras animadas - principalmente humanas - e, assim, possibilitando uma visão mais ampla. Estas, muitas vezes, estão em um sentido mais abstrato de engajamento com o mundo e com o objeto estético que era central para a *Einführung* quando ela era historicamente entendida<sup>4</sup>. Portanto, relatos contemporâneos tendem a negligenciar as questões mais fundamentais criadas pela própria imagem em movimento para a teoria estética, para a contemplação e, de forma mais ampla, para o engajamento poderoso com o mundo que foi sugerido pela *Einführung*.

Em uma observação feita em 1937, Erwin Panofsky destacou a capacidade peculiar da experiência fílmica para, literalmente, *mover* o espectador. Em uma passagem famosa (citada aqui por Siegfried Kracauer) Panofsky escreve:

Em um cinema [...] o espectador tem um assento fixo, mas apenas fisicamente [...]. Esteticamente ele está em movimento permanente, quando seus olhos se identificam com a lente da câmera que muda permanentemente em distância e direção. E o espaço apresentado ao espectador é tão móvel como ele próprio é. Não apenas os corpos sólidos movimentam no espaço, mas o próprio espaço se move, altera, transforma, dissolvendo e recristalizando-se. (Kracauer [1947] 1974, 6)<sup>5</sup>

A fluidez espacial da situação do espectador tem profundas implicações para uma compreensão da maneira pela qual a *Einführung* pode ser transcrita para a recepção fílmica. Se considerarmos seriamente Panofsky, o filme não apenas introduz um espaço naturalista no qual o espectador pode imaginar a si mesmo situado, a imagem em movimento oferece acesso a uma espécie de espaço caleidoscópico no qual o espectador pode perder o seu estatuto privilegiado como sujeito e pode ser autorizado a mover-se como objeto entre outros objetos. A representação de Panofsky da maneira pela qual o espaço fílmico pode tanto envolver e encantar o espectador até o ponto de sua própria projeção nesse espaço, quer como “um corpo sólido”, ou mesmo como um componente menos coerente no caleidoscópio, é tanto uma reminiscência da *Einführung* como, ao mesmo tempo, prefigura formas mais contemporâneas de um intenso envolvimento corporal.

Tais características de experiência fílmica como essas são essenciais para as correntes considerações das experiências de “imersão” ou “presença”. Ultimamente, a imersão, em particular, parece ter se tornado uma espécie de espaço reservado para uma gama muito ampla de experiências de envolvimento sensorial intenso com outros objetos. O objetivo deste trabalho será considerar a medida em que tais experiências como estas são trazidas por meio de uma interseção de *Einführung*, sinestesia e imersão. Como tal, vou começar por analisar algumas concepções iniciais de *Einführung* que surgiram na segunda metade do século XIX, e uma vez fornecidos esses fundamentos históricos, vou considerar como as discussões contemporâneas sobre a natureza da imagem em movimento reverberam com essas teorias iniciais de *Einführung*, apesar do fato de que nenhuma ligação direta entre elas tenha sido estabelecida até agora. Ofereço as seguintes três hipóteses inspiradas por estas teorias estéticas iniciais de *Einführung*: em primeiro lugar, que os efeitos ilusórios da imagem em movimento não são dependentes das qualidades de representação naturalista de uma determinada imagem ou ambiente de imagem; segundo, que a intermodalidade fundamental da percepção humana é um fator muito mais relevante na experiência imersiva do que geralmente se acredita; em terceiro lugar, essa ilusão e abstração não são opostas, mas cada uma pode contribuir, à sua maneira, para uma sensação de presença espacial.

O que passou despercebido em muito da teoria contemporânea sobre formas de imersão dentro da teoria do cinema e da mídia é que questões

entraram em conflito com os assuntos que estavam em jogo nos debates em torno da noção de *Einführung* no final do século XIX e início do século XX. Ao invés de seguir a linha de investigação que enfatiza tanto a distinção entre o ilusório e o real, ou a oscilação entre a consciência e o abandono, as quais estão mais comumente nos campos de discussões de “imersão” ou “presença espacial”, eu proponho ao contrário, que re-examinemos como um envolvimento espacial tão convincente com o mundo (em ambas as situações estéticas e cotidianas) é facilitado pela forma em que a percepção e a imaginação estão conectadas por uma imagem em movimento particular. Um recurso particularmente valioso em tal análise pode ser encontrado em várias contribuições que foram feitas no campo da psicologia. Tomarei as perspectivas do afeto e do comprometimento visual oferecido por um dos principais arquitetos da teoria estética psicológica da *Einführung* na Alemanha, Theodor Lipps, além de trabalhos mais recentes pelos psicólogos Daniel Stern e Ivo Kohler, a fim de iluminar melhor os processos internos que podem contribuir para tais sentimentos profundos de engajamento.

## ***Einführung* e o envolvimento com o mundo**

Nos últimos anos do século XVIII, tanto Herder e Novalis<sup>6</sup> empregaram o verbo *sich einföhlen* para descrever, num caso antigo, a tentativa de imaginar vividamente eras passadas e culturas estrangeiras, e num último, o desejo de comungar com a natureza de tal forma abrangente que ocorresse uma mescla completa. No entanto, enquanto a contribuição de Herder é frequentemente esquecida, em um texto panorâmico e influente de 1894, intitulado “*Zur Genesis eines ästhetischen Begriffs*”, Theobald Ziegler identificou Novalis como o criador da ideia e tal consideração da origem do termo passou a ser replicada desde então. (Ziegler 1894, 113-20, 116)<sup>8</sup>. Foi neste período em particular, no último terço do século XIX e nos primeiros anos do século XX, que a *Einführung* ganhou maior destaque, um produto da sobreposição dinâmica entre estética filosófica e o campo emergente da psicologia, uma dupla fidelidade, na verdade mesmo dividida, que reverbera o termo “empatia” em seu sucessor ainda hoje até certo ponto. Na verdade, é útil distinguir entre estas abordagens “pré-científicas” para *Einführung* e aquelas que se seguiram, a saber: os primeiros praticantes da psicologia experimental (como Wilhelm Wundt ou Edward Titchener) procuraram testar essas hipóteses que haviam sido desenvolvidas no campo da teoria estética e, ao fazê-lo, demarcaram os parâmetros da nova ciência da psicologia. É particularmente devido às tensões produzidas por esta sobreposição que a *Einführung* ganhou um novo sopro de vida nos últimos anos e pôde oferecer novas perspectivas para a pesquisa interdisciplinar tanto sobre o afeto como sobre a percepção do espaço.

O trabalho do psicólogo e filósofo alemão Theodor Lipps tentou, explicitamente, construir essa linha de demarcação. Lipps é reconhecido como filósofo e psicólogo devido à posição que ocupou

na *Ludwig-Maximilians-Universität* em Munique, uma posição que passou por uma transição durante o seu mandato naquela instituição, uma mudança que marcou uma evolução no entendimento das áreas de estudo adequadas para cada uma dessas disciplinas. Assim Lipps era conhecido oficialmente como o “*Inhaber des Lehrstuhls für systematische Philosophie*” (filosofia sistemática) e, mais tarde, como *Inhaber des Lehrstuhls für Psychologie und Philosophie* (para psicologia ou filosofia). Considerado como o pai da primeira teoria científica da *Einführung*, sua inovação foi aplicar seus princípios não apenas para objetos inanimados (como uma explicação da resposta estética), mas também a outros seres vivos e, em particular, como uma forma de contabilização da maneira pela qual os seres humanos podem apreender os sentimentos de outros humanos. No entanto, enquanto a contribuição de Lipps continua a ser citada como a precursora das noções contemporâneas de empatia<sup>9</sup>, a amplitude de seus argumentos e aquelas abordagens “pré-científicas” são frequentemente ignoradas.

Lipps procurou descrever uma inclinação que acreditava ser comum em como todos os seres humanos *sentem* literalmente (isto é, *sich einfühlen*), ou possuem empatia com outras criaturas e objetos, sejam eles animados, inanimados, ou mesmo fenômenos tais como atmosferas, cores ou sons. A famosa fórmula de Lipps de que o prazer estético poderia ser entendido como sendo um auto-prazer objetificado<sup>10</sup>, possibilitou essa ampla aplicação. Em outras palavras, nós percebemos uma analogia entre a forma das coisas e a qualidade expressiva da vitalidade do corpo humano<sup>11</sup>. De acordo com Lipps, a inclinação básica para esse tipo de envolvimento amplo com o mundo (isto é, este tipo de *Einführung*) é baseado em uma mímica involuntária e instintiva dos outros. Ele descreve seu efeito sobre os espectadores que, ao observarem um bailarino, começavam a se balançar ou embalar, ou ainda mais no que ele denominou como tensão simpática ou mimetismo interno sentido pelo observador de um equilibrista. Embora existam muitas proibições sociais em prática para impedir esse mimetismo desinibido, ainda assim, muitas vezes emerge do corpo espontaneamente e inconscientemente e, como tal, é experimentado, segundo Lipps, como uma projeção em outra. Ele escreve:

Mesmo assim, meu próprio esforço, percebo como parte do movimento daquilo que eu estou observando. Eu experimento como algo que pertence implicitamente a esse movimento. Sinto-me a estar lutando com esta agitação, e mesmo me esforçando com a imagem cinestésica da ação que corresponde ao movimento visualmente perceptível e, portanto, sinto que estou efetivamente me esforçando junto com o movimento. Para colocar em termos mais gerais, sinto que estou me esforçando para completar um movimento. (1903a Lipps, 120)<sup>12</sup>.

Esta forma automática de experiência simpática está no coração da *Einführung*. A experiência de vitalidade é a chave aqui na qual Lipps entende cada objeto como um agente potencial: “portanto, cada objeto é, para mim, um individual, talvez não como uma consequência de uma perspectiva lógica, mas sim como um fato psicológico. Um tipo multifacetado de atividade é exalado pelo objeto e, como tal, um self unificado é considerado dentro desse objeto” (Lipps 1903b, 196)<sup>13</sup>. Essa perspectiva tem consequências para a maneira pela qual se percebe as formas dos objetos. Ele continua:

Eu dei sentido a este tipo de *Einführung* na vida cotidiana quando digo que a linha se estende ou se dobra, surge e, novamente, distancia-se, limita-se; e quando digo que um ritmo se esforça ou se abstém, está cheio de tensão ou resolução etc. Isso tudo é minha própria atividade, meu próprio movimento interno, vital, mas um que tem sido objetificado. (Lipps 1903b, 196)<sup>14</sup>

Assim, não seria correto dizer, com Lipps, que se está preocupado com o objetivo, com um mundo dado ou com as características das coisas que existem nele, mas sim que se está ocupado com as características do próprio engajamento corporificado com esse mundo e suas coisas, em suma: com as sensações, atividades e humores atmosféricos que surgem através deste compromisso.

No livro de Lipps *Raumästhetik und geometrisch-optische Täuschungen*, a experiência espacial é examinada em detalhes e a arquitetura é introduzida como um objeto da *Einführung*. Nesse texto, Lipps faz uma relação da coluna Dórica para uma energia que se esforça, alegando que

o ato forçado de suavidade e de elevação demonstrado pela coluna Dórica é agradável para mim, assim como o prazer de me compor e me endireitar, uma atividade que me identifico. ... Eu simpatizo com o aspecto cilíndrico exibido pela coluna Dórica ou com a sua vitalidade interna, porque eu reconheço um modo cilíndrico que é natural e agradável para mim. Assim, todo o prazer de formas especiais, e poderíamos acrescentar toda fruição estética em geral, é um produto de uma sensação inspiradora e simpática. (Lipps [1897] 1966, 7)<sup>15</sup>.

A coluna Dórica é, assim, um exemplo de um esforço positivo que conduz para o que Lipps afirma ser a *Einführung* “positiva”, a que é sempre percebida como uma vida afirmando o impulso estético. Vida e atividade são sinônimos para Lipps: “o que eu simpatizo [ou sinto] é a vida em geral. E a vida é energia e atividade interna, que se esforça e que

se alcança”(Lipps 1906, 100)<sup>16</sup>. A *Einführung*, portanto, indica a sensação de afinidade com uma força motriz cinética.

## A *Einführung* e o Filme

Apesar do fato de que a introdução da imagem em movimento ao público em 1895 ter provocado a sensação de participar de tal força motriz cinética, a qual muitos relatos contemporâneos atestam (abordarei mais sobre esses relatórios abaixo), qualquer correspondência entre as qualidades mais viscerais da exibição de filme e a *Einführung*, particularmente em suas mais tradicionais formulações “pré-científicas”, permanece praticamente inexplorada. Há, no entanto, uma exceção muito notável para essa negligência: a contribuição do estudioso em cinema Scott Curtis para um volume publicado em alemão, em 2009, intitulado “*Einführung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*”, em prosseguimento de uma conferência que havia ocorrido três anos antes em Berlim e que considerava a relevância da *Einführung* para a teoria estética de hoje<sup>17</sup>. Em seu texto, “*Einführung und die frühe deutsche Filmtheorie*” (ou *Einführung* e a Prematura Teoria do Filme Alemão), Curtis comenta vários textos curtos sobre a experiência estética e o cinema que foram publicados nas duas primeiras décadas do século XX, através das lentes dos debates de *Einführung* em toda a sua complexidade histórica. Ele cita uma gama de material a partir de ensaios de escritores que eram principalmente conhecidos como jornalistas, tais como Walter von Molo, Alfred Polgar, Walter Serner e Kurt Pinthus, bem como no texto de 1911 “*Gedanken zu einer Ästhetik des Kinos*” (Pensamentos para uma Estética do Cinema), de Georg Lukács, e ainda, o estudo da experiência do cinema intitulada “*Die Melodie im Kino oder immanente und transzendente Musik*” (A melodia no cinema), de Ernst Bloch, em 1914. Tal afirmação está, principalmente no texto de Lukács embora, como Curtis aponta, ele percebe na experiência do cinema uma alternativa à tradição de “*Innerlichkeit*” [interioridade] e, então, aponta o caminho para uma nova estética emancipatória (antecipando argumentos semelhantes que seriam fornecidos por Siegfried Kracauer e Walter Benjamin mais de dez anos depois). Ao enfatizar literalmente a atenção de teóricos da *Einführung* para a significância da corporalidade do espectador para a experiência estética em geral, Curtis destaca a sobreposição entre esses dois discursos históricos e, assim, o desafio profundo que o meio fílmico colocou para os parâmetros do que constituía essa experiência estética, tanto através dos seus movimentos como do seu apelo sinestésico. O notável é que esse desafio já era evidente para os espectadores do início do cinema conforme os textos citados por Curtis. Apesar da “empatia estética”, como ele a chama (uma tradução direta da “*die Einführungsästhetik*”) encarar o corpo como o local em que a arte e a compreensão ocorrem, mas não como um participante ativo na experiência estética, Curtis argumenta que a experiência do cinema

contesta a separação entre a contemplação e a resposta física e, assim, a conceituação especial da experiência estética que tinha sido parte integrante do debate da *Einfühlung* conforme se apresentava no início do cinema. Tomando-se a oposição de Georg Lukács entre a “alma”, ou um apelo à “*Innerlichkeit*”, como o reino servido pelo teatro, e da “desumanidade” ou “ação pura”, que era o campo do cinema, Curtis sugere que qualquer reconsideração contemporânea da *Einfühlung* precisa reavaliar a maneira pela qual o movimento da imagem cinematográfica leva a uma alternância complexa entre a contemplação e distração, entre corporalidade e desencarnação, entre aqui (no espaço do cinema) e lá (no próprio filme)<sup>18</sup>. Este artigo pretende contribuir, precisamente, para uma melhor compreensão desta questão.

Uma outra contribuição dessa mesma conferência é o volume subsequente feito pelo historiadora da arquitetura, Juliet Koss, a qual merece destaque neste contexto, uma vez que ela ressalta, de forma semelhante, a sobreposição temporal do advento do cinema e da *Einfühlung* (Koss, 2009). No entanto, neste texto (o qual é uma tradução com algumas revisões de seu texto de 2006), Koss apenas toma a s implicações da *Einfühlung* de forma periférica por conta do impacto estético do filme. Ela descreve, em vez disso, o que considera ser um abismo intransponível entre a experiência da *contemplação* associada à arte do século XIX e a *Einfühlung* e a *distração*, termo de Siegfried Kracauer (1995) que era, no entendimento dele, uma característica central de visualização do filme. É importante notar que, longe de ser pejorativo (como Koss implica em seu texto), na visão de Kracauer a experiência de distração oferecida pelo cinema marca uma mudança de direção na experiência estética, o que pode ter um potencial revolucionário, e isso indica uma prática crítica embutida na experiência estética que é particularmente adequada para examinar a arte e mídia do século XX. Com vista para este aspecto emancipador crucial implícito na posição de Kracauer sobre o filme, Koss descreve o advento do cinema como a sentença de morte para a *Einfühlung*, pois isto é precisamente a “vontade sem força, rasa e passiva” do espectador do filme (Koss 2006: 152) inteiramente absorvido pela *narrativa* na tela (*ibidem*)k aqueles que se sente mais confortável no cinema, e está na explicação dela em contraste nítido com o sujeito implícito na “*Einfühlungsästhetik*”. A atenção de Koss para o nascimento do cinema parece ser antes de tudo um resultado de seu interesse em traçar as implicações baseadas em classes de contemplação contidas nas teorias da *Einfühlung*: o cinema fornece a folha populista para a *Einfühlung* elitista.

A análise da relação entre cinema e *Einfühlung* de Koss não é significativamente expandida dentro de seu livro o “*Modernism after Wagner*”, publicado em 2010<sup>19</sup>. Embora o capítulo intitulado “*O espectro do Cinema*” destaca novamente a proximidade temporal do advento do cinema e dos debates da *Einfühlung*, em vez de examinar as complexidades do espaço fílmico experimentado durante uma *projeção* de filmes, Koss foca sua atenção sobre a sociologia do público inicial

do cinema e as estratégias de arquitetura (e as noções implícitas sobre a necessidade do espectador do cinema) sustentando o desenvolvimento dos primeiros espaços de cinemas. Os desafios que o cinema colocou para as tradicionais configurações da experiência estética por meio de seu impacto emocional e somático não podem ser adequadamente discutidos sem uma verificação da maneira pela qual o meio fílmico tanto replicou como criou espaço. A mistura contínua do filme representacional com as qualidades mais formais e mesmo abstratas das áreas de luz e escuridão que fizeram a própria imagem em movimento, sem dúvida, contribuiu para os efeitos viscerais que são, frequentemente, capazes de produzir em seu espectador. Dessa forma então, esse é meu foco em relação a uma re-avaliação da importância da *Einfühlung* para a estética do filme.

## A abstração da imagem em movimento

Ao invés de focar a atenção sobre as circunstâncias das figuras humanas retratadas nas narrativas fílmicas, ou o movimento dessas figuras ou outros objetos através do espaço, este artigo pretende abordar o potencial para o engajamento espacial complexo que é oferecido pela imagem em movimento, mesmo quando nenhuma figura humana estiver visível, ou ainda, no caso da abstração fílmica. Embora este espaço não possa ser preenchido fisicamente, o espaço cinemático<sup>20</sup> é estranhamente absorvente. Ele evoca uma série de respostas complexas e parece estar na raiz de efeitos viscerais que podem ser esmagadores, mesmo quando sua fonte perceptiva pode permanecer um pouco impenetrável. A sensação de espaço acessível enquanto se visualiza a imagem em movimento não deve ser entendida apenas como uma reprodução do espaço arquitetônico, uma documentação simples do espaço como um contêiner de objetos no qual ocorrem várias atividades. Apesar de consistir em nada mais do que uma oscilação da luz, do escuro ao brilhante atravessando a faixa intermediária de luminância, a experiência espacial oferecida pelo meio fílmico tem uma palpabilidade impressionante. Em suma, o cinema apresenta uma experiência espacial muito diferente dessa oferecida por qualquer outro meio e, então, traz consigo uma multiplicidade de capacidades espaciais as quais imploram para ser consideradas dentro do contexto da noção de *Einfühlung*.

No entanto, a abstração que está tanto no título deste artigo como tangencialmente descrita acima não deve ser entendida como única referência à tradição não-objetiva da arte em geral e as várias histórias gravadas do cinema não-representacional da década de 1920 em diante mais especificamente, mas sim para os efeitos e as potencialidades da forma não-ilusionista no filme como um meio de imagem-movimento. Ainda mais, qualquer menção de abstração no mesmo fôlego como *Einfühlung* recorda automaticamente o título de uma obra que é, talvez, a mais prontamente associada com o legado de *Einfühlung*, principalmente no âmbito da disciplina de história da arte e outros campos de

investigação estética: “*Abstraktion und Einfühlung*”. A dissertação fantásticamente bem-sucedida de Wilhelm Worringer, publicado pela primeira vez em 1907 (e impressa continuamente desde então), ofereceu uma razão inicial da experiência de abstração na arte (desde então sua popularidade, especialmente entre os artistas no momento da sua publicação), que Worringer colocou como diametralmente oposta da experiência da *Einfühlung*. A lógica dessa oposição foi contestada recentemente por vários autores. No livro mencionado anteriormente, por exemplo, Juliet Koss assinala muito corretamente essa *Einfühlung* como tendo sido estabelecida em debates dos precursores de Worringer, oferecendo desde uma razão literal da abstração (embora implícita) em que os elementos mais básicos da percepção são o foco da análise, tais como linhas horizontais ou linhas verticais, em vez de conteúdo semântico de imagens. Por exemplo, referindo -se a Robert Vischer, Koss escreve:

Neste contexto final do século XIX, a natureza representacional desses objetos nunca foram questionadas, seus exemplos [de Vischer] incluem o “*Quatro Apóstolos*” de Albrecht Dürer. Mas por combinar a psicologia, a óptica, as belas artes e a noção de espectador universal, o discurso da *Einfühlung* que Vischer e outros desenvolveram involuntariamente ajudou a definir os termos para a teoria e prática da abstração visual. A “forma pura” do século XX foi incorporada em uma ideia de percepção corporificada. (2010 Koss 70)

De fato, essa questão tem sido retomada em uma extensão muito maior nas pesquisas acadêmicas alemã. A estreita relação entre abstração e *Einfühlung* é objeto de um estudo muito reconhecido de Jutta Müller-Tamm, intitulado “*Abstraktion als Einfühlung*”, de 2005, o qual examina a função que *Einfühlung* (ou como ela o denomina, em um sentido mais amplo, “projeção”) teve para a estética, a filosofia e a psicologia ao longo do século XIX. Com o trabalho de Worringer em mente, Müller-Tamm argumenta que a abstração é uma forma de projeção, ao invés do seu oposto polar<sup>21</sup>.

## Primórdios do cinema

Nos poucos relatos escritos da experiência que sobreviveram, os indivíduos que pertenciam ao primeiro público de filme frequentemente destacavam o grau de absorção pelos quais os elementos mais simples da imagem fílmica tinham, exercendo assim um poder de fixação do indivíduo na tela. O farfalhar das folhas das árvores, a fumaça saindo de uma chaminé, a água pulsante quebrando na encosta, esses foram os motivos que deixaram uma impressão duradoura por volta da virada do século XX. Mesmo os primeiros espectadores de filme compreenderam

que o meio introduzia uma experiência espacial muito diferente do que o oferecido por qualquer outro meio. Por exemplo, a descrição do teórico de cinema Siegfried Kracauer da sua primeira experiência com o filme é um testemunho para exatamente esse tipo de fascinação. Ele lembra,

Eu ainda era um menino quando eu vi o meu primeiro filme [Kracauer nasceu em 1889]. A impressão que causou em mim deve ter sido intoxicante, pois naquele momento eu fiquei determinado em escrever essa experiência. ... Eu imediatamente coloquei sobre um pedaço de papel o título, “*Film as the Discoverer of the Marvels of Everyday Life*”. E eu me lembro dessas maravilhas como se fosse hoje. O que me emocionou profundamente foi uma rua suburbana comum, cheia de luzes e sombras e que ficou transfigurada. Havia várias árvores e, no primeiro plano, tinha uma poça refletindo as fachadas invisíveis da casa e um pedaço do céu. Em seguida, uma brisa fez tremular as sombras e as fachadas ficando o céu refletido na parte inferior [NT: do reflexo na poça]. Essa imagem do reflexo do mundo superior tremulando na poça suja nunca me abandonou. (Kracauer [1960] Em 1997, li)

O relato da experiência de Kracauer tem sido frequentemente considerado como uma descrição da maneira pela qual o filme oferece um poderoso tipo de representação realista, um compromisso com o mundo em um sentido naturalista. No entanto, pode ser mais produtivo observar como uma descrição desse tipo de *experiência* perceptiva de um filme pode oferecer aos seus espectadores. “O mundo superior tremulando na poça suja” oferece uma replicação, mas que é turva, obscura, cineticamente alterada - em uma palavra, dispersa.

Em seus numerosos textos que exploram o espanto experienciado por aqueles espectadores e a forma particular que se comprometiam com o que ele chamou de „cinema de atração”, o estudioso de cinema Tom Gunning observou o grau em que esse fascínio foi baseado em uma forma abstrata de envolvimento. Misturando a identificação semântica de um objeto ondulante (tais como “ondas”, “fumaça”, ou “as folhas de uma árvore”) com um puro prazer cinético que fez esse objeto se dissolver em intensidade rítmica, o “cinema de atrações” ofereceu tanto uma forma alternativa de prazer visual como apontou para a capacidade do filme em oferecer uma experiência estética bastante separada do impulso para a coesão semântica implícita em uma narrativa fílmica. Além disso, também sugere que, desde o início, a capacidade da imagem fílmica para a representação realista talvez tenha distraído de outras qualidades inerentes para uma imagem em movimento que pode ter fornecido a base para uma forma de envolvimento com a imagem comparável com a compreensão de Lipps de *Einfühlung*.

## Uma viagem pela *Market Street*

Considere o exemplo de um curta-metragem conhecido como *A Trip Down Market Street*<sup>22</sup> (Fig. 1)<sup>23</sup>. Este documentário foi filmado em 1906 em São Francisco (apenas alguns dias antes do catastrófico terremoto que destruiu a cidade) com uma câmera fixa presa na frente de um bonde quando trafegava através do espaço para o ponto de fuga, o qual, eventualmente, podia-se reconhecer sua localização como próximo ao *ferryboat*. Durante o tempo-real (aproximadamente) das viagens da câmera através deste espaço, pessoas, animais e veículos atravessavam o caminho do bonde de forma aleatória, muitas vezes parecendo desconhecer a velocidade desse veículo e mal saiam do seu caminho a tempo, criando uma quantidade surpreendente de suspense em um filme curto que poderia parecer uma descrição de nada mais do que uma cena cotidiana da rua. Tais “passeios de fantasmas”<sup>24</sup> (como são chamados), filmados por uma câmera posicionada em um veículo em movimento, seja um carro, no metro ou trem de passageiros, têm desfrutado de um renascimento recente em pesquisas acadêmicas em cinema e mídia nos últimos anos. Esse filme tem sido considerado, em uma ampla variedade de textos, como o precursor da realidade virtual e como exemplo paradigmático do tipo de imersão espacial disponível para os espectadores de cinema. No relato de Raymond Fielding sobre realismo da fotografia em movimento, por exemplo, a percepção de profundidade é conseguida de uma forma aditiva, com vários dispositivos atuando em cada um dos sentidos individualmente. Na verdade, para Fielding, foi a atração “*Trip to the Moon*”<sup>25</sup>, introduzida na Disneyland na década de 1950, que propiciou o auge do realismo da fotografia em movimento. Em uma versão atualizada das atrações de *Hales Tours* do início do século XX, a Disneyland ofereceu uma espécie semelhante do “passeio fantasma” representando uma viagem à lua em um cinema decorado como uma nave espacial que balançava e inclinava.



**Fig. 1.** *A Trip Down Market Street* [ “Uma viagem pelo mercado de rua” ] (imagem anônima, 1906, 13:52 minutos).

De forma semelhante, noções contemporâneas de imersão tem sido amplamente contingentes na tentativa de recriar os elementos do mundo externo o mais completo quanto possível, a fim de permitir que o espectador seja inserido, de alguma forma, nessa construção espacial holística. Nas formulações de Oliver Grau para Alison Griffith, as mídias imersivas são geralmente definidas por (e ditas para) adquirir suas energias afetivas através de suas capacidades para sugerir um espaço tridimensional que envolva o espectador ou usuário<sup>26</sup>. No entanto, essa ênfase em estratégias realistas tem sido um obstáculo para uma melhor compreensão da imersão e da percepção interna espacial, conexão fundamental, não para um instrumento ou até mesmo para um modo ilusório particular de representação, mas sim para as capacidades perceptuais que são bastante independentes da tecnologia audiovisual utilizada. Contudo, a noção de realismo que está no centro da maioria dos tratamentos de imersão, seja cinematográfico ou com base em um ambiente mais interativo, tais como video-games ou aparelhos de realidade virtual, baseia-se na replicação aditiva do espaço tridimensional. Em outras palavras, quanto mais uma obra for detalhada espacialmente, mais envolvente ela será.

Gostaria de questionar o pressuposto de que o envolvimento e a imersão são dependentes das qualidades específicas dos aparelhos<sup>27</sup> de um determinado meio (isto é, seus *dispositivos*), oferecendo alguns exemplos alternativos de imagens em movimento. Além disso, o papel desempenhado pela abstração no envolvimento espacial merece um exame mais detalhado. Duas coisas são importantes para notar aqui: uma é que as armadilhas da viagem “genuína” (tal como estímulo cinestésico “real”) parecem ser desnecessárias para produzir ao espectador um sentimento de partilha na velocidade da imagem em movimento. O psicólogo austríaco Ivo Kohler já havia observado em 1965 que

A percepção permite-se ser facilmente iludida (...) quando os estímulos são simulados (como é o caso, por exemplo, (...) em cenas que foram filmadas com uma câmara em movimento ou uma lente em *zoom*, ou então, quando existem panorâmicas ou inclinações em que o fundo é indiferenciado, e assim por diante). (...) Essa informação cinestésica sobre o movimento do próprio corpo estava completamente desprovida de tais casos como estes que foram surpreendentemente bastante insignificantes. (Kohler 1965, 630)<sup>28</sup>.

Ademais, em um breve exame de Kohler sobre a maneira pela qual os sentidos de alguma forma cooperam no âmbito da consciência para fornecer informações sobre os próprios ambientes, ele enfatiza que, “mesmo quando os estímulos parecem visual, é difícil distinguir entre as informações fornecidas pela visão e aquilo que é contribuído pelos outros sentidos e integrado em um todo vivido” (*ibidem*, 619). Kohler realça a medida pela qual a consciência efetua uma mistura dos sentidos.

O impacto desta amodalidade cotidiana dos sentidos merece também mais atenção.

## **A vanguarda e a experiência imersiva**

Considere como um segundo exemplo o filme *Eureka*, de Ernie Gehr, de 1974, o qual diminui a velocidade do material original pela metade, e que serve como reformulação do meu primeiro exemplo que foi "Uma viagem pela *Market Street*". Enquanto a cena caótica da rua do filme original ainda contar com suspense, o desgaste do próprio material do filme se tornará mais perceptível para o espectador. Assim, apesar do fato de que o espectador aqui pode estar oscilando entre a percepção da superfície e de profundidade - uma oscilação que é geralmente vista como o interruptor liga-desliga [*on-off*] da experiência de imersão - o movimento em direção ao ponto de fuga ainda é inevitável, e não pode mesmo ser a chave para a experiência espacial oferecida por este filme. Enquanto a imagem é ostensivamente *menos realista* porque é retardada em sua velocidade, não deixa de ser espacialmente envolvente como o outro.

À luz dessa compreensão, e este é o segundo ponto que deve ser enfatizado aqui, eu gostaria de apresentar algumas dúvidas no pressuposto de que é a representação ilusória do espaço tridimensional que cria a imersão, ou, de forma mais específica, que é a "perfeição" cada vez maior dessa representação que levará cada vez mais ao envolvimento espacial e à imersão. Em vez disso, a medida em que a nossa experiência de imagens em movimento assume um grau de plasticidade que parece ser igualmente um produto do nosso próprio aparato perceptual independente desta "qualidade" ilusória especial. De fato, um envolvimento espacial intenso pode acontecer independente do "realismo" tridimensional ou, na verdade, em sentido estrito, de representação, e é provável que seja, em geral, um produto da percepção intermodal ou representação amodal e é, mais especificamente, referente a esses efeitos compostos como intensidade, vitalidade e ritmo.

## ***Einführung* e a memória espacial**

Em 1858, o filósofo e médico Rudolf Hermann Lotze descreveu um fenômeno que denominou "*Theory of Internal Co-experiência*", escrito no segundo dos seus três volumes de *Microcosm*:

O mundo torna-se vivo para nós através deste poder de enxergar nas formas a alegria e tristeza da existência que elas escondem. (...) Nenhuma forma é tão inflexível que a nossa imaginação não possa projetar sua vida nela. Nós não só participamos dos sentidos particulares por estarmos vivos, sentidos os quais estão mais próximos a nós,

como o vôo alegre do pássaro cantando ou a graciosa rapidez da gazela, então nós não apenas criamos as nossas próprias emoções a fim de apenas sonhar com a existência compacta de um molusco ou a monotonia do prazer da sua abertura e fechamento, nós não apenas nos sentimos expandir para a forma alta e esguia de uma árvore, cujos galhos mais finos sugerem e animam a sensação agradável de afundar e balançar; na verdade, até mesmo o inanimado é o receptáculo para essas sensações interpretativas transformando assim a substância morta e os suportes de um edifício em tantos membros de um corpo animado que possam ser transferidos para nós na forma de tensão interna. (Lotze [1858] 2001, 201-202)<sup>29</sup>

Lotze enfatizou a importância da experiência da gravidade sobre os nossos próprios corpos para nossa percepção de outros fenômenos, de fato a importância que a nossa lembrança das sensações da experiência corporificada tem sempre e em toda parte. O ato de projeção implícita aqui teve amplas implicações para a experiência estética em geral, e, em particular, para a discussão da maneira pela qual percebemos as qualidades formais de nosso entorno.

Os debates históricos sobre a noção de *Einfühlung* são úteis na medida em que descrevem formas pouco discutidas de envolvimento com objetos estéticos que têm muitas similaridades com as noções de imersão e presença existentes hoje em dia. Na verdade, a busca de uma forma adequada para descrever a experiência estética do espaço implícito pela arquitetura era de especial interesse nas discussões sobre *Einfühlung*. O historiador de arte Harry Mallgrave descreve o tratamento desse fenômeno descrito por Lotze da seguinte forma:

O prazer de simetria não é devido tanto à regularidade ou proporção de membros quanto ao prazer que temos em imitar esse movimento. Esta “memória” do mundo concreto, a auto-experiência da nossa própria condição física, permeia totalmente nossa visão espacial.

e, continuando, ele cita Lotze:

Todas as formas espaciais nos afetam esteticamente apenas na medida em que elas são símbolos de uma alegria ou de uma angústia experimentada pessoalmente por nós. (Mallgrave Ikononou e 1994, 20-21)<sup>30</sup>

Um aspecto do tipo de envolvimento holístico com objetos e ambientes externos a si mesmo no centro da resposta empática merece ser enfatizado em particular. O papel desempenhado por uma espécie de memória espacial que aparece explicitamente nas considerações de

Malgrave sobre a posição de Lotze é a chave para o engajamento espacial com a mídia audiovisual.

A implementação de memória espacial é uma parte fundamental de um recente projeto de pesquisa trans-europeu muito minucioso e imaginativo realizada no campo dos Estudos de Comunicação sobre “Presença Espacial”, que foi conduzido por Werner Wirth, da Universidade de Zurique. Embora o estudo reconheça que “a presença espacial” pode ser enriquecida por “informação externa (das coisas físicas), tais como o visual, háptico, ou os impulsos proprioceptivos e retroalimentações” (Wirth et al., 2007, 496), esse estudo está mais interessado em considerar não apenas uma abordagem física, mas também na incorporação da imaginação nessa equação. Assim, “se impulsos imersivos não são fornecidos pelo produto físico, os processos internos, como por exemplo a imaginação, podem compensar esse déficit na estimulação externa - pelo menos até certo ponto” (*ibidem*, 496). Para os autores deste estudo, a experiência da presença espacial depende da capacidade de um determinado meio para induzir o espectador, leitor ou usuário (dependendo do caso) para processar as pistas espaciais oferecidas pelo meio e incorporá-las na sua própria “representação mental do espaço descrito” (*ibidem*, 501), um processo que resulta na criação do espectador de seu próprio Modelo de Situação Espacial ou SSM<sup>31</sup>. Este processo está intimamente conectado à memória espacial para, de acordo com Wirth,

Para criar um SSM da percepção e da memória, os usuários devem ter uma “biblioteca” de experiências espaciais em sua mente e devem ser capazes de imaginar objetos e espaços (isto é, eles devem possuir imaginação figural). Tanto o conhecimento espacial e a imaginação espacial se tornam mais relevantes se a representação mediada do espaço for menos intuitiva e mais fragmentada (por exemplo, ao ler as descrições textuais do espaço). (*Ibidem*, 502)

Introduzir a imaginação nestes argumentos permite formas de envolvimento mais multifacetadas com espaço do que os descritos inicialmente, os quais eram dependentes da simples replicação de um espaço tridimensional definido pela representação realista. Na verdade, é somente quando a operação de tudo o que pode ser considerado parte da “imaginação” é incluído aqui que a ligação entre “presença espacial” e *Einfühlung* se torna mais clara. Obviamente que a *Einfühlung* sugere um envolvimento muito mais amplo com um outro do que a presença espacial, na medida em que vai ao ponto de implicar não apenas a inserção do tema em outro espaço, mas a desestabilização completa do outro e do *self*. No entanto, ele pode ser mais que o ponto aqui para endereçar a medida em que a fusão ou entrelaçamento dos sentidos podem ser responsáveis por um efeito tão esmagador como o que foi descrito por Lotze, e também, que tais efeitos passaram por muitos nomes diferentes em distintos momentos no tempo.

## **Lightplay: Black/White/Grey**

Consideremos agora as implicações espaciais de uma terceira obra que irá ressaltar os diversos tipos de acoplamento espacial disponibilizados pela imagem em movimento. O filme de 6 minutos “*Lightplay: Black/White/Grey*”, que foi criado pelo artista e professor da Bauhaus, László Moholy-Nagy em 1930<sup>32</sup>, oferece um tipo diferente de engajamento com o espaço que tem uma configuração mais incerta do que os dois primeiros exemplos (Fig. 2). Enquanto aqueles exemplos mostravam uma cena da rua com sugestões de profundidade reconhecíveis, esta “documentação” da obra “*Light Space Modulator*” de Moholy-Nagy apresenta uma configuração espacialmente incerta. O objeto representado aqui não era para ser ele mesmo observado, como uma escultura, mas, ao contrário, como pode ser compreendido no título *Light Prop* [“Adereço de Luz”], nome original que havia sugerido (Moholy 1972, 79-84)<sup>33</sup>. Ele evoca não só a sobreposição dos vários espaços conseguidos por meio de uma reflexão sobre todos os pontos de vista possíveis de um único objeto em três dimensões, ou mesmo sobre a sobreposição de experiência espacial no passado e no presente, mas também sugere a pluralidade de níveis de atenção espacial, a qual pode realçar diversas vezes, por exemplo, na partícula de poeira no ar e na superfície por trás dele.

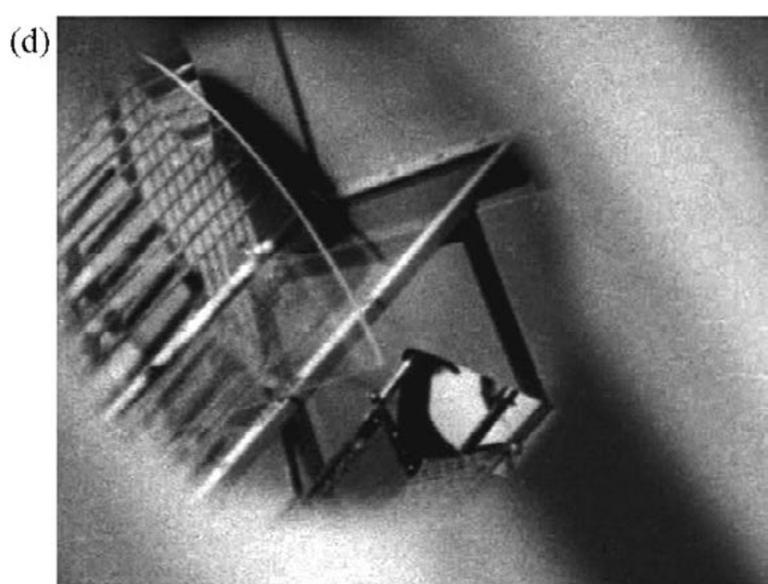
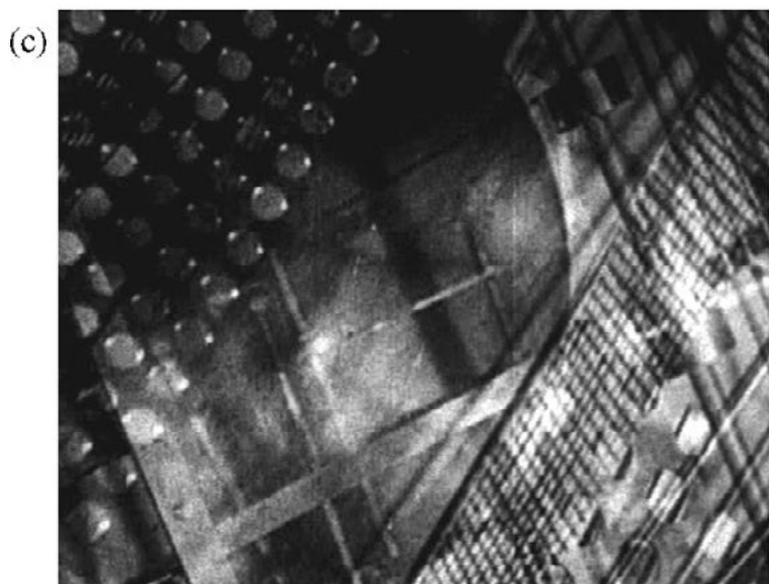
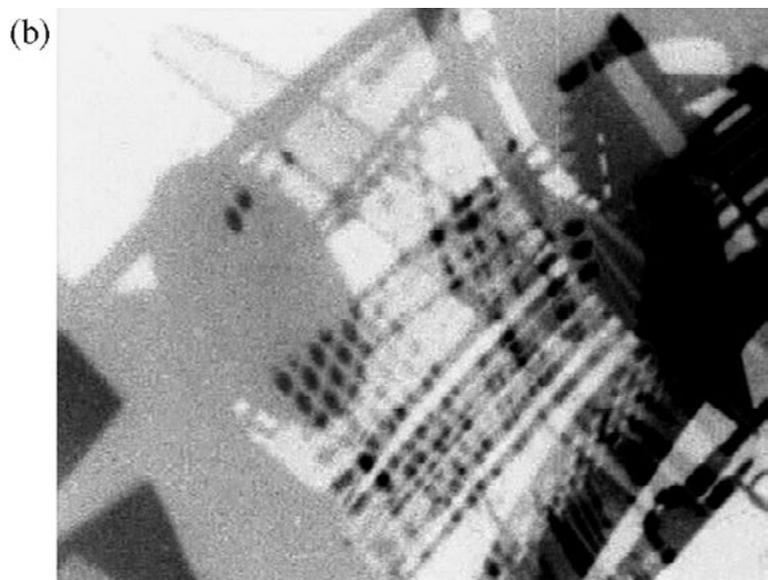
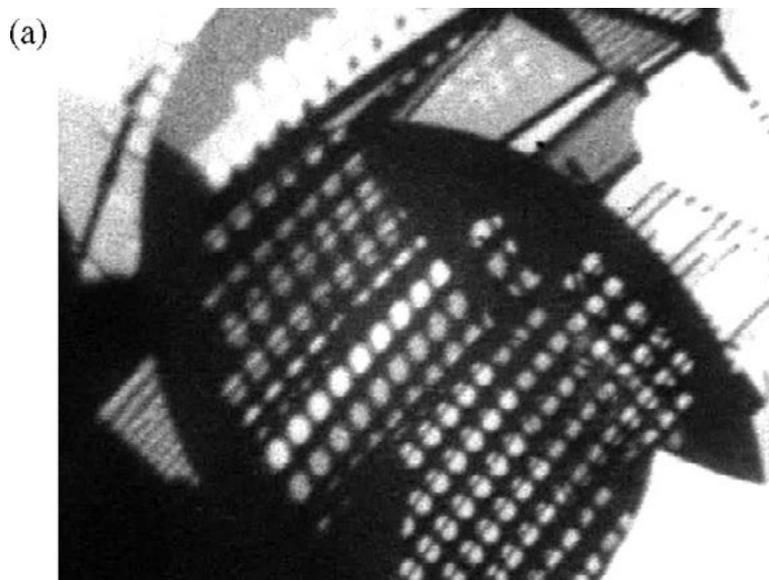
Uma investigação sobre a maneira na qual o espaço era percebido foi a chave para o projeto de Moholy-Nagy. O espaço precisa ser investigado por todos os sentidos em uníssono. Na verdade, a intermodalidade fundamental da experiência espacial já estava clara para Moholy-Nagy, que escreveu:

Cada um dos nossos sentidos que pode gravar a posição dos corpos permite a apreensão do espaço. Assim, o espaço é conhecido pelo homem, em primeiro lugar, por meio de seu senso de visão. Esta experiência das relações visíveis da posição dos corpos pode ser verificada pelo movimento - a alteração da posição - e por meio do toque; e pode ser verificada por meio de outro sentido também. Do ponto de vista do sujeito, o espaço é naturalmente para ser experimentado mais diretamente pelo movimento, em um nível mais elevado, pela dança. A dança é, ao mesmo tempo, um sentido elementar para a realização dos impulsos do espaço-criativo. Ela pode articular o espaço e ordená-lo. O espaço se expande, afunda e flutua - ele flutua em todas as direções. (Moholy-Nagy 2005, 163)

Ambos, os filmes e as obras escultóricas de Moholy-Nagy tentam fazer uma experiência do espaço justamente como este tangível. Eles permitem-nos perceber a “dança” das partículas de poeira como uma oscilação entre o espaço ilusório e a abstração.

## Afetos de vitalidade

Mas como se pode analisar tais qualidades estéticas vagas como essas? Eu gostaria de apresentar brevemente o modelo para essa pergunta oferecido pelo psicólogo do desenvolvimento Daniel Stern com sua noção de “afetos de vitalidade”. Em seus estudos de lactentes pré-verbais, publicado em 1985 sob o título “*O mundo interpessoal da Criança*”, Stern estabeleceu que os bebês são capazes de transpor a informação que é percebida em um modo sensorial particular em outro. Isso não significa que eles traduzam “audição” em “visão”, por exemplo, mas sim que as percepções são codificados para o que Stern chama de “representações amodais”, que podem ser reconhecidas em qualquer modalidade sensorial. Ele escreveu: “Estas representações abstratas que as crianças experimentam não são as visões, os sons, os toques e os objetos nomeáveis, mas sim formas, intensidades e padrões temporais - as qualidades mais “ globais “de experiência” (Stern 1985, 51).



**Fig. 2.** "Lightplay Black/White/Grey" (Moholy-Nagy, 1930, 6 minutos).

Tais “representações amodais” como essas recebem o nome de “afetos de vitalidade”. Estes são afetos que são tanto experienciados em seu próprio corpo, como também são reconhecidos nos corpos dos outros. Estas qualidades elusivas são melhores compreendidas em termos dinâmicos e cinéticos, tais como “afluência”, “desaparecimento”, “fugaz”, “explosivo”, “crescendo”, “decrecendo”, “estouro”, “puxado”, e assim por diante, do que pelos afetos categóricos mais familiares que já haviam sido estabelecidos por Charles Darwin (raiva, tristeza, felicidade, e assim por diante). Além disso, eles são bem adequados para descrever os estados de outros seres humanos. Stern escreveu:

Como a dança para o adulto, o mundo social vivido pela criança é um meio principalmente de afetos de vitalidade antes de ser um mundo de atos formais. Ele também é análogo ao mundo físico da percepção amodal, o qual é, essencialmente, um mundo das qualidades abstratas de forma, número, nível de intensidade, e assim por diante, não é um mundo de coisas vistas, ouvidas ou tocadas. (Stern 1985, 57)

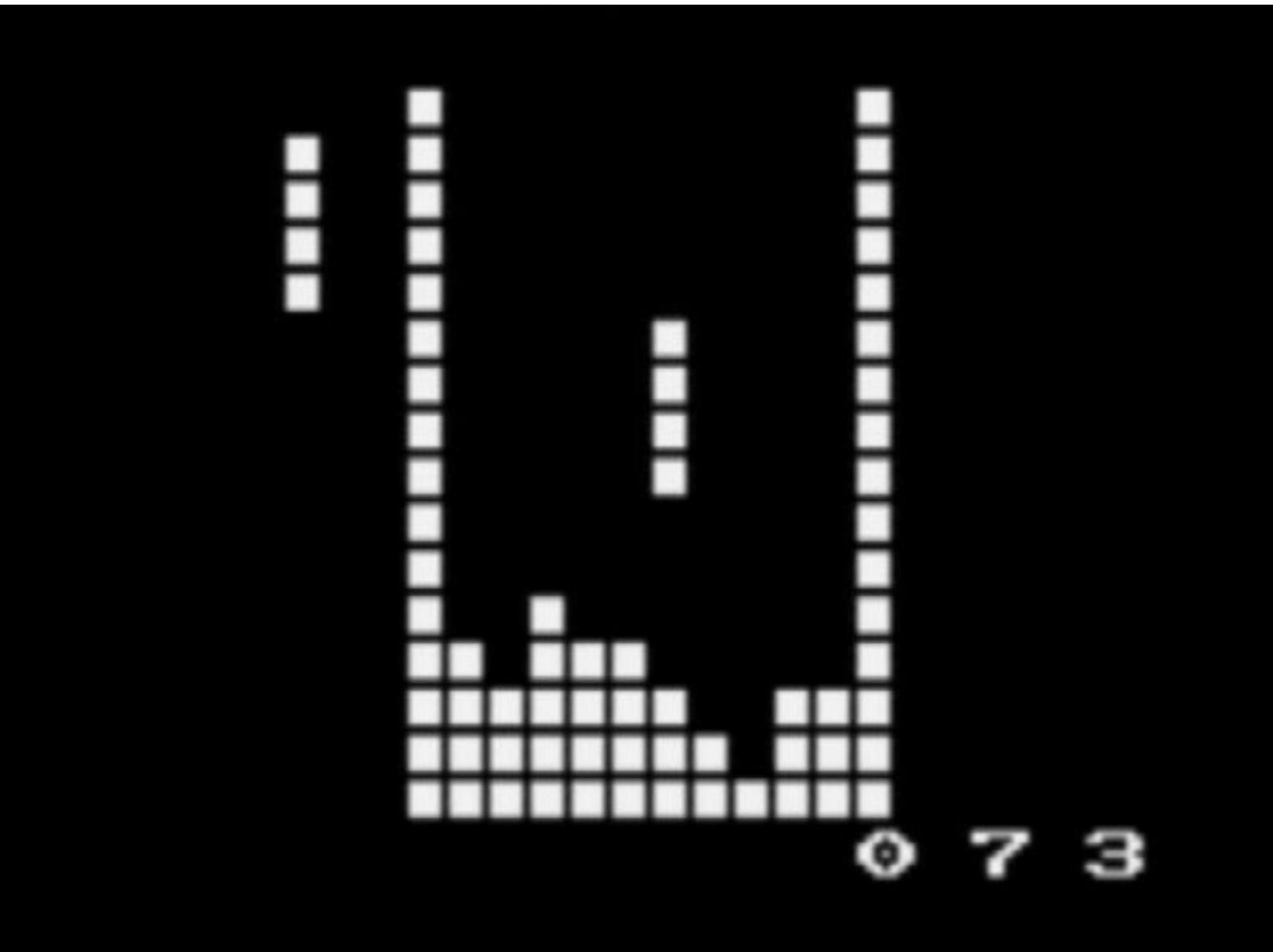
Assim Stern descreve uma capacidade perceptual que tem muito mais a ver com aspectos qualitativos, quase aspectos atmosféricos de percepção, do que com ações concretas e eventos em um sentido narrativo. Estas são as capacidades que todos nós temos experienciado nas primeiras fases do nosso desenvolvimento.<sup>34</sup>

## “Viagem espacial” e Abstração

Finalmente, considere um exemplo final - e muito diferente - que desafia alguns dos pressupostos que foram descritos acima sobre o envolvimento espacial e sua fonte, mas de uma maneira muito distinta dos exemplos filmicos oferecidos. Gostaria novamente de retornar para o modo pelo qual uma “biblioteca” de experiência espacial é mantida e é sempre trazida para carregar a experiência espacial presente. Gostaria também de recordar o objetivo que tem sido central para o vídeo-game e para o *design* do console para melhorar a qualidade de imagem a fim de sugerir um realismo tridimensional cada vez maior que, por sua vez, se destina a aumentar o envolvimento espacial ou imersão. Como alternativa, considere o exemplo de um jogo bidimensional que teve efeitos surpreendentes e perturbadores sobre seus jogadores causando uma mescla do “mundo” do jogador e do “mundo objeto” representado no jogo. Lembre-se, os pesquisadores de “Presença Espacial” observaram que a experiência da presença depende da capacidade de um determinado meio para induzir o espectador, leitor, ou usuário (como nesse caso) a processar as pistas espaciais oferecidas pelo meio e incorporá-las em sua própria “representação mental do espaço representado.”

## Tetris

Meu último exemplo é o velho game bidimensional Tetris, o qual ficou conhecido por criar algo chamado “Efeito Tetris” no usuário - na verdade, em quase todos os usuários (Fig. 3). O objetivo deste jogo simples, criado em 1985, é girar as formas quando elas aparecem na tela e descem até que se encaixem em um espaço disponível na parte inferior desse campo. Uma linha completa permite que a mesma linha desapareça e ganhe mais espaço para as formas (ou *tetrominoes*), que continuam a aparecer, cada vez mais rapidamente, na parte superior. O “Efeito Tetris” descreve o fato de que os jogadores, depois de finalizar o jogo, continuam a ver as formas caindo e continuam ocupados mentalmente tentando ajustá-las nos espaços na parte inferior do campo - mesmo em seus sonhos quando estão tentando dormir no final do dia. Um estudo realizado na *Harvard Medical School* (Stickgold et al., 2000), descobriu que mesmo aqueles com amnésia anterógrada, que são incapazes de transferir experiências para a memória de longo prazo e, portanto, incapazes realmente de lembrar do jogaram, também sonham com as formas caindo. Isso poderia parecer, e este é o resultado desse estudo, que dormir, especialmente sonhar, serve para solidificar as experiências do dia anterior e, assim, ajudam na aprendizagem. Os pesquisadores escreveram que “o mais impressionante sobre os dados foi a forte similaridade nos relatórios de diferentes indivíduos. Todos os sujeitos sonharam com as peças caindo e, às vezes, rotacionando ou se encaixando nos espaços vazios, e nenhum deles relatou ter visto moldura ao redor das peças, o placar ou o teclado” (citado em Leutwyler 2000).



**Fig. 3.** Tetris.

Enquanto este exemplo tem claramente mais a ver com o sono do que com a vida em vigília, na minha opinião, ele introduz uma dúvida adicional para a versão óbvia da forma como processamos informação espacial que eu descrevi no início deste artigo. Deve encorajar-nos a olhar para além da explicação mais óbvia do nosso compromisso com imagens em movimento e, então, impactar-nos na investigação do caminho que a representação e a abstração interagem da nossa experiência de espaço.

A *Einfühlung* foi um modelo psicológico e estético importante desenvolvido no final do século XIX que ofereceu uma experiência imersiva multi-modal, embora não tivesse sido aplicado explicitamente no filme durante sua proeminência em estética. Um exame da *Einfühlung* em suas raízes históricas, juntamente com outros modelos psicológicos (como Kohler que minimizou a importância sobre a função do aparelho na criação de impacto no espectador, ou a descrição de Stern da intermodalidade de experiência afetiva entre as crianças) problematizam categorias aceitas de experiência visual e estética e desafiam a distinção pura entre representação e abstração que atualmente reina nas discussões sobre a experiência estética, proporcionando profundidade e complexidade adicional para recentes teorias sobre a imagem em movimento. Indo e voltando da histórica *Einfühlung* para a empatia contemporânea e imersão, abre-se um novo ângulo de visão para a compreensão da experiência espacial complexa e de afetos ativados pela imagem em movimento.

## Notas

- 1 Nota da tradutora (NT): Esse texto foi escrito originalmente para a *Science in Context. Cambridge Journals Online: Cambridge University*. Volume 25, Número 3, pp. 425-446, 2012. Acesso: [http://journals.cambridge.org/abstract\\_S0269889712000178](http://journals.cambridge.org/abstract_S0269889712000178)
- 2 Uma passagem encontrada nas “Palestras sobre a Psicologia Experimental dos Processos de Pensamento”, de Edward Titchener, é geralmente citada como o “berço” da palavra empatia. Ele escreve: “Não apenas eu vejo a gravidade, a modéstia, o orgulho, a cortesia e a imponência, mas eu sinto ou as represento nos músculos da mente. Isto é, eu suponho, um caso simples de empatia, se podemos cunhar esse termo como uma interpretação de *Einfühlung*” (Titchener, 1909: 21).
- 3 Esta questão tem sido perseguida nos últimos anos, com especial vigor por estudiosos interessados no significado das considerações cognitivistas de percepção para conhecimento fílmico. Para recentes livros sobre empatia e filme de ficção, ver Smith:1995; Tan:1996; Currie:1995; e Grodal:1997.
- 4 A revista alemã *montage / AV* tem sido uma fonte importante para discussões sobre este tema. Ver, por exemplo, Wulff:2003; Vaage:2007; ou uma contribuição mais recente do estudioso italiano D’Aloia: 2010.
- 5 Esta passagem apareceu originalmente formulada de modo ligeiramente diferente em Panofsky 1937, 124-125.
- 6 Para Novalis o ato de sentir-se em algo (*sich etwas em einzufühlen*) ofereceu a oportunidade para alcançar um desejo fundamental de seu período: estar perto da natureza. Ele escreveu: “So wird auch keiner die Natur begreifen, der kein Naturorgan, kein inneres naturerzeugendes und absonderndes Werkzeug hat, der nicht wie von selbst, überall die Natur an allem erkennt und unterscheidet und mit angeborener Zeugungslust, in inniger mannigfaltiger Verwandtschaft mit allen Körpern, durch das Medium der Empfindung, sich mit allen Naturwesen vermischt,

sich gleichsam in sie hineinfühlt” (Novalis 1837, 99). O fragmento, *Die Lehrlinge zu Sais* [NT: “Aprendizes em Sais”] foi escrito entre 1798-1799, e publicado postumamente em 1802. [Nota da tradutora: seguindo o texto original da Dra. Robin Curtis, as citações estão disponibilizadas em Alemão nas notas de rodapé. [NT: As traduções existentes para o português foram elaboradas a partir do texto em inglês da autora.]

- 7 NT: Palavras e frases em língua estrangeira estarão sempre em itálico seguindo as regras da ABNT, mesmo que não estejam assim grafadas no original. As passagens colocadas em itálico no original estarão entre aspas na tradução para o português para demonstrar a ênfase dada pela autora. A palavra *Einführung* é a única exceção para esse caso, uma vez que é freqüente no texto e, no original, está sempre escrita no itálico, portanto aqui não estará entre aspas].
- 8 Apesar dessa relação, Ziegler adverte contra a visão que vê uma ligação direta entre o romantismo e as preocupações científicas de seu próprio período: “*Romantik ist Poetisierung des Lebens und der Wissenschaft; um sich der Natur zu bemächtigen, sagte ich oben, um sie sich zu gewinnen, dazu sollte ihnen jenes Heineinführen dienen; um die Natur zu gewinnen – auch für die wissenschaftliche Erkenntnis; denn darum handelt es sich für die Lehrlinge. Hier liegt der romantische Unfug*” (Ziegler 1894, 118). Dies bedeutet nicht, dass die “*Bezeugung der Einheit von Geist und Natur*” aufgegeben wird, sondern “*den tiefsinnigen Gedanken vom Symbol und von der Einführung da energisch fruchtbar zu machen, wo er sich innerhalb des Gegebenen und Fassbaren aufzeigen und allein wirklich fruchtbar machen lässt, d.h. im Gebiet des Ästhetischen*” (ibidem, 119).
- 9 De fato, tanto Murray Smith e Ed Tan falaciosamente citam Lipps como o “autor” do conceito de *Einführung*.
- 10 Veja, por exemplo, Lipps:1906, 100-14, para uma descrição compacta de sua tese.
- 11 Esta é uma formulação oferecida por Karsten R. Steuber em sua excelente visão global do assunto (Steuber: 2006 7).
- 12 “*Eben dies mein Streben fühle ich in der optisch wahrgenommenen Bewegung. Ich erlebe es als etwas unmittelbar dazu Gehöriges. Ich fühle also mich in dieser Bewegung strebend, nämlich strebend nach dem kinästhetischen Bewegungsbilde, das der optisch wahrgenommenen Bewegung entspricht, und damit zugleich nach dieser letzteren. Ich fühle, allgemeiner gesagt, mich in einem Wahrgenommenen strebend nach Ausführung einer Bewegung*” (Lipps 1903a, 120).
- 13 “*So ist jedes Ding für mich ein Individuum, nicht in der logischen Betrachtung, aber als psychologische Tatsache. Es ist in ihm das in ein mannigfaltiges Tun auseinandergelassene und darin sich zur Einheit zusammenfassende Ich enthalten.*”
- 14 “*Solcher Einführung gebe ich schon im gemeinen Leben Ausdruck, indem ich von der Linie selbst sage, sie strecke sich, beuge sich, woge auf und ab, begrenze sich; und vom Rhythmus: es sei in ihm ein Fortstreben und Zurückhalten, Spannung und Lösung usw. Dies alles ist meine Tätigkeit, meine lebendige innere Bewegung; aber eben objektiviert*” (Lipps 1903a, 196)
- 15 “*Das kraftvolle sich Zusammenfassen und Aufrichten der dorischen Säule ist für mich erfreulich, wie das eigene kraftvolle Zusammenfassen und Aufrichten, dessen ich mich erinnere, und wie das kraftvolle Zusammenfassen und Aufrichten, das ich an einem Anderen wahrnehme, mir erfreulich ist. Ich sympathisiere mit dieser Weise der dorischen Säule sich zu verhalten oder eine innere Lebendigkeit zu betätigen, weil ich darin eine naturgemässe und mich beglückende eigene Verhaltensweise wiedererkenne. So ist alle Freude über räumliche Formen, und wir können hinzufügen alle ästhetische Freude überhaupt, beglückendes Sympathiegefühl*” (Lipps 1966, 7)
- 16 “*Denn was ich einfühle, ist ganz allgemein Leben. Und Leben ist Kraft, inneres Arbeiten, Streben und Vollbringen*” (Lipps 1906, 100)

- 17 Veja Curtis (2009: 79-104). Outras contribuições desse volume também consideram a sobreposição da estética da empatia e do filme (como os de Giuliana Bruno, Antonia Lant, Ed Tan, e Christine Noll Brinckmann), mas nenhum desses oferecem um exame completo das implicações dos debates históricos para a imagem em movimento como o que foi escrito por Scott Curtis.
- 18 Precisamente esta oscilação e sua relação com as afinidades formais entre um objeto da experiência estética e o espectador tomados pela *Einfühlung* tem sido o assunto de minha própria pesquisa iniciada com a monografia “*Conscientious Viscerality*” [NT: Visceralidade Consciente] e, principalmente, “*Immersion und Einfühlung*,” [Imersão e Einfühlung].
- 19 Na verdade, o má compreensão de Koss da noção de distração de Kracauer é mais evidente na seguinte passagem do livro, onde ela afirma que “enquanto a absorção intensa dos espectadores do século XIX tinha sido chamada *Einfühlung*, Kracauer nomeou essa audiência de massa de Weimar de *Zerstreuung*, ou ‘distração’, e *tratou como superficial e passiva*. A distinção revela mais do que apenas uma mudança conceitual do espectador solitário para uma audiência de massa, ou de um indivíduo burguês do sexo masculino para um grupo de classe média que continha mulheres; isso também reflete a introdução da tecnologia para a arena cultural, após o que a experiência estética autêntica de *Einfühlung*, como muitos acreditavam, já não era possível” (Koss 2010 203; ênfase adicionada).
- 20 NT: no original consta cinematic space.
- 21 Na introdução de “*Abstraktion als Einfühlung*”, Müller-Tamm escreve: “Pode-se ver através do exemplo que Worringer fornece [em seu “*Abstraktion als Einfühlung*”] que a maneira pela qual a abstração era posicionada no modernismo surgiu devido a uma divisão dos processos psico-fisiológicos de projeção em dois pólos opostos: a vontade de um era especial para a arte [“*Kunstwollen*”] e o sentimento e percepção da arte [“*Kunstempfinden*”]. No próprio livro de Müller-Tamm, “*Abstraktion als Einfühlung*”, sugere que ambos opostos estão unidos na noção de projeção e, assim, indica *pars pro toto* [NT: a parte pelo todo] para o processo fundamental de análise que - desde que ele é aplicado a objetos estéticos - consiste em determinadas oposições conceituais (como, por exemplo, abstração e *Einfühlung*), o contraste de épocas (tais como os definidos pela estética do conteúdo versus a estética da forma, Impressionismo versus Expressionismo), bem como contradições conceituais dentro da poética do Expressionismo... todos os que pretendem iluminar as perspectivas fundamentais para uma constelação discursiva particular” (Müller-Tamm 2005, 15-16). “*Es läßt sich aber gerade am Beispiel Worringers zeigen, daß sich das moderne Abstraktionspostulat auch einer Aufspaltung des psychophysiologischen Projektionsdenkens der Einfühlungslehre in polare Möglichkeiten des Kunstwollens oder Kunstempfindens verdankt. Abstraktion als Einfühlung besagt, daß beide in der Denkfigur der Projektion zusammenkommen und verweist insofern pars pro toto auf das grundlegende Verfahren der Untersuchung, das - soweit es um ästhetische Gegenstände geht - darin besteht, bestimmte begriffliche Oppositionen (wie eben Abstraktion und Einfühlung), epochale Kontrastierungen (wie Gehalts- und Formästhetik, Impressionismus und Expressionismus) sowie konzeptionelle Widersprüche innerhalb der expressionistischen Poetik...als perspektivische Ausgestaltungen einer diskursiven Konstellation zu begreifen*” (Müller-Tamm de 2005, 15-16).
- 22 NT: “Uma viagem pela Market Street”.
- 23 O filme é de domínio público. Uma cópia encontra-se nos arquivos Prelinger e está disponível em <http://www.archive.org/details/TripDown1905> (último acesso em 09 de fevereiro de 2011).
- 24 NT: No original “*phantom rides*”.
- 25 NT: *Trip to the Moon* [“A viagem para a lua”] era um tipo de atração colocada em parques de diversão. Chamadas de *Hale’s Tour* ou *Pleasure Railway* foram criadas

- no início do século XX e simulavam uma viagem de trem. Essas atrações são considerados uma forma primitiva de realidade virtual.
- 26 Na verdade, a acessibilidade do espaço para o espectador é precisamente o que, de acordo com Manovich, distingue a “interatividade” da “ilusão” já que a navegação de um espaço 3D é “algo que não pode ser feito com a pintura ilusionista” (Manovich 2001, 184). Gostaria de sugerir, no entanto, que a distinção entre ilusão e não-ilusão é uma espécie de arenque vermelho na discussão de imersão, uma vez que claramente não é, e nunca foi, o caso desses espectadores estarem iludidos acerca do estado do que eles veem.
- 27 O aparelho [NT: no original *apparatus*] é uma das duas traduções possíveis em uso para a palavra francesa “*dispositif*” como resignificada por Foucault, sendo a outra traduzida por dispositivo [NT: no original *dispositive*]. Em estudos sobre filme e sobre mídia, a tradução “aparelho” [NT: no original *apparatus*] foi preferida. Refere-se neste contexto disciplinar para as características tecnológicas, experimentais e também institucionais de um dado meio, por exemplo, essas tecnologias e estéticas habilitadas pelo projetor e pela câmera, o espaço do cinema e a noção de “ir ao cinema” são partes do aparelho do cinema. Ele também poderia ser chamado de dispositivo cinematográfico, mas o último não é suficiente para destacar os aspectos tecnológicos do meio e as expectativas que, muitas vezes, o acompanham para os meus propósitos neste contexto.
- 28 “*Die Wahrnehmung [lässt sich] in der Tat leicht täuschen . . . , wenn Reizänderungen der oben besprochenen universellen Art künstlich geboten werden (z. B. bei Verwendung der Machschen Trommel oder in Filmszenen, die mit fahrender Kamera oder mit Gummilinse aufgenommen wurden, bei Drehungen oder Schwankungne von vorgeseigten Objekten ohne differenzierten Hintergrund u. dgl. Mehr). Es hängt in solchen Fällen von der Größe des Gesichtswinkels ab, unter dem man diese Dinge sieht, bzw. von der Abwesenheit sonst noch sichtbarer - und nicht mitveränderter - anderer Objekte, wie lange es dauert, bis man der Täuschung verfällt, dass nicht das Gesehene, sondern man selbst sich bewegt. Das Fehlen kinästhetischer Nachrichten über die eigene Bewegung, macht in solchen Fällen erstaunlich wenig aus*” (Kohler 1965, 630).
- 29 “*Kein Gestalt ist so spröde, in welche hinein nicht unsere Phantasie sich mitlebend zu versetzen wüsste .... Nicht allein in die eigentümlichen Lebensgefühle dessen dringen wir ein, was an Art und Wesen uns nahe steht, in den fröhlichen Flug des singenden Vogels oder die zierliche Beweglichkeit der Gassele; wir ziehen nicht nur die Fühlfäden unseres Geistes auf das Kleinste zusammen, um das engbegrenzte Dasein eines Muscheltieres mit zu träumen un den einförmigen Genuss seiner Öffnungen und Schliessungen, wir dehnen uns nicht nur mitschwellend in die schlanken Formen des Baumes aus, dessen feine Zweige die Lust anmutigen Beugens und Schwebens beseelt; vielmehr selbst auf das Unbelebte tragen wir diese andeutenden Gefühle über und verwandeln durch sie die toten Lasten uns Stützen der Gebäude zu ebenso vielen gliedern eines lebendigen Leibes, dessen innere Spannungen in uns übergeben*” (Lotze 2001, 201-202).
- 30 Citação de Lotze (1868, 80). “*Und so wirken denn alle räumlichen Gebilde ästhetisch auf uns, sofern sie Symbole eines von uns erlebbaren eigenthümlichen Wohls oder Wehes sind.*”
- 31 NT: prefere-se deixar a sigla SSM de acordo com o termo em inglês: Spatial Situation Model]
- 32 Deve-se notar que Moholy-Nagy não criou nenhum filme durante o seu período no Bauhaus de 1923-1928, e que apenas começou a trabalhar com filme depois que partiu para Dessau em 1928.
- 33 Conforme as considerações de Lucia Moholy sobre o desenvolvimento do objeto e as variações em seu título que surgiram muito depois da morte de Moholy-Nagy.
- 34 Para uma visão global da importância de Daniel Stern para investigações sobre o afeto nos estudos das humanidades, consulte Papoulias e Callard 2010, 29.

## Referências

- Bruun Vaage, Margrethe. 2007. "Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm." Traduzido por Kirsten Wächter. *montage/AV* 16(1):101-120.
- Currie, Gregory. 1995. *Image and Mind. Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Curtis, Robin. 2006. *Conscientious Viscerality: The Autobiographical Stance in German Film and Video*. Berlin: Gebrüder Mann Verlag / Edition Imorde.
- Curtis, Robin. 2008. "Immersion und *Einführung*: Zwischen Repräsentalität und Materialität bewegter Bilder." *montage/AV* 17(2):89-108.
- Curtis, Scott. 2009. "*Einführung* und die frühe deutsche Filmtheorie." Traduzido por Franziska Kast & Joseph Imorde. In *Einführung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*, edited by Robin Curtis and Gertrud Koch, 79-104. Munich: Wilhelm Fink.
- D'Aloia, Adriano. 2010. "Edith Stein geht ins Kino: Empathie als Filmtheorie." Traduzido por Herbert Schwab. *montage/AV* 19(1):80-100.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge MA: MIT Press.
- Griffiths, Alison. 2007. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*. New York: Columbia University Press.
- Grodal, Thorben. 1997. *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press.
- Herder, Johann Gottfried. [1774] 1994. *Auch eine Philosophie der Geschichte zur Bildung der Menschheit*. In *Schriften zu Philosophie, Literatur, Kunst und Altertum 1774-1787*, editado por Jürgen Brummack and Martin Bollacher = vol. 4 of *Werke in zehn Bänden*. Frankfurt am Main: Deutscher Klassiker Verlag.
- Kohler, Ivo. 1965. *Handbuch der Psychologie in 12 Bänden. 1st Volume. Allgemeine Psychologie. Der Aufbau des Erkennens, 1. Half Volume: Wahrnehmung und Bewußtsein*. Editado por Wolfgang Metzger. Göttingen: Verlag für Psychologie.
- Koss, Juliet. 2006. "On the Limits of Empathy." *Art Bulletin* 88(1):139-57.
- Koss, Juliet. 2009. "Über die Grenzen der *Einführung*." Traduzido por Franziska Kast and Joseph Imorde. In *Einführung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*, editado por Robin Curtis and Gertrud Koch, 105-126. München: Wilhelm Fink.
- Koss, Juliet. 2010. *Modernism after Wagner*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kracauer, Siegfried. [1947] 1974. *From Caligari to Hitler*. Princeton: Princeton University Press.

- Kracauer, Siegfried. [1960] 1997. "Preface." In *Theory of Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Kracauer, Siegfried. 1995. *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Edited and Translated by Thomas Y. Levin. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Leutwyler, Kristin. 2000. "Tetris Dreams: How and when people see pieces from the computer game in their sleep tells of the role dreaming plays in learning." *Scientific American*, October 16. <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=tetris-dreams> (last accessed 10 February 2011). Lipps, Theodor. 1903a. *Grundlegung der Ästhetik*, first part. Hamburg: Leopold Voss.
- Lipps, Theodor. 1903b. *Leitfaden der Psychologie*, 2nd ed. Leipzig: Wilhelm Engelmann.
- Lipps, Theodor. 1906. "Einfühlung und ästhetischer Genuß." *Die Zukunft* 54:100-14.
- Lipps, Theodor. [1897] 1966. *Raumästhetik und geometrisch-optische Täuschungen*. Amsterdam: E. J. Bonset. Lotze, Rudolf. [1885] 2001. *Mikrokosmos. Ideen zur Naturgeschichte und Geschichte der Menschheit*, vol. 2, *Elibron Classics (fac simile reimpresso da edição de 1885 por S. Hirzel, Leipzig, 1858)*.
- Mallgrave, Harry F. and Eleftherios Ikononou. 1994. *Empathy, Form, and Space: Problems in German Aesthetics*. Santa Monica: Getty Publications Program.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge MA: MIT Press.
- Moholy, Lucia. 1972. *Marginalien zu Moholy-Nagy: Dokumentarische Ungereimtheiten*. Krefeld: Scherpe Verlag.
- Moholy-Nagy, László. [1938] 2005. *The New Vision: Fundamentals of Bauhaus Design, Painting, Sculpture, and Architecture*. Translated by Daphne Hoffman. Mineola: Dover Publications.
- Müller-Tamm, Jutta. 2005. *Abstraktion als Einfühlung*. Freiburg im Breisgau: Rombach Litterae. Novalis [Georg Philipp Friedrich Freiherr von Hardenberg]. [1802] 1837. "Die Lehrlinge zu Sais." In *Schriften*. Editado por Ludwig Tieck, Friedrich von Schlegel, Karl Eduard von Bülow, and Johann Ludwig Tieck, 5th edn. Berlin: Georg Reimer.
- Panofsky, Erwin. 1937. "Style and Medium in the Moving Pictures." *Transition* 26:124-125. Papoulias, Constantina and Felicity Callard. 2010. "Biology's Gift: Interrogating the Turn to Affect." *Body and Society* 16:29.
- Smith, Murray. 1995. *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press. Stern, Daniel N. 1985. *The Interpersonal World of the Infant: A View from Psychoanalysis and Developmental Psychology*. New York: Basic Books.
- Stickgold, Robert, April Malia, Denise Maguire, David Roddenberry, and Margaret O'Connor. 2000. "Replaying the game: Hypnagogic images in normals and amnesics." *Science* 290:350-353.

- Stueber, Karsten R. 2006. *Rediscovering Empathy. Agency, Folk Psychology, and the Human Sciences*. Cambridge MA: MIT Press.
- Tan, Ed S. 1996. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahway NJ: Lawrence Erlbaum.
- Titchener, Edward. 1909. *Lectures on the Experimental Psychology of the Thought-Processes*. New York: Macmillan.
- Vaage, Margrethe Bruun. 2007. "Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm." *montage/AV* 16(1):101-120.
- Wirth, Werner, Tilo Hartmann, Saskia Böcking, Peter Vorderer, Christoph Klimmt, Holger Schramm, Timo Saari, Jari Laarni, Niklas Ravaja, Feliz Ribeiro Gouveia, Frank Biooca, Ana Sacau, Lutz Jänicke, Thomas Baumgartner, and Petra Jänicke. 2007. "A Process Model of the Formation of Spatial Presence Experiences." *Media Psychology* 9(3):493-525.
- Worringer, Wilhelm. [1907] 1997. *Abstraction and Empathy*. Traduzido por Micheal Bullock. Chicago: Elephant Paperbacks.
- Wulff, Hans J. 2003. "Empathie als Dimension des Filmverstehens: Ein Thesenpapier." *montage/AV* (January 12):136-161.
- Ziegler, Theobald. 1894. "Zur Genesis eines ästhetischen Begriffs." *Zeitschrift für vergleichende Literaturgeschichte* 7. Weimar: Verlag von Emil Felber.

## Biografia

**Robin Curtis** é professora de Teoria e Prática de Mídia Audiovisual na *Heinrich-Heine-University*, em Düsseldorf. Nascida em Toronto, Canadá. Cineasta (Nachlass, 1992), Curadora (ex: Programa Especial "Out of Time" Oberhausen 2001, Werkleitz Biental de 2002, Goethe Institute Tour "Geschlecht-Konfliktbewältigung" Israel / Palestina 2003) e pesquisadora no campo do Cinema e da Mídia. Foi contemplada com: *Feodor-Lynen Fellow*, *Alexander von Humboldt Foundation* 2008-2011 em SUNY Buffalo, Nova Iorque, EUA. Professora Adjunta da Universidade de Nova Iorque, Global Academic Center, em Berlim, 2009-2012; Pesquisadora Senior no Centro de Pesquisa Colaborativa "Culturas da performatividade", na *Freie Universität Berlin*, 2002-2010. Realizou o doutorado 2003 na *Freie Universität Berlin*. Pertence ao conselho editorial da revista *Pop. Kultur und Kritik* (Transcrição Verlag), do *Jahrbuch immersiver Medien* (*Schüren Verlag*), bem como do conselho consultivo do internet journal *nachdemfilm.de*.

Tradução: Ivani Santana