

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

RANGEL REDAELLI

GLIFOS DURANTES NA SUPERFÍCIE AUDIOVISUAL

SÃO LEOPOLDO

2012

RANGEL REDAELLI

GLIFOS DURANTES NA SUPERFÍCIE AUDIOVISUAL

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Área de Concentração Processos Midiáticos, Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientação: Prof^ª. Dr^ª. Suzana Kilpp

SÃO LEOPOLDO

2012

R312g Redaelli, Rangel
Glifos durante na superfície audiovisual / por Rangel Redaelli. -- São Leopoldo, 2012.

124 f.: il. color. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2012.

Orientação: Prof^a. Dr^a. Suzana Kilpp, Ciências da Comunicação.

1.Cinema. 2.Projeto gráfico (Tipografia). 3.Glifos. 4.Cinema – Composição tipográfica. 5.Recursos audiovisuais. I.Kilpp, Suzana. II.Título.

CDU 791.43
655.24
791.43:655.24

Catálogo na publicação:
Bibliotecária Carla Maria Goulart de Moraes – CRB 10/1252

RANGEL REDAELLI

“GLIFOS DURANTES NA SUPERFÍCIE AUDIOVISUAL”

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Aprovado em 28 de março de 2012

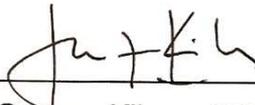
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva – UFRGS



Profa. Dra. Dinorá Moraes de Fraga – UNISINOS



Profa. Dra. Suzana Kilpp – UNISINOS

Aos meus avós: Adelaide Nozari Dalbosco, Ernesto Dalbosco (*in memoriam*),
Maria Cemin Redaelli e Luiz Redaelli.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Mariana.

Aos meus pais – Doris e Roque – e minha irmã - Raquel.

À minha orientadora e aos professores do PPG.

Aos meus colegas da Infoco Propaganda.

Aos meus clientes.

Aos meus alunos da FSG.

Aos meus amigos voadores de asa-delta.

Enfim, a todos os que conviveram comigo ao longo deste caminho percorrido,
Agradeço o apoio e a paciência dedicada.

"Viver é desenhar sem borracha."

Millôr Fernandes

RESUMO

O presente estudo propõe-se a formular o conceito de glifos durante na superfície audiovisual e avaliar o impacto da intervenção de elementos estáticos impressos sobre a imagem movente a partir do conceito de duração de Henri Bergson e de linha e superfície de Vilém Flusser. Valendo-se dos avanços provenientes do estudo das audiovisualidades na comunicação, é investigada, em diferentes experimentos audiovisuais, a duração agenciada por estes glifos. A pesquisa elege o móvel como lugar de investigação, tomando como princípios metodológicos a intuição, as cartografias, a desconstrução e as molduras, o que resulta em um procedimento de *scanning*, que intercala flaneuria e dissecação. No processo de invenção metodológica e aproximação do objeto, realiza-se uma pesquisa exploratória que flana através de experimentos pré-cinematográficos (Alegoria da Caverna, Fenaquitoscópio, Tavoletta di Bruneschi) e de produtos audiovisuais (*Anémic Cinema*, *Dans le Noir du Temps*, *O Livro de Cabeceira*, *Pierrot Le Fou*, *Pulp Fiction*, *The Life and Death of 9413*). A abordagem metodológica propõe um procedimento, inspirado no movimento espiral experimentado pelo espectador quando colocado em contato com os glifos, que leva em conta as idas e vindas entre afecções e percepções, entre objetividade e subjetividade e entre atuais e virtuais. Por fim, procede-se com um estudo de caso, aplicando a metodologia do movimento espiral ao filme *Dogville*. Com isso, deseja-se contribuir com o estudo das audiovisualidades, propondo uma alternativa de operação metodológica que procura dar conta da complexidade dos objetos abordados por este campo.

Palavras-chave: cinema, comunicação, audiovisualidades, glifos, duração.

ABSTRACT

This study aims to formulate the concept of during glyphs over the audiovisual surface and evaluate the impact of the intervention of static elements printed on the moving image, learning with the Henri Bergson's concept of duration and Vilém Flusser's concept of line and surface. Taking advantage of advances made by the study of audiovisualities, the research investigates the duration brokered by the glyphs over different audiovisual experiments .

The research has chosen the movement as a place of research, taking as methodological principles intuition, cartography, deconstruction and the frames method, resulting in a scanning procedure, which merges flanêurie and dissection. In the process of methodological approach and invention of the subject, carried out an exploratory study that flies through audiovisual experiences (The Allegory of the Cave, Fenaquitoscope, Tavoletta di Brunelleschi) and movies (Anémic Cinéma, Dans le Noir du Temps, The Pillow Book, Pierrot Le Fou, Pulp Fiction, The Life and Death of 9413). The methodological approach proposes a procedure inspired by the spiral motion experienced by the viewer when placed in contact with the glyphs, which takes into account the movement between affections and perceptions, between objectivity and subjectivity and between actual and virtual. Finally, proceed with a case study, applying the methodology of the spiral motion to the Dogville movie. With it, this research aims to contribute to the study of audiovisualidades, proposing an alternative methodology that attempts to handle the complexity of the objects studied by this field.

Keywords: cinema, communications, audiovisualities, glyphos, durations.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Primeiro <i>frame</i> do filme <i>Pulp Fiction</i> : definição de “Pulp”	12
Figura 2 – Aparelho de fotomecânica.....	13
Figura 3 – Letraset	14
Figura 4 – Cartaz do filme <i>Pulp Fiction</i> , que remete a uma revista pulp, além de dar a ver um exemplar desta na composição da foto, somando violência e erotismo em uma estética <i>underground</i>	15
Figura 5 – Butch desce as escadas na loja de penhores.....	18
Figura 6 – O relógio com o glifo DADS.....	19
Figura 7 – 39 minutos e 21 segundos na <i>timeline</i> de <i>Pierrot Le Fou</i>	27
Figura 8 – 39 minutos e 23 segundos na <i>timeline</i> de <i>Pierrot Le Fou</i>	27
Figura 9 – 39 minutos e 26 segundos na <i>timeline</i> de <i>Pierrot Le Fou</i>	27
Figura 10 – <i>Pierrot Le Fou</i> – inscrição que aparece enquanto Ferdinand, desolado, procura Marianne	28
Figura 11 – <i>Pierrot Le Fou</i> – inscrições de Ferdinand, preocupado com Marianne	28
Figura 12 – Cronofotografias de Marey.....	31
Figura 13 – Fenaquitoscópio.....	32
Figura 14 – <i>Dans le noir du temps</i> – código de linha na superfície audiovisual.....	35
Figura 15 – <i>Pierrot Le Fou</i> : pictórico enuncia violência	38
Figura 16 – <i>Pillow Book</i> – código de linha sobre a superfície do corpo.....	49
Figura 17 – <i>Pillow Book</i> : códigos e idiomas.....	50
Figura 18 – Butch e Esmeralda Villa Lobos, no taxi.....	56
Figura 19 – Butch e sua nova moto: “ <i>Zed’s dead, baby. Zed’s dead</i> ”	57
Figura 20 – Nagiko hospeda o estrangeiro em seu corpo.....	59
Figura 21 - <i>Dogville</i> : glifos que dividem capítulos	64
Figura 22 – Imagens de Vincent que dirige seu automóvel.....	71
Figura 23 – ... intercaladas com imagens de Vincent que se injeta heroína.....	72
Figura 24 – Sósia de Marilyn Monroe servindo <i>milk shakes</i> no restaurante <i>Jack Rabbit Slim</i>	72
Figura 25 – O concurso de dança, embalado pela canção <i>Never Can Tell</i> , de Chuck Berry	73
Figura 26 – <i>Dance With Me</i> , cena do filme <i>Bande à Part</i> , de Jean-Luc Godard.....	74
Figura 27 – Vincent abrindo a mala misteriosa de Marcellus Wallace	76
Figura 28 – Curativo na nuca de Marcellus Wallace. Em segundo plano, o boxeador Butch.....	77
Figura 29 – Movimento espiral dos glifos	82
Figura 30 – Movimento espiral da metodologia.....	84
Figura 31 – Títulos de abertura em perspectiva formada por linhas de fuga.....	85
Figura 32 – <i>Anèmic Cinèma</i> : espiral.....	86
Figura 33 – <i>Anèmic Cinèma</i> : glifos em movimento espiral	87
Figura 34 – <i>Dans Le Noir Du Temps</i> – entretítulos.....	88
Figura 35 – <i>Dans Le Noir Du Temps</i> : <i>frame</i> da cena chamada “Os últimos minutos do cinema”, uma imagem onde coalesce a <i>Alegoria da Caverna</i>	90
Figura 36 – <i>The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra</i> - glifos.....	91
Figura 37 – <i>The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra</i> – representação do final da carreira do personagem	91
Figura 38 – <i>The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra</i> – sonhos vistos através de projeções através de moldes sobre fundo preto	92
Figura 39 – <i>Dans Le Noir Du Temps</i> – livros sendo jogados no lixo, no capítulo intitulado “Os Últimos Minutos do Pensamento”	94
Figura 40 – <i>Pillow Book</i> – escrita oriental sobre o corpo e projetada sobre a parede	95
Figura 41 – <i>Pillow Book</i> : o Livro dos Mortos, escrito sobre o corpo do assassino	96
Figura 42 – <i>Pillow Book</i> : sobreposição de escritas em diferentes idiomas	97

Figura 43 – <i>Dogville</i> , <i>frame</i> inicial.....	100
Figura 44 – <i>Dogville</i> : planta baixa da cidade.....	101
Figura 45 – <i>Dogville</i> : inscrições no chão delimitam paredes e ambientes.....	102
Figura 46 – <i>Dogville</i> : outra vista da cidade.....	102
Figura 47 – <i>Dogville</i> . A primeira aparição do cão Moisés.....	103
Figura 48 – <i>Dogville</i> : “uma mudança de luz na cidade”.....	104
Figura 49 – <i>Dogville</i> : a lousa que enuncia a psicose e o erotismo.	106
Figura 50 – <i>Dogville</i> : <i>close-up</i>	106
Figura 51 – <i>Dogville</i> : mapa com desenhos “apavorantes”.....	107
Figura 52 – <i>Dogville</i> : cartaz de “Procura-se”.....	108
Figura 53 – <i>Dogville</i> : projeção de tempo pela sombra da torre da Igreja como o ponteiro de um relógio.....	109
Figura 54 – <i>Dogville</i> , figura de linguagem: “Capítulo Seis, em que <i>Dogville</i> mostra seus dentes.”.....	109
Figura 55 – <i>Dogville</i> : o cão Moisés após a cena do primeiro estupro.....	110
Figura 56 – <i>Dogville</i> . Moisés perde sua corrente para Grace.....	111
Figura 57 – <i>Dogville</i> : <i>dictum ac factum</i>	112
Figura 58 – <i>Dogville</i> : na cidade destruída pelas chamas, restam apenas os cadáveres; e o cão, sobrevivente.	113
Figura 59 – <i>Dogville</i> , tomada final: <i>zoom</i> para o glifo DOG e sua transformação em imagem do cão latindo.....	115
Figura 60 – <i>Dogville</i> : antes dos créditos finais, fotos de pessoas “desgraçadas”, ao som de <i>Young Americans</i> , de David Bowie.....	116

LISTA DE QUADROS

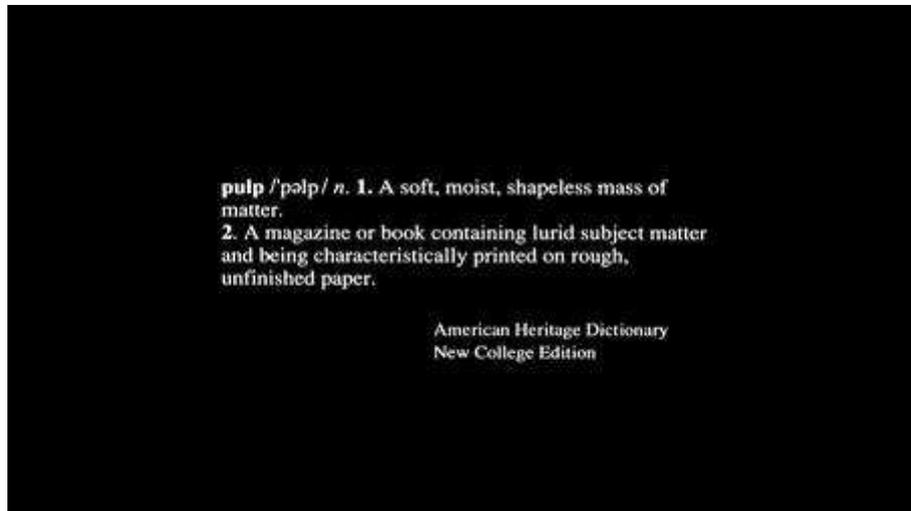
Quadro 1 – Pesquisa da pesquisa	24
---------------------------------------	----

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	12
2 O GLIFO NO CINEMA: PESQUISA.....	18
2.1 CÓDIGO	20
2.2 OBJETO DE PESQUISA.....	22
2.2.1 Definição de Glifo.....	25
2.2.2 O Glifo como Agente da Comunicação	26
2.3 GLIFOS NO CINEMA.....	26
2.4 OS AGENTES DO TEMPO	34
2.5 PINTURA NA TELA	36
2.6 GLIFOS DURANTES NO AUDIOVISUAL.....	38
2.6.1 Os Conceitos.....	39
2.6.2 Os Princípios Metodológicos	50
2.6.3 O Móvel como Lugar de Investigação	51
2.6.4 As Cartografias, as Molduras e os Imaginários	60
2.6.5 Atitudes e Procedimentos: Flaneuria e Dissecção	65
2.6.6 A Metodologia desta Pesquisa: <i>Scanning</i>	67
2.6.6.1 <i>O Método Intuitivo e a Construção do Glifo como Misto</i>	74
3 GLIFOS AUTENTICADOS EM MATERIAIS EMPÍRICOS	79
3.1 MOVIMENTO ESPIRAL	79
3.2 <i>SCANNING</i> DE AUDIOVISUAL: DISSECAÇÃO E FLANEURIA.....	83
3.2.1 <i>Anèmic Cinèma</i>	85
3.2.2 <i>Dans le Noir du Temps</i> – Primeiro <i>Scanning</i>	87
3.2.2.1 <i>A Alegoria da Caverna</i>	88
3.2.3 <i>The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra</i>	90
3.2.4 <i>Dans le Noir du Temps</i> – Segundo <i>Scanning</i>	93
3.2.5 <i>O Livro de Cabeceira</i>	94
3.3 O MOVIMENTO ESPIRAL DE <i>DOGVILLE</i> : ESTUDO DE CASO	98
4 CONSIDERAÇÕES TRANSITÓRIAS.....	117
4.1 METODOLOGIA	117
4.2 TEMPO	118
4.3 AUDIOVISUALIDADES	119
4.4 LINHA E SUPERFÍCIE.....	119
4.5 MOVIMENTO ESPIRAL	120
4.6 GLIFO	120
REFERÊNCIAS	122
FILMOGRAFIA.....	124

1 APRESENTAÇÃO

Figura 1 – Primeiro *frame* do filme *Pulp Fiction*: definição de “Pulp”



Fonte: Pulp Fiction (1994)

O filme *Pulp Fiction*, dirigido por Quentin Tarantino, inicia com a imagem acima, que aparenta ser um trecho retirado do *American Heritage Dictionary*. Na imagem, a palavra *pulp* é escrita em negrito, seguida da simulação da sua pronúncia entre barras - /pʌlp/ - e duas definições do termo. A primeira é relativa à palavra *polpa*, como a *polpa* de uma fruta, definida como “uma massa macia, úmida e sem forma”. A segunda definição remete a “uma revista ou livro de conteúdo lúgubre e geralmente impresso em papel grosseiro ou mal-acabado”. A partir destas definições inicia o desenrolar da história, que muito lembra o conteúdo violento, sujo e criativo das antigas revistas conhecidas como *Pulps*, impressas no papel *polpa de celulose*. O que temos neste primeiro *frame* é uma imagem, a primeira imagem de um filme, ali colocada para enunciar algum conteúdo e produzir sentido no espectador. Ou seria um texto, ali colocado, legendando a enunciação?

No cinema, muito se vê o uso da tipografia, colocada no fluxo audiovisual de diferentes maneiras, utilizada como recurso comunicacional. Tais intervenções sempre me provocaram. Confesso que, embora seus efeitos sejam muitas vezes impactantes, sempre tive dificuldade em compreender seu papel comunicacional e a configuração de suas estratégias dentro do audiovisual. Este misto de admiração e incômodo deflagrou, de modo lento e gradual, a vontade de transformar em objeto de pesquisa este corpo estranho: a tipografia combinada à imagem em movimento.

A escolha do tema tem origem em minha curiosidade pela tipografia, marcante ao longo

da carreira profissional e reforçada na vida acadêmica, pois sempre atuei no mercado como publicitário e *designer* gráfico. Essa trajetória profissional nasceu em meados da década de 1990 quando trabalhei em um equipamento chamado *fotomecânica* (fig. 01), aparelho hoje em desuso, que reproduzia em um filme (fotolito) textos e desenhos de uma arte-final. Aquele primeiro contato foi muito proveitoso para que eu conhecesse a beleza da reprodutibilidade técnica dos originais publicitários. Foi minha oportunidade de ter contato com os catálogos Letraset (fig. 02), que também davam seus últimos suspiros, e manusear belíssimas pranchas de *layout* feitas à mão por arte-finalistas de agências de propaganda. Nesse período tive contato com nomes (Helvetica, Futura, Times New Roman, Garamond etc.) e termos (serifa, negrito, itálico, romano, linha de base, eixo, entrelinha, entreletra etc.) indispensáveis para o estudo da tipografia e a prática do *design* gráfico.

Figura 2 – Aparelho de fotomecânica



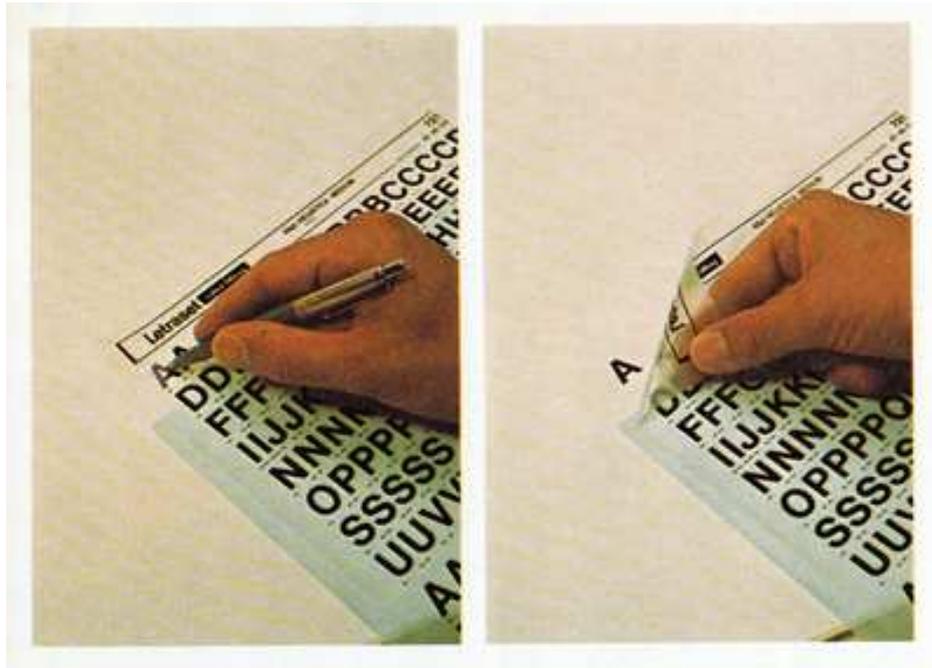
Fonte: Arquivo pessoal

No mesmo período, vivi a transposição dos processos de arte-finalização e fotolitografia do analógico para o digital. A apropriação dos recursos do *software* foi uma experiência primária que me colocou, naqueles tempos, na vanguarda do que hoje é pré-requisito para a vida em sociedade - o uso do *software* de um modo geral. Esta aurora dos computadores pessoais deu origem à tipografia digital, uma versão computadorizada do trabalho genial de *type designers*¹ como Claude Garamond, William Caslon, John Baskerville, Giambattista Bodoni, Herb Lubalin,

¹ O termo *type designers*, traduzido para o português como desenvolvedores de tipos, refere-se à criação de fontes tipográficas através do desenho de grupos de caracteres, organizados em fontes. Originalmente esculpidos em madeira e posteriormente produzidos em letras de chumbo para impressão tipográfica, os tipos móveis sempre tiveram suas matrizes baseadas no desenho manual feito por estes *type designers*, geralmente usando bico de pena e nanquim sobre papel.

Edward Benguiat e Adrian Frutiger. Esses grandes autores de fontes (ou *type designers*) desenhavam manualmente catálogos inteiros de letras para serem posteriormente reproduzidas com tipos móveis ou Letraset. A digitalização das artes gráficas permitiu a automatização deste processo, inserindo nos *Macintoshes* todos os caracteres desenhados, aplicáveis com grande flexibilidade em diferentes blocos de texto.

Figura 3 – Letraset



Fonte: Arquivo pessoal.

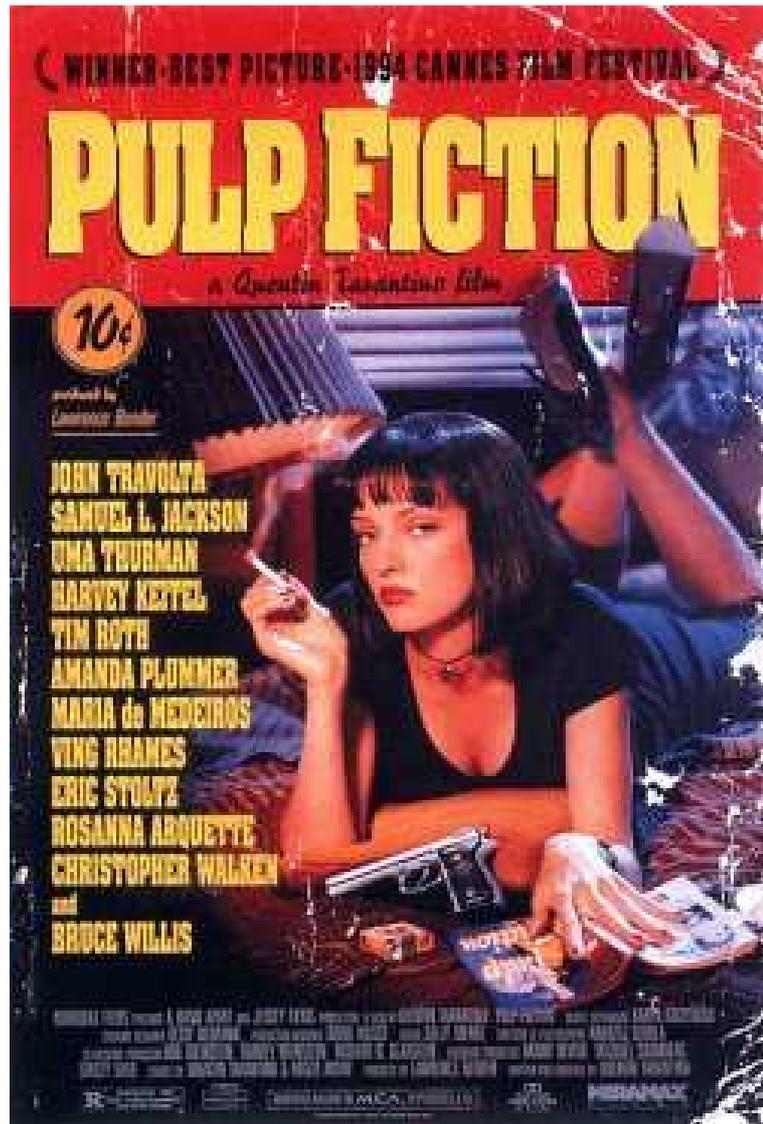
Antes de ser criado no Brasil o termo *designer gráfico* eu já desempenhava, de certa forma, esta função. Técnico em artes gráficas, poderia ser então considerado, segundo Petit (1991), um artista gráfico. Em 1998 radiquei-me na cidade italiana de Brescia, transformando este meu trabalho técnico de reprodução de artes gráficas em um ofício de criação publicitária. Naquele país, o artista gráfico era chamado de *gráfico pubblicitario*, e segui nesta função, desempenhando o papel de *art director*² em uma agência de publicidade. Em paralelo, aprendi e me dediquei à produção de vinhetas para vídeo e televisão, desenvolvendo o trabalho de direção de arte também para o audiovisual.

Como se pode notar, a tipografia esteve cada vez mais presente no meu dia-a-dia e veio

² *Art Director*, ou Diretor de Arte, é uma função clássica em agências de publicidade, definindo o profissional que desenvolve o trabalho de criação gráfica, partindo de um conceito preestabelecido pelo *brainstorming* da equipe ou pelo Diretor de Criação (*Creative Director*) e transformando este em um conceito gráfico. Desenvolve identidades visuais, logotipos, *layouts* e projetos gráficos para mídia impressa ou eletrônica.

crescentemente provocando questionamentos sobre sua potência. O exemplo do início deste texto, *Pulp Fiction*, com sua tipografia, já era um importante intercessor desta minha curiosidade. O filme é um exemplo de obra onde o recurso de projeto gráfico é um elemento marginal que se torna fundamental na enunciação. Produzido em 1994, esteve sempre presente em minha vida profissional como referência, por seu apelo de *Cult Movie* e sua estética bem resolvida, alinhando uma competente direção de arte a afiados e inusitados diálogos.

Figura 4 – Cartaz do filme *Pulp Fiction*, que remete a uma revista pulp, além de dar a ver um exemplar desta na composição da foto, somando violência e erotismo em uma estética *underground*.



Fonte: Pulp Fiction (1994)

De volta ao Brasil, segui minha trajetória de artista gráfico, porém voltado à publicidade e à gestão do *marketing*, fundando e administrando minha própria empresa de comunicação. Mais

recentemente, a docência no curso de *Design* Gráfico na Faculdade da Serra Gaúcha – FSG (Caxias do Sul – RS), nas disciplinas de Tipografia e Mídias Eletrônicas, reforça meu interesse pelo tema e me dão novo estímulo para pesquisar esta combinação entre audiovisual e tipos, que casualmente permeiam todo meu histórico.

No PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, o contato com alguns autores trouxe à tona muitas das minhas antigas perguntas e estimulou minha curiosidade no campo das audiovisuais. Os estudos abordados pelo programa e, principalmente, pela minha linha de pesquisa (Mídias e Processos Audiovisuais), me deram acesso a conceitos que iluminaram minha investigação e metodologias que a viabilizaram, fazendo com que minhas ideias iniciais ganhassem consistência e resultassem nesta dissertação de mestrado.

O presente texto relata a trajetória da minha pesquisa e está organizado em quatro capítulos, dos quais o primeiro é esta breve apresentação do autor e de seu envolvimento com a temática.

O segundo capítulo é uma introdução conceitual ao tema, que contextualiza o glifo no universo audiovisual da comunicação e apresenta a estrutura da pesquisa. Levanto, então, as questões relativas ao agenciamento do tempo feito pelos glifos dentro do audiovisual. Em um processo de viravolta, nos termos propostos por Bergson que serão apresentados mais adiante, desenvolvo uma primeira definição do que são os glifos de minha pesquisa, inserindo-os na produção cinematográfica e justificando as tensões que provocam. Aprofundo os conceitos que embasam o estudo e os faço interagir com alguns materiais empíricos, estabelecendo, a partir desse movimento, os princípios metodológicos que guiam a pesquisa. Desses princípios, evoluo para a formulação da metodologia de *scanning*. Por fim, experimento a aplicação dos princípios metodológicos sobre diferentes audiovisuais em momentos distintos do cinema, através da prática da pesquisa exploratória.

O terceiro capítulo é a verificação dos princípios metodológicos à pesquisa de materiais empíricos, onde, a partir de atuais, são traçadas linhas de fuga para o tensionamento dos conceitos apresentados ao longo da pesquisa. Procede-se a leitura/*scanning* do movimento espiral realizado pelos glifos em alguns audiovisuais, em um processo em que se intercala dissecação e flaneuria: em um momento interrompo o fluxo para verificar a tentativa de desmágicação produzida pela tipografia na imagem técnica; no momento seguinte, insiro-me no fluxo, a fim de deixar-me afectar pelo glifo, autenticando sua potência remagizante.³ A última parte desse capítulo é dedicada a realizar em profundidade o *scanning* do filme *Dogville*, tratado assim como

³ Todos esses termos serão esclarecidos mais adiante no texto.

estudo de caso.

Por fim, a título de conclusão ou resultados alcançados, produzo uma reviravolta, também nos termos propostos por Bergson que serão apresentados mais adiante. Valendo-me da experiência produzida a partir dos atuais verificados, dissecando e flanando ao mesmo tempo, avalio e redefino o conceito de glifo. Veremos, entretanto, que meus princípios metodológicos não visam à obtenção de um resultado final de pesquisa, e sim produzir um conceito catalisador de novas problematizações.

Durante toda a dissertação, o leitor observará a intercessão de materiais empíricos, audiovisuais apresentados com o objetivo de autenticar e dar força às articulações teóricas desenvolvidas. Os filmes abordados foram escolhidos por possuírem uma potência particularmente proveitosa para os conceitos discutidos ou por apresentarem o glifo em uma configuração que pode ser discutida na pesquisa. De Jean-Luc Godard, apresento *Dans Le Noir Du Temps* (2002), *Bande à Part* (1964) e *Pierrot Le Fou* (1965). De Quentin Tarantino, falo em *Pulp Fiction* (1994) e *Eles Matam e Nós Limpamos* (1996). De Peter Greenaway discuto *O Livro de Cabeceira* (1996). De Marcel Duchamps discuto *Anémic Cinéma* (1926) e de Robert Florey, apresento *9413: The Life And Death of an Hollywood Extra* (1928). Por fim, de autoria de Lars von Trier, procedo com o estudo de caso de *Dogville* (2003). Os materiais empíricos são explorados de maneira rizomática, transversal, e não obedecem a uma genealogia ou hierarquia. São simplesmente frutos de minha afecção e apresentados conforme me foram úteis para compreender e explicitar os estudos e teorias que me foram necessários para a formulação do conceito de glifos.

2 O GLIFO NO CINEMA: PESQUISA

“Butch e o Relógio de Ouro” é uma das histórias que correm paralelamente a outras na narrativa de *Pulp Fiction*. O relógio, como objeto, aparece em diversos momentos e é fundamental na construção do personagem do título. Quando criança, ele recebeu o relógio de um oficial ex-combatente do Vietnã como herança de seu pai, herói tombado na guerra. O objeto de ouro, referência de tempo, está sempre presente no pensamento de Butch, o que se nota nos freqüentes sonhos ou pesadelos que remontam ao dia em que ganhou o relógio. Também é o motivo de um grande embate travado durante o filme, quando o personagem é obrigado a voltar para sua casa para recuperar o relógio esquecido. Butch não deveria voltar à sua casa, pois já havia fugido com o dinheiro do gangster Marcellus Wallace. Na casa, encontra Vincent e posteriormente, na rua, Marcellus, travando uma longa e sangrenta briga, que termina na Loja de Penhores, vista nas imagens abaixo. No local, Marcellus é feito refém de um grupo de homossexuais sadomasoquistas, enquanto Butch escapa. Este, heroicamente, resolve voltar ao porão da loja para salvar o até então inimigo Marcellus. Eis a intervenção do glifo: enquanto desce as escadas, o personagem passa por diversos relógios expostos, com seus números e sua configuração pictórica e gráfica, numa clara remissão à história do relógio de ouro.

Figura 5 – Butch desce as escadas na loja de penhores



Fonte: Pulp Fiction (1994)

Em seguida, em meio à complexidade da composição fotográfica da cena, nota-se em destaque um vistoso relógio amarelo com a inscrição *DADS*, uma alusão direta ao relógio de ouro do seu pai (em inglês, *dad*). Em meio ao denso ambiente visual, com diversos objetos e suas respectivas durações, um deles carrega uma maior espessura. O relógio com a inscrição *DADS* notadamente é um objeto que conota um comportamento do tempo, remete à história do relógio

de ouro e, conseqüentemente, a toda a construção do personagem Butch. O **glifo**, em meio ao fluxo do audiovisual, cumpre um papel de agente, traçando a partir daquele ponto na tela uma linha de fuga para outros tempos da narrativa. O próprio relógio seria já um recurso pictórico, com seus números, traços e sua configuração visual característica. Como se não bastasse, o cineasta considerou importante a inserção da palavra DADS no objeto, o que pode ser notado ou passar despercebido pelo espectador. O fato é que a intervenção poderá vir a produzir sentido em algum espectador e, se isso acontecer, a afecção será mais intensa.

Figura 6 – O relógio com o glifo DADS



Fonte: Pulp Fiction (1994)

Trago aqui o episódio do relógio de ouro em *Pulp Fiction* porque é um exemplo claro de como age o glifo que procuro no cinema. Mostra de que maneira sou provocado pela intervenção e que tipo de tensionamento sou levado a produzir. Da inscrição surgem perguntas, e estas perguntas são **linhas de fuga** para o pensamento, conectadas a conceitos formulados pelos autores do meu referencial teórico. Para produzir pensamento, é necessária uma sistemática de abordagem, que é guiada pelos princípios metodológicos que serão apresentados em capítulo específico, e justificada pelas formulações teóricas que também são aqui articuladas.

Para elaborar as perguntas provocativas que alimentam e dão movimento às minhas reflexões, mergulhei no espaço teórico que daria conta da minha pesquisa. Nesse movimento, de elaborar conceitos a partir de perguntas, o meu material de estudo é *produzido*, em vez de *colhido*. Para tanto, as perguntas precisam ser bem formuladas, fazendo-nos discutir problemas verdadeiros, ao invés de questionamentos baseados em falsos problemas.

O ponto de partida teórico da pesquisa são os conceitos de Henri Bergson sobre o **tempo** e os de Vilém Flusser sobre **linha** e **superfície**. A apropriação destas formulações me dá

o referencial necessário para problematizar meu objeto. As concepções de **duração** e **simultaneidade** de Bergson (2006A) me levaram a compreender que um sistema de elementos deveria ser “imobilizado” para minha análise, enquanto os demais eventos seguiriam escorrendo em sua **movência**. Paralelamente, delimito o eixo central da pesquisa a partir do que é **código de linha** para Flusser (2007), ou seja, elementos alfabéticos e textos compostos na forma de **glifos**. A contraposição desta linha é a **superfície**: a imagem, aquilo que o observador apreende primeiro como um todo e depois circula entre os elementos que a compõem segundo os impulsos do seu íntimo. Este é o conceito que embasa a expressão “**superfície audiovisual**”, superfície de imagens técnicas colocadas em movimento e apreendidas como simulação do movimento da vida.

2.1 CÓDIGO

A **tipografia** permeia toda a vida de cada indivíduo civilizado. Temos contato com glifos muito antes da alfabetização, e com eles interagimos de forma cada vez mais íntima na medida em que constituímos repertório. Frequentemente, o elemento textual nos passa despercebido, pois estamos de tal forma habituados a ver letras que estas se tornam triviais, mimetizadas em meio à paisagem. Como pesquisador e também profissional do campo da comunicação não pude deixar de atentar a estes movimentos da interação humana, no qual há uma intencionalidade de produção, um aparelho de mediação e uma produção de sentido no espectador. As letras não aparecem ao acaso, e podem comunicar muito além do que está escrito.

Embora interessem aos mais diversos campos da Ciência, identifico uma concentração de estudos sobre tipografia na área do *design*, justamente porque o desenho dos tipos é resultante de um processo complexo de projeto e execução. Como diz Rocha,

os *designers* deixaram de ser simples usuários da tipografia. Passaram a se apropriar livremente desse código, ao mesmo tempo familiar e inexplorado, e puderam determinar qual direção seguir, independentemente dos interesses mercadológicos dos fabricantes de fotocomposição. Agora, a página digitalizada não mais se apresenta de forma estática, mas como algo vivo, com inúmeros recursos. (ROCHA, 2005, p. 11)

Tipografia é uma palavra originada no processo de impressão com **tipos móveis**, cujo nascimento é atribuído à prensa tipográfica de Gutemberg. Na tipografia clássica, letras são esculpidas em moldes de madeira ou metal, que posteriormente são cobertos de tinta e “carimbados” em folhas de papel, permitindo sua reprodução seriada. Estas letras são chamadas

de “**tipos móveis**”, ou simplesmente “**tipos**”, e costumavam ser combinadas em pranchas para formarem páginas inteiras, impressas depois em livros, cartazes, jornais etc. O desenho das letras tem origem basicamente caligráfica, remetendo, em seus detalhes, às características das ferramentas utilizadas para a escrita, como cinzel sobre pedra, bico de pena sobre papel, entre tantas outras. O mesmo princípio foi replicado na tipografia digital, pois os mesmos caracteres ganharam versões digitais e até hoje compõem de forma modular as páginas criadas em nossos *softwares* de edição de texto ou editoração gráfica.

No campo da comunicação, a **tipografia** também costuma estar presente, contribuindo, sobretudo, para estudos históricos sobre a mídia impressa, expressão gráfica e comportamento social. Percebe-se também que os estudos sobre a tipografia já mais consolidados na área do *design* podem ser aplicados e complementar os estudos na comunicação. A visada de Flusser pode ser inclusive a ponte entre *design* de produtos, *design* gráfico e comunicação, uma vez que o autor trata essas disciplinas como parte de um mesmo campo. (FLUSSER, 2007)

Dar-se conta do que são códigos na perspectiva de Flusser e de como o ser humano lida com eles é fundamental para que o *designer* gráfico desenvolva seus tipos com competência estética e funcional, buscando soluções que facilitem a comunicação de suas ideias. Ao mesmo tempo, isso é fundamental para o estudioso de comunicação, que pode analisar o contexto onde a mensagem será midiaticizada e analisar a adequação da tipografia utilizada à compreensão dos sentidos sugeridos por um texto qualquer. É assim que a tipografia vernacular brasileira⁴ possui características próprias, reconhecíveis por uma grande parte da população através de cartazes, fachadas de estabelecimentos e placas de estrada feitos de forma amadora por pessoas do povo, contendo muitas vezes erros de ortografia e gramática, de modo que ao *layoutar* um cartaz ou uma vinheta animada com, por exemplo, o título *FASSO FRETE*, é conveniente que o *designer* gráfico faça uso de letras com traços estéticos que remetam à tipografia vernacular brasileira, reforçando e intensificando o objetivo da comunicação. Letras elegantes, com serifas agraciadas e espaço entreletras perfeito certamente não obteriam o efeito cômico esperado nesta peça de comunicação visual.

Apesar do importante papel que tem desempenhado como intercessor das práticas do *design* gráfico, o termo ‘tipografia’ não é suficiente para este estudo. Além de se configurarem como ferramentas para a escrita alfabética, os tipos móveis são agentes que potencializam o código de linha do texto escrito. Para Flusser (2007), textos são linhas e demandam um procedimento completo para que sejam compreendidas, pois as letras são ordenadas

⁴ Tipografia vernacular é o termo utilizado pelos *type designers* para identificar a tipografia popular. Deriva da palavra “vernáculo”, que se refere ao idioma próprio de um país ou às características lingüísticas próprias de uma região.

historicamente para formar palavras, e palavras são ordenadas historicamente formando sentenças, e assim sucessivamente. Para compreender a mensagem, o leitor deve dominar o código e, ainda assim, só terá consciência da mensagem proposta quando concluir a leitura. As **imagens**, por sua vez, se apresentam como uma **superfície** que não exige uma leitura linear para ser compreendida, e o código alfabético de nada serve para o entendimento das imagens. Essa discussão será aprofundada mais adiante neste trabalho, porém desde já falo em **linha** e **superfície** para destacar a dupla articulação do elemento **tipográfico**. Este elemento, além de ser uma representação gráfica remissiva ao código alfabético, se configura também como uma **superfície**. Comunica através do símbolo textual que apresenta e das particularidades estéticas do seu desenho visual.

Embora designe parcialmente os elementos investigados aqui, o termo “tipografia” poderia nos conduzir a generalizações ou imprecisões que nos afastam do propósito desta pesquisa. Por isso, optei por atribuir uma denominação específica para este objeto de estudo, utilizando ao longo de toda a pesquisa o termo “glifo”, e não mais “tipografia”. Por isso, daqui por diante, neste texto, chamarei de **tipografia** somente o elemento tipográfico que **não é** o glifo que pesquiso.

2.2 OBJETO DE PESQUISA

A temática desta pesquisa gira em torno dos três elementos que a estruturam. O objeto que investigo é o elemento tipográfico com características que o distinguem da tipografia, e que aqui chamo de **glifo**, termo oriundo do *design* de tipos e etimologicamente proveniente do grego *glyphos*, que significa “inscrição”. Em **tipografia**, os **glifos** são todos os caracteres que compõem uma fonte, um tipo de letra, sendo eles alfabéticos ou não. Os caracteres alfabéticos são remissivos aos códigos da **linguagem escrita**, e os caracteres não-alfabéticos são os outros símbolos que compõem a linha de texto. Nestes caracteres estão incluídos desenhos de *clip-art*, fontes *dingbats*⁵, acentos, símbolos, hífens e até mesmo os espaços em branco (espaçamentos verticais – *leading* - e horizontais - *space*), também fundamentais para a expressão através do **código de linha**. Meu objeto de pesquisa é, portanto, a inscrição de linha apropriada pelas técnicas e efeitos da **tipografia**, inventada por Gutemberg como evolução da caligrafia e integralmente incorporada hoje por *softwares* de tipografia digital. Além disso, é esse objeto inserido no audiovisual onde, à primeira vista, ele não teria sentido ou espaço. A constatação de

⁵ *Dingbats* são fontes formadas por ícones e símbolos que substituem os caracteres alfabéticos.

que, apesar disso, ele comparece no audiovisual, é a questão que justifica a pesquisa: o glifo no audiovisual, o que é? Por que dura onde aparentemente seria estrangeiro? Como tensiona, e de quais maneiras, o audiovisual no qual comparece?

O corpus da pesquisa é um recorte do cinema em três diferentes fases históricas: os pré-cinemas, o primeiro cinema e o cinema moderno; independente do período, o importante é que se possa autenticar nestes audiovisuais o glifo que dura. Além disso, não se descarta a possibilidade de que o audiovisual em estudo possa partir do cinema e estender-se a outras expressões e dissidências, como o vídeo, o *web* vídeo e a televisão. Me aproprio aqui do manifesto do Grupo de Pesquisa Audiovisualidades (GPAV) quando dizia que o audiovisual é o dispositivo central do processo de globalização das culturas e que:

Essa problemática tende a ser tradicionalmente tratada, no entanto, na perspectiva de uma subdivisão do audiovisual em cinema, TV, vídeo e internet, o que, de fato, designa objetos de outra natureza, ainda que afins. Nos últimos três anos, o Grupo de Pesquisa em Audiovisualidades (GPAV) da UNISINOS vem buscando estudar o objeto audiovisual desde a perspectiva de sua irredutibilidade a qualquer mídia, admitindo que o audiovisual é também uma virtualidade que se atualiza nas mídias, mas que as transcende. (SILVA e ROSSINI, 2009, p. 6).

O tema da pesquisa, porém, não é somente a inscrição tipográfica ou sua interação com a imagem em movimento. O que o título desta dissertação preconiza é o caráter durante dos glifos como recurso de enunciação na superfície audiovisual, termo este (durante) que é relativo ao conceito de duração de Henri Bergson. A teorização parte, assim, da proposição do filósofo francês de que o tempo que estamos habituados a “medir” é um tempo convencionalizado, um tempo que é medido como espaço, uma representação espacial do que seria uma sua quarta dimensão. Contrário a esta espacialização, Bergson (2006 A) propõe que o tempo não seja entendido como uma sucessão de instantes, mas como um todo coalescente que simplesmente dura.

A proposta é discutir como os glifos agenciam o tempo do audiovisual no qual se inscrevem, e nesta problematização imobilizar os três elementos que estruturam o problema da pesquisa: glifos, audiovisual, tempo. Com o olhar de especialista⁶, quem estuda ou trabalha com tipos observa por um viés tipográfico. Não poderia ser diferente ao analisar o audiovisual: o glifo se evidencia ao especialista cada vez que é utilizado na forma “correta” de aplicação, no contexto histórico em que está enquadrado, na estética à qual se refere, e todos estes elementos são

⁶ Sempre que estiver usando esse termo desejo frisar não a autoridade de uma competência especializada (o que é fato), mas a cegueira por situação dessa especialidade; nessa situação, segundo Derrida (apud BERNARDO, 2005), tende-se a ver o que se está habituado a ver, e a não ver o estranho, o que há aí para além (ou aquém) do hábito.

motivações para o questionamento do tipo. A partir do momento em que nos dispomos a observar os glifos na perspectiva de indagar sobre sua ação no tempo do audiovisual, acabamos por autenticá-los como intercessores do tempo enunciatório do produto audiovisual e da enunciação ela mesma.

Desde tal perspectiva busquei mapear as pesquisas já realizadas com semelhante teor a fim de encontrar possíveis referências e prezar pelo ineditismo deste texto, mas principalmente para verificar o “estado da arte”. Na revisão bibliográfica de livros e artigos encontrei quase nada, e na busca que fiz no Banco de Teses da Capes localizei, até a presente data, as seguintes ocorrências:

Quadro 1 – Pesquisa da pesquisa

Palavra(s)-chave (ou combinações)	Número de pesquisas	Área e/ou abordagem
tipografia	107	- 51 na área do design; - 44 na da comunicação; - entre elas, várias em ambas; - na maior parte, os tipos são vistos sob um viés estético e funcional, e a tipografia como técnica; - 64 propõem, em algum momento, uma abordagem histórica da tipografia;
tipografia + tempo	27	- 25 abordagens históricas, religiosas ou semióticas, estudando, em algum ponto, a criação de sentido dentro da narrativa através dos tipos; - 2 pesquisas na área da arquitetura
duração + Bergson	61	pesquisas inscritas nas áreas de psicologia, filosofia, metafísica, literatura, comunicação (principalmente de pesquisadores da Unisinos), fotografia, sociologia.
tipografia + duração + Bergson	nenhuma	-
tipografia + tempo + audiovisual	nenhuma	-
superfície audiovisual	4	História da arte, comunicação (telejornalismo), ensino, literatura
glifo	5	- todas nas áreas de engenharia e matemática;
glifo + duração	nenhuma	-

Fonte: Elaborado pelo autor

Em resumo, dentre tantas pesquisas realizadas nota-se, portanto, que há estudos sobre o tempo, estudos sobre o *design* de tipos e também sobre códigos de linguagem audiovisual; mas nenhuma que verse especificamente sobre o objeto que me propus investigar. Entendo, no entanto, que as perspectivas encontradas de algum modo atravessam o presente estudo, e justificam que nele se dê conta das razões de o glifo (código de linha) durar no audiovisual (código de superfície). Para isso voltamos a nos perguntar: seria o glifo um elemento que faz durar a linguagem dentro do audiovisual? O glifo é texto ou é imagem; é linha ou superfície? O

glifo é lido ou escaneado na imagem em movimento? Como se apresenta o devir cultura no glifo? O texto inscrito na tela é submisso à linguagem verbal ou atua para além dela? Como o espectador atualiza o glifo que dura na superfície audiovisual?

2.2.1 Definição de Glifo

Mas, afinal, o que difere os glifos das demais inscrições que surgem no escorrer da imagem na tela? O que caracteriza este objeto e qual sua importância a ponto de demandar que se elabore um conceito para ele? Sustento que a resposta está no **tempo**. Não vem das características estéticas ou funcionais do objeto, como é em geral o caso da tipografia, embora estas influenciem a atualização do glifo. Não está no *design* de tipos ou na narrativa do audiovisual. Está no agenciamento do tempo pela inscrição tipográfica.

Na composição de uma imagem, diversos objetos são distribuídos, formando uma **superfície** única, apreendida por *scanning*⁷ pelo espectador. Isso significa, nos termos de Flusser (2007), que ela é vista como um todo, podendo depois ser observada (ou não) em segmentos, em partes isoladas. Cada parte isolada desta composição possui sua própria história, guardando em si uma potência, que poderá produzir atuais em diferentes graus quando combinada com o imaginário do espectador. Ou seja, alguns objetos da imagem podem produzir pouca ou nenhuma diferença no espectador, enquanto outros podem produzir diferença de maior intensidade. Esta configuração complexa de uma **superfície** permite um adensamento de informação no quadro. Este **adensamento** é uma questão de espaço ou, ainda mais, permite o traçado de **linhas de fuga** que remetem a outros tempos, dando espessura à imagem. Esta remissão a outros tempos no mesmo espaço (quadro) ou na seqüência de um plano é o que chamo nesta pesquisa, inspirado por Bergson, de coalescência. O princípio de que o passado coexiste com o presente, um sob o outro, promovendo uma coalescência, é o que me faz notar que cada objeto que compõe e adensa uma superfície traz à mesma imagem diversos tempos, como virtuais, espessurizando aquela imagem com suas remissões ao(s) passado(s) ali coexistente(s).

Com ainda mais potência isso acontece na imagem em movimento (superfície audiovisual), onde as mesmas características de composição promovem a coalescência. Além do seu comportamento na imagem estática e seu modo de agir na imagem em movimento, os objetos possuem ainda uma maneira de ser no tempo, que transcende o tempo espacializado da

⁷ O conceito de *scanning* é desdobrado no item 2.6.6.

*timeline*⁸ para espessurizarem o conteúdo comunicacional do quadro pela presença de outros tempos, elementos do passado que se fazem presentes, virtualmente, na superfície que se move.

Tanto na imagem estática quanto na imagem em movimento, o elemento tipográfico adensa o quadro e pode potencializar esta espessurização através da coalescência que promove. Isso dependerá do conteúdo e função deste glifo no audiovisual.

Considero, porém, que a tipografia que deve ser tomada como glifo, e que interessa a esta pesquisa é apenas aquela que enuncia alguma coisa, fruto da intencionalidade do autor, seja na captação, na montagem ou na pós-produção, e que produz algum sentido no espectador, servindo-se do imaginário⁹ daquele que é afectado pelo audiovisual. Sendo assim, parto da formulação provisória de que o glifo é um agente intencional da coalescência temporal no audiovisual, formado por uma representação gráfica da escrita, jogada no fluxo, mas que escorre em um tempo diferente deste. Seu caráter é exclusivamente enunciativo, pictoricamente colocado no desenrolar do audiovisual, a fim de traçar linhas de fuga que partem da narrativa e seguem em direção a outros tempos (virtuais) que intercedem na imagem (atual), produzindo, assim, sentido.

2.2.2 O Glifo como Agente da Comunicação

A produção de sentido é o motivo pelo qual esta pesquisa está inscrita em um Programa de Pós-Graduação em Comunicação, ao invés do Design, da Filosofia, da Psicologia ou da Linguística. A função comunicacional do glifo se faz notar quando este, conforme definição formulada acima, se coloca como ferramenta na mão do cineasta, que utiliza este elemento tipográfico com a função de enunciar, pintando com letras a tela em movimento. O espectador, por sua vez, nada faz além despectar, deixando-se afectar ou não pelo audiovisual e permitindo ou não que mentalmente as imagens da tela sejam associadas à experiência da espectação e à sua vivência pessoal. Sendo assim, o glifo não está ali para legendar um acontecimento, apresentar créditos de abertura ou ilustrar um cenário. O glifo é colocado intencionalmente no fluxo com o objetivo de produzir algum sentido no espectador, sentido este que é imprevisível, e se realiza somente na espectação.

2.3 GLIFOS NO CINEMA

Em sua obra *Pierrot Le Fou* (título traduzido para o português como *O Demônio das Onze*

⁸ *Timeline*: linha do tempo na montagem de um audiovisual, baseado na montagem da película, onde os segmentos de filme são “cortados” e “colados” em seqüência, caracterizando a montagem.

⁹ O conceito de imaginário é desdobrado no item 2.6.4, “As cartografias, as molduras e os imaginários”.

Horas), produzida em 1965, Jean-Luc Godard parece utilizar intencionalmente o glifo como recurso enunciativo. Apresenta anagramas já nos créditos de abertura, mas, como dito antes, estes não nos interessam. Seguindo pela narrativa, em diferentes pontos o diretor “pinta o quadro” com as inscrições que investigo. Minha opção é partir destes atuais, para então contextualizar o corpus de minha pesquisa. Como se apresentam esses glifos e onde? Em qual cinema?

Figura 7 – 39 minutos e 21 segundos na *timeline* de *Pierrot Le Fou*.



Fonte: *Pierrot Le Fou* (1965).

Figura 8 – 39 minutos e 23 segundos na *timeline* de *Pierrot Le Fou*.



Fonte: *Pierrot Le Fou* (1965).

Figura 9 – 39 minutos e 26 segundos na *timeline* de *Pierrot Le Fou*.



Fonte: *Pierrot Le Fou* (1965).

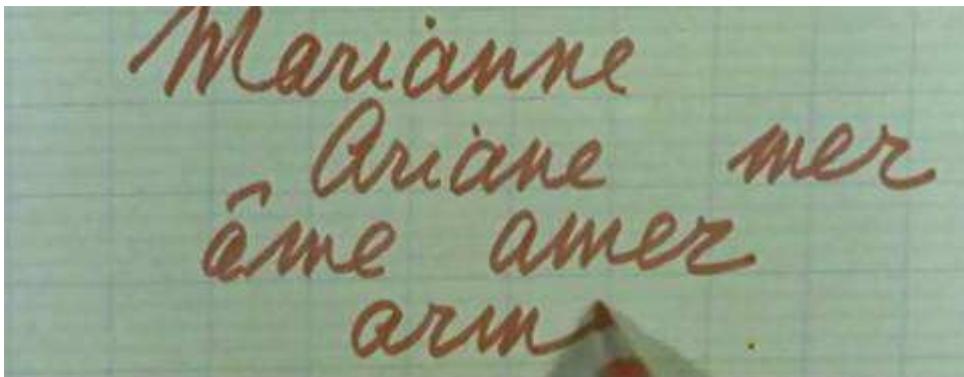
O exemplo serve de ponto de partida para se compreender a duração do glifo no corpus a seguir descrito. Da narrativa inexplicavelmente irrompe uma imagem estrangeira com a palavra “RIVIERA”, durante 3 segundos, e depois se retorna à narrativa. Mais adiante, outra curiosa opção do diretor se vê nos anagramas escritos pelo personagem Ferdinand quando procura, tristemente, a desaparecida companheira Marianne.

Figura 10 – *Pierrot Le Fou* – inscrição que aparece enquanto Ferdinand, desolado, procura Marianne



Fonte: Pierrot Le Fou (1965).

Figura 11 – *Pierrot Le Fou* – inscrições de Ferdinand, preocupado com Marianne



Fonte: Pierrot Le Fou (1965).

Se vasculharmos a história do cinema, desde suas origens até o cinema moderno, onde encontraremos situações semelhantes a esta, de ocorrência de um glifo (uma tipografia enunciativa, eu insisto em esclarecer)?

Este estudo toma por base o cinema. Com o objetivo de discutir os glifos que nele atuam, parti em busca destes desde a origem remota do audiovisual. Pensando em termos de duração, privilegiei a coalescência dos tempos em detrimento da historicidade, o que nos leva a crer que o que é atual hoje no cinema contém em sua virtualidade todas as fases do cinema, desde muito antes da invenção do cinematógrafo. Isso inclui o cinema moderno, o primeiro cinema, os

experimentos pré-cinematográficos e até mesmo a imaginação de Platão em sua Alegoria da Caverna.

Quando se fala sobre a história do cinema, é comum que se questionem suas origens, o seu nascimento, o que ocasiona um debate que frequentemente não chega a nenhum indicador definitivo. É difícil definir uma data exata de surgimento para a sétima arte, uma vez que não é necessariamente no aparelho de captação ou projeção que se encarna a alma do cinema. O cinematógrafo é um dispositivo que facilita ao artista e ao espectador a tarefa de imaginar. A atualidade captada é transformada através da edição e sofre novas atualizações a cada exibição, (re)produzida com diferença aos olhos daquele que assiste, pois projeta junto a seus fotogramas todas as virtualidades que a ela se associam, proporcionando uma experiência visual, sonora, tátil, olfativa e gustativa, além da já esperada experiência cognitiva. O que destaco aqui é que não interessa para este estudo unicamente o modo de agir do cinema – uma atualidade projetada numa tela, restritamente. Interessa, sim, o modo de ser do cinema - o momento da projeção em que coalescem passado e presente, trazendo à tona o que é atual e deixando fluir o que é devir.

Ao pensarmos o cinema como duração, concluímos que este antecede os irmãos Lumière e os demais *bricoleurs*¹⁰ que foram responsáveis pela invenção do aparelho que permitiu a evolução do cinema. O cinematógrafo foi, ao invés de uma invenção do cinema, um momento de heurística em que o anseio por imaginar, desde sempre presente no ser humano, finalmente encontrou um canal eficiente para produzir imagens que se parecessem mais com o mundo, ou mais com os sonhos. Antes do cinematógrafo, o homem sempre procurou produzir tais imagens através de experiências audiovisuais várias, simulando o mundo através de projeções, jogos de luzes, espelhos, produção de sons e combinação de figuras. São exercícios de imaginação que antecedem o cinema, ou seja, que são pré-cinematográficos.

A *Alegoria da Caverna* é considerada, segundo Machado (1997, p. 28), talvez a primeira sessão de cinema em uma sala de projeções de que se tem notícia. “Teve lugar na imaginação de Platão (que, por sua vez, credita esta a Sócrates, num diálogo com o discípulo Glauco).” (*idem*). Aqueles momentos de projeção e fantasia, com a platéia enclausurada em uma sala escura, entregue à fantasmagoria criada pelo locutor e deixando fluir a potência dos próprios sonhos, são uma prova de que desde tempos antigos o homem deseja dar espaço à magia da

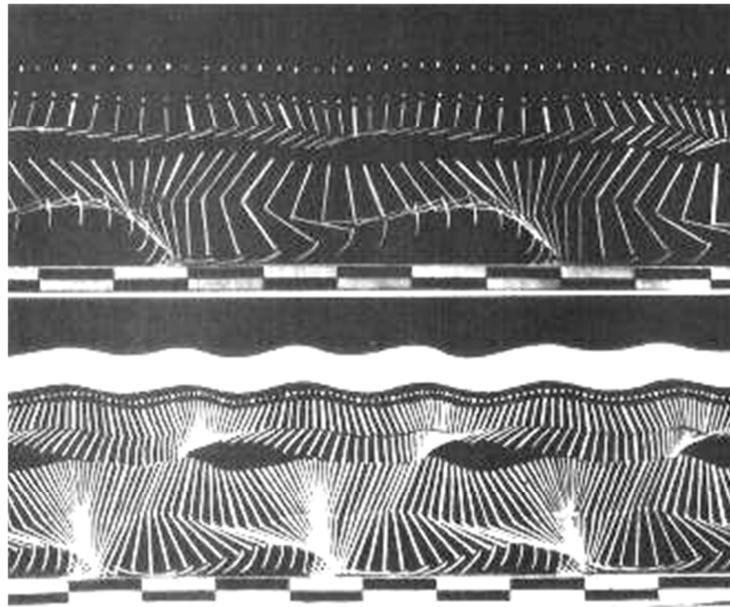
¹⁰ *Bricolleurs* são inventores, pessoas referidas por Machado (1997) como empreendedores que criaram aparelhos, através de métodos de tentativa e erro, para impressionar as platéias pouco exigentes daquele período pré-cinematográfico.

simulação audiovisual de uma realidade, possível ou não. É a diferença entre perceber ou simplesmente deixar-se afectar pelo “mundo sensível” referido por Machado (*ibid.*).

O que nesta pesquisa tratarei por afecções é esta vida interior, que sente. Esta difere da inteligência, que contorna e interpreta, mas não mergulha no problema. Se falarmos em termos de Flusser, diríamos que “o caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão das suas mensagens.” (2008, p. 8). As projeções, já nos tempos da caverna escura de Platão, servem para fornecer imagens e permitir aos espectadores “imaginar”, ou seja, colocar em prática a capacidade de dar significado às imagens. Desde a *Alegoria da Caverna*, o objetivo principal da projeção é explorar o desejo (ou necessidade) do ser humano de magicizar as imagens. Naquele momento, pouco se podia explorar da escrita, do código de linha. Era fundamental, porém, o uso de algo que também podemos chamar de tipos: elementos sólidos que emprestavam sua forma para algum tipo de reprodução. Ao invés de funcionarem como carimbos ou clichês dos tipos móveis, estes elementos serviam para dar forma às sombras, ou seja, eram matrizes reproduzidas nas paredes, e o movimento da lanterna produzia o movimento das formas. O princípio é o mesmo dos teatros de sombra chineses, que exploram a incidência da luz sobre matrizes e sua consequente conformação a partir do contraste. São sempre glifos, elementos gráficos estáticos por natureza que ganham movimento no fluxo de uma animação.

As experiências dos inventores pré-cinematográficos são, também, importantes indícios dos glifos. Quando Etienne-Jules Marey, por exemplo, fisiologista francês que estudava o movimento dos animais, insistia em suas tentativas de decompor estes movimentos a partir de fotografias estroboscópicas (Machado, 1997, p. 16) ou cronofotografias, acreditava essencialmente no poder que esta técnica poderia dar ao cientista de compreender o movimento através da fixidez dos instantes. Não lhe interessava a reprodução do movimento em uma projeção, pois este movimento não era nenhuma novidade: poderia ser visto a olho nu. Sua ambição era poder capturar instantâneos da vida, um após do outro. Apesar de privilegiar a fixidez, podemos tirar proveito de sua tentativa, pois buscava suas respostas na “transição”, no “entre-imagens”, o que reforça a crença postulada aqui de que a simulação da vida não se encontra nem em uma imagem, nem na sua sucessiva. Encontra-se entre estas.

Figura 12 – Cronofotografias de Marey



Fonte: Machado (1997).

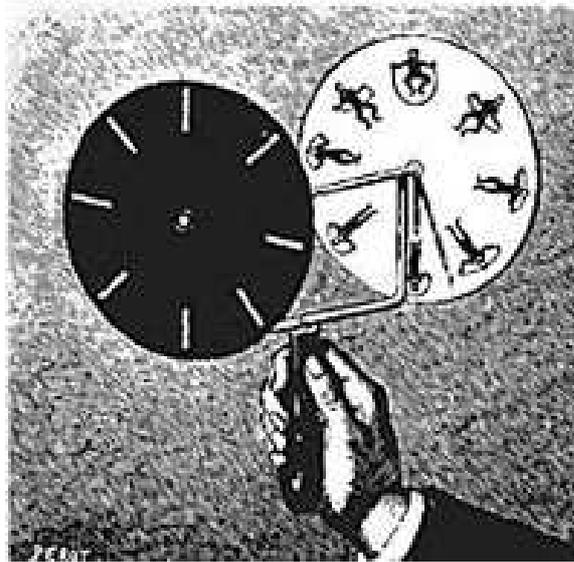
Outros cientistas e inventores fizeram seus experimentos pré-cinematográficos, lidando sempre com a fixidez, mas com um intuito diferente daquele de Marey: buscavam recompor um movimento, ao invés de decompô-lo. Diversas imagens, apresentadas sequencialmente em projeções públicas, criavam a ilusão de movimento, o que imprimia importantes afectos nas platéias daqueles tempos. Estes experimentos se valiam de glifos, pois os moldes costumavam substituir fotos nestas projeções, ou se sobrepôr a estas. Fixo na imagem que escorre, o glifo contrasta com o movimento em que se insere, contribuindo para a magia da imagem em movimento.

Por que uma simples sequência de imagens estáticas nos dá a ilusão de movimento? A persistência da imagem na retina é um fenômeno natural do olho humano que colabora para que se crie a ilusão cinematográfica de movimento, pois a retina possui uma espécie de memória, onde a última imagem capturada dura nos instantes seguintes. Por muito tempo achou-se que este fenômeno físico fosse o único responsável pela ilusão do movimento nos experimentos pré-cinematográficos. Posteriormente, segundo Machado (2007), Wertheimer descobriu o que chamou de *phi*, demonstrando que a ilusão de movimento se dá por este fenômeno psíquico, e não fisiológico. A fixação na retina faz com que não se enxergue o espaço vazio entre um fotograma e outro, ou seja, vemos somente imagens justapostas. O fenômeno *phi*, por sua vez, é responsável pela sensação de movimento, pois nosso cérebro, quando recebe do olho duas imagens semelhantes com mínimas diferenças, desenha um movimento entre uma e outra.

Fixação da retina e fenômeno *phi* são, portanto, a combinação que dá base para que o audiovisual imite o movimento da vida, desde os experimentos de pré-cinema.

Imagens estáticas repetidas, tanto no fenaquitoscópio¹¹ quanto na película de cinema, dão ao espectador a precária ilusão de que os personagens ganham vida e a sensação ótica de que as imagens alternantes reproduzem, de fato, o movimento dos elementos representados. Em contrapartida, poderíamos dizer que este movimento é dado apenas por superfícies estáticas ordenadas historicamente para simular um movimento que já foi visto aqui fora, em nossas vidas.

Figura 13 – Fenaquitoscópio



Fonte: Machado (1997)

Com o surgimento do primeiro cinema, ou seja, os primeiros experimentos de cinema mudo, novos horizontes se desenharam. A mimese da realidade era muito mais competente, e por muito tempo o grande impacto da nova mídia não precisou de maiores esforços conceituais para produzir a magicização de suas imagens. Ainda segundo Machado (1997), os Irmãos Lumière aproveitaram bem este período para impressionar multidões com seu aparelho de captação e projeção, sem a necessidade da complexa narrativa da *Alegoria da Caverna* para que pudesse produzir efeito. Já com Mèlies, buscava-se criar uma profunda experiência de sonhos e imaginação, usando o aparelho para projetar os espectadores em viagens antes possíveis somente

¹¹ *Fenaquitoscópio*, segundo Machado (1997), é o aparelho que foi criado para simular o movimento a partir de uma seqüência de imagens estáticas. Consiste em dois discos, que giram simultaneamente; em um deles há uma seqüência de desenhos e no outro uma seqüência de orifícios por onde se enxergam as imagens, uma por vez, o que dá a sensação de movimento. Do grego *phenax* e *scopein*, pode ser traduzido como visão ilusória, e seu invento foi importante para a evolução dos aparelhos em direção ao cinematógrafo de Lumière.

em sonhos e pensamentos íntimos. Os moldes tipográficos eram frequentemente utilizados, contrastando elementos estáticos, como desenhos, com o movimento das câmeras e dos personagens.

Natural que a técnica evoluísse e que as pessoas, habituando-se à novidade, estivessem prontas para imaginar mais. Os aparelhos de captação e projeção tornaram-se mais eficientes e os diretores procuravam acrescentar narrativa através dos cortes das imagens, do entre-imagens (presunção de acontecimentos entre uma imagem e outra, ou entre uma cena e outra), ou da narração feita pelo locutor ou comentarista. A técnica do cinema mudo, com legendas, veio como evolução desta fase, pois telas pretas com textos escritos, inseridas entre uma cena e outra, permitiam que se contasse a história quando as imagens não falassem por si. Essas legendas ou títulos vinham para explicar, eram efetivamente código de linha e pouca característica possuíam de superfície. Ao menos, não tendiam a serem magicizadas pelos espectadores, enquanto superfícies. Muito pelo contrário, estavam ali para desmagicizar as imagens em sequência, pois, para o diretor, aquele momento estaria subjetivo demais e demandava uma explicação. A objetividade do texto escrito contra a subjetividade da imagem, a baixa densidade do código de linha contra a alta densidade do código imagético.

No cinema moderno, esta explicação já se tornou menos necessária. A evolução da técnica, com som e imagens sincronizados, presença de falas, diálogos, trilha musical e efeitos sonoros, permitiu que os tipos textuais pudessem ser reduzidos ao mínimo uso, limitando-se a títulos, legendas e subtítulos, quando a objetividade era realmente indispensável. Tornou-se uma total opção do diretor, e assim o é até os dias de hoje. O código de linha é usado para encurtar caminhos na narrativa, para explicar. Além disso, como veremos mais adiante, o seu tempo de leitura é maior do que o das imagens, o código é menos denso, o que causa uma tensão no tempo da espectação. O cinema contemporâneo, sobretudo com as novas tecnologias que reforçam e enriquecem a experiência audiovisual, utiliza os recursos tipográficos ou glíficos dos *softwares* gráficos para produzir muito mais do que legendas ou títulos.

Mas o glifo é um antigo recurso, que pode adquirir sempre novas funções na produção audiovisual. Não serve apenas para desmagicizar (explicar, conceituar, legendar) uma experiência audiovisual. Em sua tentativa de objetivar o subjetivo, de tolher a magia das imagens, acaba absorvido por estas, incorporado à paisagem e pode ser remagicizado pelo espectador. Os complexos mecanismos desta espiral merecem ser estudados, e a noção de duração é a chave para compreendermos o que são esses glifos, que duram desde a *Alegoria da Caverna* e persistem, sempre com diferença, no audiovisual multimídia de hoje.

2.4 OS AGENTES DO TEMPO

Como dito, a película de cinema é composta por uma série de superfícies independentes que, ordenadas e vistas em sequência, criam uma nova superfície (aquela audiovisual). Já os elementos fixos, provenientes da linguagem escrita, como as letras de um alfabeto, são também organizados em códigos que demandam uma leitura histórica para serem compreendidos. No cinema, por exemplo, podemos encontrar, em uma mesma cena, ambas as situações: imagens ordenadas historicamente para simular o movimento e letras também ordenadas historicamente para comunicar através do código conceitual. Pergunto, então: quais as implicações e efeitos desses elementos da escrita, quando inseridos na superfície audiovisual?

Se levarmos em conta o conceito de Flusser (2007) sobre a diferença entre o código conceitual e o código imagético, notamos que o autor coloca uma questão de tempo de leitura entre um e outro. O código de linha leva mais tempo para ser lido do que uma imagem, pois o texto é organizado segundo as regras do código, e só pode ser compreendido quando sua leitura for completa. O código de superfície, diferentemente, é escaneado pelo espectador que absorve, de imediato, uma grande quantidade de informação. Sob este ponto de vista, a diferença entre o código conceitual e o código imagético está na densidade. As mensagens do código conceitual são menos densas, por isso mais claras, fáceis e objetivas. As linhas escritas, na perspectiva de Flusser (2009, p. 10), servem para explicar. Por outro lado, as superfícies do código imagético são muito mais densas, pois cada imagem é capturada como um todo, tornando sua significação potencialmente mais rápida e mais rica. Estas imagens explicam com maior dificuldade, por seguirem uma leitura aleatória, o que permite que carreguem maior subjetividade que um texto escrito.

Dependemos do texto em linha para explicar aquilo que capturamos nas imagens, mas jamais conseguiremos expressar conceitualmente (textualmente), com a mesma riqueza, o conteúdo de uma imagem. Quando lemos um texto, produzimos imagens em nossa mente, e quando vemos imagens, se tentarmos explicá-las, recorreremos ao texto, como linguagem. Um código depende do outro, pois imagem e conceito são encadeados em um movimento circular que dá significado às coisas.

Após pontuar esta diferença entre imagem e texto, associamos essas ideias ao que interessa para esta pesquisa, ou seja, a presença dos glifos no audiovisual. Para isso, partiremos das intervenções do glifo na imagem em movimento, observando e discutindo situações em que o código de linha interfira graficamente na superfície audiovisual. Notamos que este tipo de intervenção promove uma tensão no tempo percebido pelo espectador. Retomamos a questão de

densidade, pois o texto interage com a imagem para causar algum efeito sobre a percepção, adensando ou rarefazendo a leitura/*scanning* no desenrolar da superfície audiovisual. Embora o código de linha apareça para adensar a superfície com mais informação, seu efeito é contrário, pois torna esse espaço mais rarefeito, trazendo à complexa subjetividade da imagem a crua objetividade do texto.

Figura 14 – *Dans le noir du temps* – código de linha na superfície audiovisual



Fonte: *Dans le noir du temps* (2002)

Quando aplicados sobre a imagem, os glifos procuram cumprir sua função de texto. Estão ali para serem lidos, promovendo uma leitura em linha na superfície do audiovisual. O espectador, porém, apreende a inscrição como imagem, podendo fazer dela uma leitura ou, simplesmente, deixar-se afectar pela imagem combinada com o texto. Optará entre fazer a leitura linear ou simplesmente apreender o glifo como superfície.

Flusser (2008, p. 39), quando evidencia a capacidade do homem de imaginar através de imagens técnicas, fala sobre dois tipos de captura das superfícies: uma “visão superficial” e uma “leitura próxima”, denominada *close reading*. Esse último efeito, como de *zoom* sobre as imagens técnicas, poderia ser aplicado também ao glifo, que ora é pictórico, ora é textual; ora é superfície, ora é linha. Para esta pesquisa, o glifo que interessa é esse, que pode ser apreendido tanto de uma forma, quanto de outra. O leitor-espectador imagina a partir da superfície, podendo transformar esta imagem em uma leitura conceitual, ou simplesmente deixar-se afectar. Nesta pesquisa, investiguei os glifos inseridos ou capturados intencionalmente pelo diretor do audiovisual durante o fluxo da obra, o que exclui situações de certos tipos de textos inseridos sobre filmes, como é o caso de legendas de tradução ou versões comentadas. Também excluí de minha observação toda a tipografia inserida nos créditos de abertura e créditos finais dos filmes.

A partir desta perspectiva, problematizo temporalmente meu objeto, procurando, via método intuitivo, uma sua invenção no tempo ao invés de uma sua compreensão no espaço em

que age, ainda que seja essa ação o ponto de partida do método. Por isso, torna-se inevitável autenticar as virtualidades que se atualizam em cada detalhe da(s) superfície(s) impressa(s) na tela, e na sequência dessas superfícies que permite fluir o movimento. Se admitirmos que o tempo real não possa ser quantificado é preciso dizer também que o que se quantifica remete a frações de espaço que convencionamos para representar o tempo. Este pressuposto deflagra uma série de perguntas, que aqui convergem para o esforço em se discutir a duração de um glifo na fluidez da imagem em movimento.

São muitos os agentes do tempo no audiovisual. Conforme justificado neste capítulo, o que interessa aqui são os glifos que intercedem enunciativamente no tempo da imagem em movimento.

2.5 PINTURA NA TELA

Nestes agenciamentos de tempo produzidos no escorrer da imagem, motivados por estrangeirismos que abalam o equilíbrio das imagens dadas, os glifos desempenham um papel importante, e isto fica evidente. De que forma, porém, estes elementos são apropriados pelos cineastas e utilizados como adensadores da superfície e espessurizadores do tempo? Repito o conceito de glifo que formulei anteriormente, quando disse que “seu caráter é exclusivamente enunciatório, pictoricamente colocado no desenrolar do audiovisual, a fim de traçar linhas de fuga que partem da narrativa e seguem em direção a outros tempos (virtuais) que intercedem na imagem (atual), produzindo, assim, sentido”. Considero importante, portanto, dedicar algumas linhas para justificar o uso do termo “pictoricamente”.

O recurso tipográfico na imagem em movimento é evidentemente um recurso lingüístico, pois de alguma forma é capaz de legendar as imagens através de palavras. Esta seria uma primeira alternativa de se pensar o glifo, dando-lhe uma funcionalidade textual no audiovisual. Por outro lado, podemos vê-lo como um recurso gráfico com o intuito de adornar a imagem, configurando uma contribuição estética para o quadro, delimitando espaços e, ainda assim, legendando. Temos, ainda, uma terceira possibilidade, que é muito mais voltada ao esforço dos diretores em produzir sentido.

A tipografia é considerada, segundo Gaudêncio Jr. (2004), uma herança escultórica dos tipos de metal, sofrendo uma adaptação ou tradução para os novos suportes digitais. São releituras, *redesigns*, de objetos tridimensionais, os tipos, adequados ao suporte bidimensional, o papel ou a tela. Da mesma maneira, podemos considerar que muito da pintura está presente no cinema, ou seja, o cinema possui uma importante herança pictórica, vinda das mãos de seus artistas. O tema foi amplamente discutido por Aumont (2004), mas sua relevância fora enfatizada

já por Martin Scorsese, citado por Aumont (2004, p. 241):

O importante seria [...] fazer filmes como se você fosse um pintor. Pintar um filme, sentir fisicamente o peso da pintura sobre a tela. Não ser incomodado por ninguém. Deixar repousar uma tela inacabada e começar outra. Fazer auto-retratos cada vez menores.

Nota-se aqui a necessidade do cineasta de uma liberdade conceitual, um maior direito à subjetividade. Enquanto a pintura sempre foi, por natureza, uma expressão artística que exige a abstração do observador, forçando este a “imaginar” (como nos termos de Flusser, produzir imagens a partir de abstrações), as mídias audiovisuais acabam por sofrer a exigência de dar a ver muito mais do que dar a imaginar. Possivelmente pela própria configuração técnica, de uma competente analogia da realidade, o espectador espera do cinema certa objetividade, muito mais do que uma completa abstração. O desejo do cineasta de “não ser incomodado por ninguém” ratifica esta colocação: percebe-se que Scorsese (citado por Aumont) gostaria de poder deixar simplesmente fluir sua expressão pela superfície audiovisual, mas a configuração do cinema (como instituição) não permite.

Se, por um lado, o cinema é tecnicamente capaz de englobar e absorver as outras formas de arte, ele tem também a dificuldade de se expressar independente delas. Segundo Aumont (2004, p. 168),

Querendo fazer tudo da pintura, e fazê-lo melhor do que ela, o cinema provocou, ao longo de sua história, incessantes paralelos entre um vocabulário formal do material pictórico, formas e cores, valores e superfícies, e um vocabulário – sempre a ser forjado – do “material” fílmico. O fílmico quis absorver também o pictórico.

Absorvido pelo fílmico, o pictórico acaba servindo de ferramenta para a enunciação, para produzir sentido. Utiliza a liberdade de subjetivação da pintura para comunicar, valendo-se de uma abstração que, possivelmente, não conseguiria somente valendo-se do fílmico. Concordo com Aumont de que a obra de Godard “*Pierrot Le Fou* representa a pintura, em primeiro lugar, para melhor questionar o cinema” (AUMONT, 2004, p. 221), utilizando o pictórico em suas imagens para remeter a algo que não está ali no filme, que a captação das imagens não daria conta de comunicar. A pintura traça linhas de fuga que agenciam o tempo, assim como os glifos que conceituo neste texto. Por que não considerar, então, o glifo como um agente de origem pictórica dentro do discurso fílmico? Mais do que a expressão tipográfica da língua, ou de um arranjo gráfico do texto na tela, o glifo é uma ferramenta de enunciação e produção de sentido, estrategicamente produzido e inserido no fluxo, intencionalmente pelo diretor. Pictoricamente

colocado no desenrolar do audiovisual. Apóio minha convicção nas formulações de Aumont quando ele discute a intervenção do pictórico nos filmes de Godard e discute o exemplo que apresentei anteriormente de *Pierrot Le Fou*:

Seria preciso uma longa enumeração para dar conta de todos os procedimentos mais ou menos pictóricos retomados no filme, à custa, no mais das vezes, de uma transposição mais ou menos elaborada. No estado mais simples, provavelmente também o mais superficial, seriam, por exemplo, este ou aquele “suplemento” figurativo: a flor de papel vermelho-sangue, colada na parede do apartamento onde Pierrot e Marianne espancaram Frank (nós a percebemos no giro de um movimento de câmara), ou então, um pouco mais tarde, os néons tricolores que piscam RI/VIE/RA e CI/NE/MA. Toques tipicamente godardianos, já presentes desde seu primeiro filme a cores. (AUMONT, 2004, p. 221)

Figura 15 – *Pierrot Le Fou*: pictórico enuncia violência



Fonte: *Pierrot Le Fou* (1965).

Quando falo em glifo, portanto, estou sempre me referindo a um elemento pictórico intencionalmente “colocado daquela forma”, por diretores que “pintam na tela”, ao invés de apenas capturarem e enfileirarem imagens no momento da montagem. Quando a letra é apresentada no quadro, significa que não poderia ser substituída por outra letra, ou outro tipo de letra, ou outra disposição, mesmo que apresente os mesmos caracteres e forme a mesma palavra, sob a pena de não expressar a intencionalidade do autor. Mais do que o significado das palavras, o glifo comunica pela imagem que forma concebida pelo mesmo processo que se concebe a pintura em uma tela.

2.6 GLIFOS DURANTES NO AUDIOVISUAL

O glifo, quando inserido na superfície audiovisual (ou em qualquer outra superfície), precisa do código de linha para ser compreendido, explicado. É uma linha inserida em uma superfície e, portanto, apreendida também como imagem. A superfície audiovisual continua a fluir, os fotogramas se sucedem, enquanto o glifo permanece fixo como imagem média entre um

fotograma e outro. O glifo é elemento da linguagem, e usa os fotogramas por onde está fixado para fazer sua remissão linguística a outros códigos (idiomáticos, alfabéticos, imagéticos, fonéticos, textuais). Esse é o caráter durante do glifo: persiste como imagem média e tensiona o tempo valendo-se da mixagem de códigos. O glifo, assim configurado, dura na superfície, uma vez que demanda um tempo para ser capturado diferente daquele que demandaria um texto disposto sobre uma linha.

Na verdade, os códigos são sempre mesclados, e a contemporaneidade vive um momento de grande fusão de códigos; a Internet, por exemplo, dá espaço ao diálogo (nela, somos protagonistas do texto), ao mesmo tempo em que é um espaço para a publicação do discurso da atualidade; mas o mais importante é que a Internet dá ao usuário o que Flusser (2007) chama de liberdade histórica, seja ela conceitual ou imagética: permite, para quem lê textos, agir de dentro da história, e para quem assiste imagens, agir de fora dela, como espectador. Tudo isso ao mesmo tempo.

A estrutura de *hiperlink* é o grande tom da contemporaneidade, onde a cognição se dá através de uma explosão de inspirações e casualidades, ramificando a experiência de “usuário” até limites jamais imaginados. É a explosão do mapa mental, onde uma ideia leva a outra e não há linearidade histórica, mas uma geração constante de novidade, rizomática e aparentemente aleatória. É uma sobrecarga de informação, da qual somente uma parte será absorvida e poderá gerar múltiplas alternativas de caminhos a seguir, sendo seu desfecho da ordem do imprevisível. Não seria esta uma mescla de códigos, conceituais e imagéticos, históricos e pós-históricos, que representam o modo de ser contemporâneo? Não seria esta explosão do *mind map* algo como um devir audiovisual, porém aplicado a outra materialidade?

2.6.1 Os Conceitos

Esta parte do texto desenvolve os conceitos que ajudam a pensar nessa dissertação a duração audiovisual e a tensão do tempo acima citados, aplicando estes conceitos a materiais empíricos selecionados. Enquanto aprofundarmos os conceitos de duração, de linha e de superfície, nos aproximaremos de obras cinematográficas de dois diretores, Jean-Luc Godard e Peter Greenaway, identificando onde as teorias atravessam os filmes.

No código de linha há uma permanente criação de possibilidade, pois os mesmos glifos podem se atualizar de diferentes maneiras, reordenados para produzir seu significado linguístico. Letras, sinais gráficos, espaços em branco e algarismos são arrançados em infinitas combinações, formando palavras e frases que dão sentido à linguagem. Essa é a riqueza do código conceitual,

onde palavras referem-se a coisas, construindo espaço para a representação. O homem, dotado de inteligência e capaz de formular explicações, elabora uma série de convenções, entre elas, o significado das palavras e a medição do tempo.

O tempo no cinema de película é, por convenção, medido como espaço, calculado a partir do tempo do relógio, dos metros de película ou do número de fotogramas que o filme ocupa. Com o intuito de tensionar este tempo espacializado, trazemos ao nosso espaço teórico o conceito de duração, proposto por Bergson (2006 A), que nos ilumina ao dizer que o homem, diante da impossibilidade de medir o tempo real, convencionou uma espacialização deste, numerando os instantes, como se pudessem ser apreendidos individualmente.

Observamos que o código de linha, quando aplicado à superfície, agencia o tempo da percepção. A diferença que o glifo produz na densidade da informação impressa na tela é um dos motivos deste agenciamento pois, associado a esta mudança de ritmo de leitura, está o significado linguístico das palavras. Consideramos que a palavra, pronunciada ou simplesmente lida na tela, não pode ser quantificada ou medida em unidades do tempo espacial convencionado. A atualização do glifo em imagem desencadeia uma ideia que não cessa. A linha de texto, com início em caixa alta e término no ponto final, compara-se à linha do tempo (*timeline*)¹², exatamente a representação espacializada de tempo que Bergson (2006 A) insiste em pontuar como convencionada e não como real. Paradoxalmente, embora a representação gráfica do texto em linhas pareça divisível através de seus espaçamentos e pontos “finais”, a palavra impressa é viva e pulsante e não pode ser medida nem no espaço, nem no tempo: faz parte de um desenrolar. “Embora a duração real se torne divisível, como veremos, pela solidariedade que se estabelece entre ela e a linha que a simboliza, ela própria consiste num progresso indivisível e global.” (2006 B, p. 57). A linha é movimento, e o texto é movimento contínuo, é movente.

Estes termos se confundem com jargões da escrita alfabética e da tipografia. Bergson certamente não se refere diretamente a “linhas de texto” quando fala linhas e não se refere ao “ponto final” quando fala em ponto, mas sugiro que se compare o intervalo de um período ou uma frase a uma duração. Assim sendo, o texto não se conclui com um ponto final, e a linha é simultânea à frase que expressa e também é simultânea ao leitor. São três elementos de um sistema em movimento como um todo, mas imóveis entre si.

Formamos naturalmente a ideia de instantes e também a de instantes simultâneos desde que adquirimos o hábito de converter o tempo em espaço. Pois, embora uma duração

¹² *Timeline* é a linha do tempo utilizada para sistematizar a edição de filmes, graficamente constituída como se fosse uma película de cinema distendida em uma mesa de edição, onde corta-se e cola-se segmentos de fotogramas, montados em paralelo aos canais de áudio, espacializados da mesma forma.

não tenha instantes, uma linha termina em pontos. E, a partir do momento em que a uma duração fazemos corresponder uma linha, as porções da linha deverão corresponder ‘porções de duração’: será esse o instante – algo que não existe realmente, mas virtualmente. O instante é o que terminaria uma duração se ela se detivesse. Mas ela não se detém. (*ibid.*, p. 62).

Do pré-cinema para o cinema mudo e para o cinema moderno, o que dura nos glifos é seu desejo de objetividade e reflexão; sua insistência em esclarecer, em explicar, até mesmo para além da intencionalidade do autor. O texto vem para suprir nossa incapacidade de apreender as imagens com a inteligência, e, assim, tensionar nossa tendência a magicizá-las.

As imagens, ainda mais quando combinadas aos sons, mostram que a nossa vida se desenrola através de um intrincado e imprevisível circuito de ramificações, que nos afastam cada vez mais do centro, de alguma forma de centro ou unicidade significativa absoluta. Já o texto aplicado ao audiovisual devolve-nos o tronco da árvore: é um delimitador, uma palavra de ordem, um orientador. O exercício de ler é ordenado, pois parte de código sistematicamente convencionado. As imagens são uma tentativa de analogia da natureza, apropriadas através da técnica, o que exige o exercício imprevisível e caótico de imaginar. Comparada à compreensão de textos, a significação das imagens é mais desordenada, aleatória, pois há maior subjetividade ao escanarmos superfícies e ao tentarmos decifrá-las. Perdura nelas uma espécie de magia que atravessa a “leitura” que delas fazemos.

Como trabalham esses glifos sobre a duração, uma vez que não interrompem o fluxo, não estancam a narrativa, mas mesmo assim abrem uma lacuna? São pontos de onde se traçam linhas de fuga na narrativa, pois, da superfície em movimento, o glifo atua sobre o imaginário do espectador, que, segundo Bergson (2006 A), “age com o tempo do próprio corpo, através de suas afecções.” O glifo, aqui, discretamente reitera que o tempo não é aquele apresentado pelo relógio ou a historicidade dos fotogramas justapostos, medido em frames ou segundos, mas é duração.

O glifo que se fixa na superfície enquanto esta escorre no fluxo, com seu efeito maximizado através de recursos de passagem de imagens, constitui assim a paisagem glífica, atualizada no audiovisual como diferença: “aqui, há apenas um ímpeto ininterrupto de mudança – de uma mudança sempre aderente a si mesma numa duração que se alonga sem fim.” (*ibid.*, p. 10). As superfícies imagéticas colocadas em sequência dão a sensação de que, no desenrolar do tempo, ocorre um movimento. As imagens não são a duração audiovisual, mas fragmentos congelados, sendo estes somente parte do fluxo. A duração é puro devir, o que significa que não se encontra nos instantes, mas sim na transição entre um instantâneo e outro, e a única coisa que os conecta é memória que, para Bergson (2006 B, p. 51), “é memória, mas não memória pessoal

(...); é uma memória interior à própria mudança.”

Aplicando o conceito de duração ao audiovisual, chegaremos ao estudo das audiovisuais, virtualidades do audiovisual resultantes de sua duração no desenrolar do fluxo. Se a duração audiovisual existe em função de uma memória interior à própria mudança, o que dizer do glifo, onde o elemento de linguagem ali inserido, ao invés de mudar a cada *frame* para produzir diferença, se repete entre um e outro? Este glifo que se fixa, explicitando seu modo de ser (linguagem-código), configura-se como um elemento durante.

Um pouco atrás utilizei o termo “imagem média”. Retomo aqui este conceito de Bergson, que deflagra novos questionamentos sobre o tema:

Quando as imagens sucessivas não diferem muito umas das outras, consideramo-las todas como o aumento e a diminuição de uma única **imagem média** ou como a deformação dessa imagem em sentidos diferentes. E é nessa média que pensamos quando falamos da essência de uma coisa, ou da coisa mesma. (BERGSON, 2005, p. 327)

Os glifos, fixos entre um instantâneo e outro como imagens médias, enriquecem a superfície audiovisual, tensionando o tempo percebido através de sua densidade conflitante: informação rarefeita pelo seu modo de ser-linha e informação densa pelo seu modo de ser-imagem.

No cinema, a riqueza enunciativa dos glifos tem sido bem explorada por alguns diretores, o que se pode perceber nos exemplos a seguir. Não são estudos de caso, mas a verificação de alguns princípios metodológicos. Para tanto, discutirei algumas características de dois cineastas que se apropriam do glifo com intensidade, multiplicando a dramaticidade das cenas de seus produtos audiovisuais. Comentarei aqui dois produtos audiovisuais específicos – *Dans Le Noir Du Temps*, de Jean-Luc Godard, e *Pillow Book*, de Peter Greenaway – materiais empíricos que funcionam como intercessores da pesquisa.

A obra de Godard é discutida por Peixoto (1993) que enfatiza que a conjunção do *e* e a potência das passagens de imagens são exploradas com competência nos audiovisuais deste cineasta. Por acaso ou não, observa-se nas suas realizações um intenso uso do glifo, reforçando o impacto e as sensações produzidas no entre-imagens. Os efeitos de aceleração, interrupção e subversão da cor, entre outros, são utilizados com maestria pelo diretor. “Nenhum cineasta explorou mais intensamente a questão das transformações das imagens que Godard. Ele toma o vídeo como lugar de sua relação com o cinema. (...) Tentativas de descobrir novas formas de escrita e um novo corpo de imagens.” (PEIXOTO, 1993, p. 244). Aqui, Peixoto utiliza termos

tipográficos para expressar as ideias de entre-imagens: escrita, corpo.

Godard se apropria do texto escrito como passagem de imagem, ferramenta que faz o espectador sentir a duração. Joga com o tempo, inserindo paradas e cortes inusitados entre as imagens, “uma fixação da imagem que introduz o **tempo** – a sensação de passado, de lembrança.” (idem). E quando dizemos que uma letra é o signo de um som, que as letras formam fonemas legíveis ou audíveis, novamente Godard surpreende:

O mesmo vale para os sons. Godard aumenta o volume, um dos ruídos ambientes abafa os outros. Como este som tomou o poder? A um momento, esteve representado por uma imagem. Mas as imagens podem se fazer representar por outros sons: são equivalentes. Imagem e som. (PEIXOTO, 2007, p. 237)

Godard faz a imagem durar a partir do entre. Esta afirmação nos faz pensar que suas obras audiovisuais remetem ao tempo dito por Bergson, uma vez que o ritmo e o encadeamento das imagens e sons levam o espectador para um espaço indiscernível, não permitindo que a narrativa se enclausure em um intervalo, ou seja, faz com que a experiência permaneça “perturbando” o espectador depois que vídeo acabou. A sucessão das imagens não impõe uma sequência ou uma leitura em linha, mas produz linhas de fuga para conceitos alheios ao enredo, mantendo indelével o desenrolado e inapreensível o desenrolar. “A **duração** revelar-se-á como é, criação contínua, jorro ininterrupto de novidade.” (BERGSON, 2006 A, p. 11).

Godard faz operar a conjunção ‘e... e... e’. O uso estrangeiro da língua, a diversidade, a multiplicidade. O ‘e’ não é nem um nem outro, é sempre entre os dois, é a fronteira – que não se vê, porque é o menos perceptível. Mas é aí que as coisas se passam, na fronteira entre as imagens e os sons, aí onde as imagens tornam-se plenas demais e os sons fortes demais. O objetivo de Godard: ‘ver as fronteiras’. O ‘método do e’ conjura o cinema do Ser: entre duas imagens, entre o sonoro e o visual, fazer ver o imperceptível. (PEIXOTO, 1993, p. 239).

Conforme a leitura que Peixoto faz de Deleuze, citamos aqui a ideia de *interstício*, onde não é a associação de imagens que conta para Godard, mas a outra imagem que introduzirá o intervalo entre elas. Os glifos, agentes do tempo, funcionam como interstício. Godard mais uma vez faz uso do tipo na tela e, somando a técnica a outras diferentes e criativas passagens, agencia imagens com palavras e sons. Reforça também a presença do pictórico no cinema, trazendo o simples e o arcaico à comunicação contemporânea. Mais uma vez, a imagem tipográfica (glifo) está presente no movimento do audiovisual. E a duração? Esta se expressa no “indiscernível”,

onde o tempo não pretende ser medido e a imagem em movimento é mais do que uma representação eletrônica do espaço: “O quadro delimita o campo: aqui, porém, campo e contracampo se conectam. As fronteiras tornam-se porosas. Imagem vazante, escoando sem cessar na seguinte.” (idem). Godard entendeu este processo, e leva o espectador a atualizar, constantemente, a potência do glifo que dura.

Muito falo aqui em código de linha e código de superfície, fundamentando a expressão superfície audiovisual. Procedendo a um *scanning* do filme de Peter Greenaway, *O Livro de Cabeceira* (título original *Pillow Book*), é particularmente proveitoso conceituar e discutir o que é superfície e como se configura esta superfície no audiovisual. Baseados na obra de Vilém Flusser, discutimos como o **pensamento-em-linha** tornou-se **pensamento conceitual**, e como o **pensamento-em-superfície** configura o **pensamento imagético**, evoluindo finalmente para um **pensamento formalístico**, que utiliza as imagens para agrupar e ordenar os conceitos. A discussão tende também a relacionar os conceitos de **linha** e **superfície**, **pensamento histórico** e **futuro pós-histórico**, com o conceito de **duração**. Embora os autores não sejam contemporâneos e não possuam uma ligação imediata, ao refletirmos sobre o tempo na superfície audiovisual, tendo como intercessor o glifo (código de linha), as teorias colaboram de maneira muito produtiva.

O Livro de Cabeceira explora à exaustão o código conceitual distribuído pela superfície do corpo nu da personagem principal, e também sobre a superfície do próprio filme, através de fusões e efeitos de transição entre-imagens. O diretor Peter Greenaway, em texto onde conta a trajetória que o levou a produzir a obra, destaca o quanto o cinema tem sido apenas “texto ilustrado”. Greenaway se coloca como um pintor: o objetivo primeiro da pintura não é narrar, e com o cinema também não deve ser assim, ou seja, não está ali para ilustrar a literatura. Talvez por isso opta por levar a um nível exacerbado o uso do glifo em seu filme, como forma de crítica à limitação do cinema em executar uma mimese através das câmeras, ao invés de produzir imagens **conceituais**. Embora não cite Flusser, percebemos nas palavras de Greenaway que linha e superfície são discutidas sobre a tela do cinema. Nesta obra, como em muitas outras, o **glifo** aparece como parte da superfície e deixa seu rastro, indelével, nas afecções do espectador.

Indivisibilidade entre texto e imagem. Eisenstein já vira as possibilidades lá nos anos 20. Suas teorias de montagem assimilavam o duplo papel imagem-texto do ideograma oriental. Nada de intermediários. Imagem e texto vêm juntos de mãos dadas. O cinema não parece ter querido aprender com esse encorajamento. Encorajamo-nos a precisar de, quem sabe, intermediários demais, tradutores demais. A maioria deles ociosos. (GREENAWAY, 2001, p. 12).

Antes da escrita, o homem se dedicava a imagens procurando traduzir o mundo a partir de desenhos, desde então simulando movimentos, e dar-lhes valor de culto. Eram superfícies que traduziam um significado. Com o surgimento e a evolução da escrita, essas imagens foram perdendo sua influência e as linhas escritas, sucessões de tipos alfabéticos sobre diversos suportes, foram ganhando espaço e delimitando sua função dentro do pensamento da humanidade.

As imagens desde sempre se organizam em códigos, mas, segundo Deleuze (2005, p. 59), para Bergson estas imagens podem ser de reconhecimento automático ou reconhecimento atento, formando relações de menor ou maior complexidade. Enquanto as superfícies poderiam eventualmente ser vistas em relações mais curtas, de analogia entre objeto e imagem, as linhas sempre exigiram uma decodificação: é necessário que se entenda o código para que se possa compreender o que está escrito ali. A humanidade evolui e o pensamento ocidental depende cada vez mais das linhas escritas para expressar conceitos. É o que Flusser chama de pensamento conceitual, onde as linhas expressam conceitos para aqueles que são capazes de dominar o código. Passamos a depender da escrita para podermos expressar e compreender o mundo. A relação é matemática e espacial, e dá origem a mais uma expressão, que Flusser chama de pensamento histórico ou consciência histórica:

(...) sabemos que a [filosofia] cartesiana é decisiva para a civilização moderna: ela afirma, resumidamente, que as linhas são discursos de pontos, e que cada ponto é um símbolo de algo que existe lá fora no mundo (um 'conceito'). As linhas, portanto, representam o mundo ao projetá-lo em uma série de sucessões. Desse modo, o mundo é representado por linhas, na forma de um processo. O pensamento ocidental é 'histórico' no sentido de que concebe o mundo em linhas, ou seja, como um processo. (FLUSSER, 2007, p. 103)

E o mundo adotou esse formato de consciência histórica, o que largamente contribuiu para a evolução da ciência e da humanidade. O problema é que essa configuração se tornou a tal ponto hegemônica que passamos a depender da escrita para significar e relegar às superfícies o papel de ilustração. Por isso fica evidente que “a invenção da imprensa vulgarizou o alfabeto, e pode-se dizer que nos últimos cem anos ou mais a consciência histórica do homem ocidental se tornou o clima de nossa civilização.” (FLUSSER, 2007, p. 103)

A escrita alfabética é eficaz, porém já vem dotada de explicação, é conceitual, clara e nítida, o que faz com que o homem desaprenda absorver as superfícies. Só que hoje as superfícies tomaram conta da civilização midiaticizada e estão por toda parte, e estas têm características

próprias ao passo que também comunicam, pois “(...) podemos admitir que atualmente o ‘pensamento-em-superfície’ vem absorvendo o ‘pensamento-em-linha’, ou pelo menos vem aprendendo como produzi-lo.” (FLUSSER, 2007, p. 110).

Isso acontece porque captar as superfícies é mais rápido e natural para nós, ocorrendo mesmo que não sejamos capazes de dominar seus códigos específicos. Era de se esperar que o cinema e a televisão, com suas superfícies em movimento, encantassem as massas e se difundissem tão amplamente em toda a sociedade.

Entretanto, hoje, as superfícies representam o mundo tanto quanto as linhas o fazem; porém de maneira diferente,

o que significa que a diferença entre **ler linhas** escritas e **ler uma pintura** é a seguinte: precisamos seguir o texto se quisermos captar sua mensagem, enquanto na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la. Essa é, então, a diferença entre **linha** de uma só dimensão e a **superfície** de duas dimensões: uma almeja chegar a algum lugar e a outra já está lá, mas pode mostrar como lá chegou. A diferença é de **tempo**, e envolve o presente, o passado e o futuro. (*ibid.*, p. 105). [grifos meus]

O grande problema em apartar as duas formas de leitura é que elas, hoje, na significação, podem não necessariamente excluir-se ou bastarem por elas mesmas, por conta da multiplicidade de imagens produzidas que são atravessadas por textos e vice-versa. Isso demanda do pesquisador um olhar que dê conta do sentido de tais atravessamentos de códigos uns nos outros.

Por isso, me parece proveitosa a proposição de Flusser de que “A diferença [entre os códigos] é de tempo”. A imagem e o texto relacionam-se diferentemente com o tempo, e cada um de nós vê o tempo desenrolar à sua (do código) maneira:

Como podemos explicar o fato de que a leitura de textos escritos usualmente demanda muito mais tempo do que a leitura de quadros? Será que a leitura de quadros é mais cansativa, a ponto de termos de interrompê-la? Ou será que as mensagens transmitidas nos quadros não são normalmente mais ‘curtas’? Ou não será então mais sensato dizer que os dois tempos aí envolvidos são diferentes, e que a mensuração em minutos não consegue demonstrar essa particularidade? (*ibid.*, p. 106).

Observamos que em várias realizações audiovisuais os dois códigos são complementares e ingerem um sobre o outro, o que demanda da pesquisa de audiovisuais uma perspectiva que dê conta da multiplicidade de combinações de códigos de linha e superfície nessas realizações.

Se por um lado a textolatria tornou-se um empecilho para a democratização da

informação, por outro lado a disseminação do código imagético pode acarretar em outros grandes prejuízos. Segundo Flusser, “poderemos nos tornar vítimas de uma nova forma de barbárie – a imaginação confusa -, a não ser que tentemos incorporar o conceito à imagem.” (*ibid.*, p. 124). Este é o cerne da questão: conceito na imagem. Nem somente texto, nem somente imagem. O pensamento histórico já está aí, evoluído e à disposição da humanidade, assim como a tecnologia que permite a difusão das superfícies. A dificuldade é que ambas perdem força por andarem para lados distintos, mas que podem voltar a se cruzar:

Os meios lineares estão se tornando mais e mais abstratos e perdendo o sentido. Os de superfície vêm cobrindo os fatos de maneira cada vez mais perfeita e, portanto, também estão perdendo o sentido. Mas esses dois tipos de mídia podem se unir numa relação criativa. (*ibid.*, p. 119).

A relação criativa à qual o autor se refere vem à tona em forma de espiral, que parte da própria imagem, vai ao conceito e retorna à imagem, repetidamente. Hoje temos um desenvolvimento linear que parte de um conceito e vai a uma imagem, ou de uma imagem a um conceito. O que deve ser visto de outra maneira é essa interação, esse *mix*, que não é linear, mas espiralado. As imagens podem conter conceitos que dali escapam em linhas de fuga. O espectador apreende a imagem e lê os conceitos lineares ali presentes, de forma histórica.

Se inicialmente tínhamos imagens e delas partiam textos para lhes dar conceito em um segundo momento passamos a produzir textos em pensamento histórico, de linha. O que vem depois disso é o que Flusser chama de pensamento formalístico, onde as superfícies vêm em imagens que servem para ordenar conceitos (*ibid.*, p. 121). As relações hipertextuais da *web* e da TV, assim como do cinema, são exemplos disso. Os glifos durante na superfície audiovisual, também. Segundo Flusser, a capacidade de imaginar é a chance do homem de objetivar seus conceitos, pois somente assim consegue se libertar deles. Esse imaginar permite à civilização valer-se do pensamento histórico para ir além: “Isso significa que para ele (o homem) a história não é mais um drama (como o é para a posição histórica), mas apenas um jogo.” (*ibid.*, p. 123).

Aqui temos uma referência ao jogo, outro importante conceito de Flusser (2007). O autor enuncia o conceito a partir de seu pensamento sobre a relação entre o homem e o aparelho que produz imagens técnicas. O homem, aqui, não é mais o *homo fabris*, operador de máquinas, e sim o *homo ludens*, aquele que não opera, mas joga com o aparelho, a fim de esgotar-lhe as possibilidades. Não se sabe o que acontece dentro do aparelho, de sua caixa-preta, mas sabe-se como dar um *input* e aguardar seu *output*. Nesta nova configuração, na posição formalística, o

espectador começa a ter consciência de seu papel ativo sobre a mídia, entendendo que quem produz o material é ele mesmo, e se vale da imagem (superfície) para combinar os conceitos (linhas) conforme seu próprio ponto de vista (desde a experiência de sua própria duração).

Essa diferença entre as duas posições é basicamente temporal. A posição **formalística** encontra-se naquele tipo de **tempo** em que os processos são vistos como formas. Para a **posição histórica**, os processos são o método pelo qual as coisas acontecem; para a **posição formalística**, os processos são um modo de olhar as coisas. (...) Outra maneira de olhar as coisas, do ponto de vista formalístico, é encarar os processos como dimensões das coisas. O primeiro **método (histórico)** de olhar as coisas as decompõe em fases (é um método diacrônico). O segundo **método (formalístico)** reúne fases e formas (é um método sincrônico). Para a **posição formalística**, a questão de os processos serem fatos ou não depende da perspectiva de quem está vendo as coisas. (*ibid.*, p. 123). [grifos meus]

Notamos que a posição formalística para Flusser é, de fato, o ponto de vista do espectador, do homem criativo que, ao ter contato com a superfície audiovisual, elabora seu próprio conteúdo. Quando ele diz que o método histórico decompõe as coisas em fases, diacronicamente, percebemos que este método procura espacializar os fatos dispendo-os sobre uma linha. Por outro lado, quando diz que a posição formalística prefere reunir fatos e processos para serem apreendidos como um todo, está propondo que estes ficam dispostos sobre uma superfície, são “vistos” como um conjunto, para depois serem (ou não) desdobrados em conceitos.

Se pensamos em código de linha na superfície audiovisual (ou seja: texto apreendido como imagem, para depois ser lido como conceito), já estamos rastreando um novo tipo de leitura. Visto que neste texto trabalhamos com Bergson e seu conceito de duração, torna-se necessário conectarmos os pensamentos de Flusser sobre história e pós-história com a ideia de tempo espacializado *versus* a duração de Bergson. Como já dito, para Bergson, o tempo não é uma sequência de instantes justapostos, mas é apreendido como um todo e, de maneira convencional pelo homem, espacializado em uma linha temporal em posições simultâneas aos ponteiros do relógio. Apreender a duração como um todo, é uma leitura em superfície (Flusser), é formalística. A partir dela, então, passa-se a desprender conceitos; através da imaginação (tornar concretas abstrações), o homem começa a objetivar os conceitos e a libertar-se deles. O ponto de vista, aqui, é do espectador, que cria quando tem contato com as superfícies.

A crítica que Bergson faz ao tempo do relógio pode ser comparada com o que diz Flusser sobre o método histórico: o código de linha é conceitual e histórico, pressupondo a organização em sequência e a compreensão do código para absorver a mensagem; os fatos expressos pelo

pensamento conceitual são, certamente, mais “nítidos e claros” (FLUSSER, 2007, p. 115), porém são pobres em relação ao pensamento imagético. Como citado anteriormente, a duração (audiovisual, no que interessa à pesquisa) para Bergson não é uma sequência de instantes (pontos) colocados em linha, mas um todo, coalescente no tempo que se desenrola. O todo é apreendido sincronicamente, como uma coisa só, e não diacronicamente, em porções, pois para Bergson “o tempo real não tem instantes” (BERGSON, 2006 B, p. 62)

Ao nos colocarmos como espectadores do audiovisual, começamos hoje a jogar de maneira formalística com a mídia. Como dito anteriormente, não estamos presos ao drama da história, mas podemos jogar com ela.

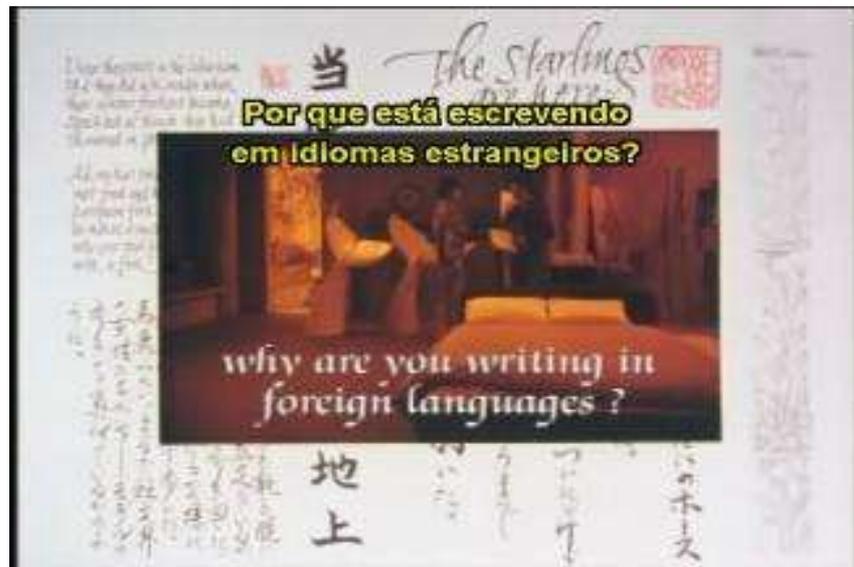
É assim que na obra de Greenaway a produção de sentido se dá na duração do espectador, no ambiente em que ele se encontra e no repertório de imagens-lembrança do qual se vale para agir.

Figura 16 – *Pillow Book* – código de linha sobre a superfície do corpo



Fonte: *Pillow Book* (1996)

Em *Pillow Book*, a fusão de diferentes idiomas e linguagens gráficas traz uma sobrecarga de informação, que contribuem todos para um mesmo objetivo: é uma crítica à textolatria, pois utiliza como imagem o que é convencionalizado como texto, tensionando profundamente o tempo da narrativa. Vale-se da experiência e do repertório do espectador, mas comunica também de maneira autônoma, não exigindo de quem assiste o conhecimento de ideogramas japoneses, cantoneses, da escrita e da linguagem francesa ou inglesa.

Figura 17 – *Pillow Book*: códigos e idiomas

Fonte: Pillow Book (1996)

O glifo se faz potente e dura a partir do audiovisual. Pode ser entendido como código de linha, lido nas palavras e frases que compõe, explicando e dando sentido à narrativa. É, também, potente como superfície, pois sua configuração visual contém virtualidades que são apreendidas através de *scanning* e afectam o espectador, que inevitavelmente magiciza o que deveriam ser linhas escritas, claras e objetivas. Eis o **movimento espiral do glifo durante**: o código de linha, que vem para desmagicizar as imagens, é escaneado ele mesmo como superfície e acaba por ser remagicizado pelo espectador. É uma remagicização da superfície audiovisual.

2.6.2 Os Princípios Metodológicos

“Rigidez de princípios e flexibilidade metodológica”. A frase, ela mesma tomada como princípio, é o eixo central de minha pesquisa. A partir de Bergson (2006) e seu **método intuitivo**, aprendemos a pensar nossos problemas em termos de duração, colocando-os mais em termos de tempo do que de espaço. Aplico este pensamento ao próprio desafio metodológico: o objeto dura, a pesquisa dura, assim como o pesquisador, mas a metodologia é uma forma de imobilização, de congelar a práxis para garantir a sua repetibilidade. Segundo Bergson (2006), vivemos em movência e podemos até ter consciência dela, mas é com a imobilidade que lidamos. A inteligência fixa pontos para tentar apreender o objeto, pois não é capaz de capturar sua movência, ou seja, projeta a movência a partir de pontos imobilizados. Este é o conceito que dá força à frase do início do parágrafo: a metodologia é uma solução temporária, provisória, que nos

permite agir sobre o objeto de maneira sistemática. Será válida enquanto for produtiva, e deverá ser adequada, renovada ou reautenticada a cada momento em que o pesquisador perceber que sua metodologia não mais dá conta do seu objeto. Nesta encruzilhada, quando o objeto encontra-se domesticado e precisa ser libertado, destacam-se os princípios: são eles, sempre constantes, que orientarão a mirada do pesquisador na reformulação do seu método, fixando novos pontos que respeitem a temporalidade da pesquisa.

O corpus foi analisado a partir de pequenos fragmentos, preferencialmente periféricos ou marginais (não necessariamente centrais ou hegemônicos), mas ainda assim potentes, comparados a lacunas, pequenas fissuras por onde escapa o que é inapreensível na superfície audiovisual. Esses devires minoritários dentro de um sistema homológico são pensados como possíveis linhas de fuga para a criação, uma inspiração nas margens onde Michel Foucault procura elementos para trazer à tona e produzir o *descentramento*, dando ênfase ao que era marginal e afastando o hegemônico à periferia. Segundo Albuquerque (2008), a respeito deste movimento de Foucault:

Como o saber é perspectivo, esse olhar das margens permite constituir outras visibilidades e outras dizibilidades sobre qualquer tema ou problema que se queira colocar para o conhecimento. Conhecer também é, portanto, uma questão de localização, de colocação em um dado lugar, da abertura de um dado espaço para o pensamento. (ALBUQUERQUE, 2008, p. 13).

Tomando como exemplo o método, ou contra-método, de Foucault, o autor acaba por sugerir um processo aplicável a diferentes objetos empíricos ou teóricos, “escavando” um novo espaço para o pensamento:

Michel Foucault tratou em suas pesquisas da constituição histórica e social de diferentes espacialidades, desde os espaços disciplinares como: a escola, o asilo, o hospício, o hospital, a prisão, até os espaços de liberdade inventados pelos homens em seu cotidiano de lutas e resistência às normas e à lei, o que chamou de heterotopias. Em suas obras buscou escavar um novo espaço para o pensamento e para as práticas de si em relação aos outros. (ALBUQUERQUE, 2008, p. 11).

Para o presente texto, alimentado pelo contato que tive com diferentes métodos e formatos de pesquisa, optei por “inventar” meu próprio método de abordagem do audiovisual, sempre mantendo a rigidez dos meus princípios metodológicos.

2.6.3 O Móvel como Lugar de Investigação

A movência e o descentramento são princípios fundamentais em minha pesquisa. Aplicando estes princípios metodológicos, ajo na observação de *Pulp Fiction*, trazendo à tona, de

maneira combinada, os princípios da desconstrução, proposta por Jacques Derrida (apud BERNARDO, 2005), a produção de cartografias e a busca por devires minoritários, baseado no **pensamento nômade** proposto por Gilles Deleuze e Felix Guattari (1997) em *Mil Platôs*, onde os autores propõem o termo “nômade” combinado com “desterritorialização”. Para compreender estes dois conceitos, o ponto de partida é esclarecer o que seria o “espaço liso” tratado pelos autores.

Em um trecho da obra, o espaço é conceituado a partir da comparação entre dois jogos orientais, o go e o xadrez. A metáfora é eficiente, na medida em que as diferenças entre as regras desses jogos representam os distintos espaços. “As peças do xadrez são codificadas, têm uma natureza interior ou propriedades intrínsecas (...). Elas são qualificadas, o cavaleiro é sempre um cavaleiro, o infante um infante, o fuzileiro um fuzileiro.” (*ibid.*, p. 9). Esta analogia configura o xadrez como jogo elaborado, complexo, elitizado. Os autores chamam o xadrez de “jogo de Estado”. “Os peões do go, ao contrário, são grãos, pastilhas, simples unidades aritméticas, cuja única função é anônima, coletiva ou de terceira pessoa: ‘Ele’ avança - pode ser um homem, uma mulher, uma pulga ou um elefante.” (*idem*). Temos aqui uma introdução sobre uma forma de ciência, já chamada de ciência menor, e que os autores denominam ciência nômade, uma ciência que se desenvolve excentricamente, diferente das ciências “régias ou imperiais” (*ibid.*, 1997, p. 20), e é continuamente freada pelas regras da ciência de Estado. A diferença entre **espaço estriado** e **espaço liso** é a chave para a compreensão:

Espaço liso do go, contra espaço estriado do xadrez. *Nomos* do go contra *Estado* do xadrez, *nomos* contra *polis*. É que o xadrez codifica e decodifica o espaço, enquanto o go procede de modo inteiramente diferente, territorializa-o e o **desterritorializa** (fazer do fora um território no espaço, consolidar esse território mediante a construção de um segundo território adjacente, desterritorializar o inimigo através da ruptura interna de seu território, desterritorializar-se a si mesmo renunciando, indo a outra parte...). Uma outra justiça, um outro movimento, um outro espaço-tempo. (*ibid.*, p. 10). [grifo meu]

Esta ótica do descentramento é um importante fator que caracteriza o fundamento da ciência nômade. Nomadismo difere de migração: o migrante sai em busca de um novo lugar, um objetivo, algum tipo de melhoria, e a movimentação é o preço pago ao se buscar um novo lar; o nômade não quer abandonar a terra, mesmo que esta esteja se desertificando; seu objetivo é o movimento, e é nele que vive, sem a intenção de chegar a um novo lar; o lar é o caminho percorrido. O nômade procura expansão no espaço liso, onde não há hierarquia e as mudanças se disseminam de forma anônima. As mudanças no Estado, ao contrário, se dão dentro do espaço estriado, hierarquizado e ordenado. Surgiria então uma outra ciência, a forma de pensar e de se

fazer ciência a partir da nomadologia, tomando o pensamento nômade como modo de ser e modo de agir.

O pensamento nômade serve de princípio para minha pesquisa, uma vez que procuro uma compreensão do meu objeto no tempo, e não no espaço. O fato de o nômade apegar-se à própria movência, ao invés do seu espaço, é a referência para o comportamento que desejamos incorporar. Deleuze e Guattari (1997) propõem quatro características iniciais para esta ciência excêntrica¹³: **fluidez, heterogeneidade, fluxo permanente e retroação**, discutidas uma a uma a seguir.

Os **fluidos** são difíceis de conter e possuem um comportamento menos previsível do que dos sólidos. O comportamento dos líquidos, por exemplo: eles exigem barreiras muito mais elaboradas para serem contidos e, à menor brecha descoberta, tendem a vaziar e derrubar o suposto equilíbrio alcançado. Da mesma forma é o pensamento que privilegia o que está na margem, e não no centro. Falar do hegemônico não contribui para a mudança, mas sim a capacidade de trazer à tona o que é minoritário, talvez esquecido, e gerar uma nova discussão. Esse movimento contínuo e inapreensível, o caráter movente do universo, precisa ser respeitado para que possamos compreender a novidade que criamos continuamente. Por ser um importante intercessor em toda a obra de Deleuze, reitero aqui o pensamento de Bergson sobre o movente, pois para ele “o que é real não são os ‘estados’, simples instantâneos tomados por nós, mais uma vez, ao longo da mudança; é, pelo contrário, o fluxo, é a continuidade da transição, é a própria mudança.” (BERGSON, 2006, p. 10).

No cinema, o uso da imagem “fora do quadro”, por exemplo, e a apropriação do que acontece *entre* as imagens são valiosas ferramentas que nos mostram a potência daquilo que flui no audiovisual. A narrativa, muitas vezes, não se apresenta em uma sequência cronológica, mas é feita de cortes imprevisíveis e lapsos de tempo, e é no fluir das imagens que somos afetados. No audiovisual, o fluxo é o tempo histórico dos fotogramas justapostos. Estes se enfileiram, dando a sensação de movimento às imagens. Neste fluxo de atuais, há um comportamento hidráulico de suas virtualidades, que se dispersam ou convergem como um líquido fluindo através de mínimas fissuras. O comportamento do fluido é diferente do sólido, que sempre pode ser visto e ter seus movimentos previstos e até contido através da força. É o meio “terra” ao qual estamos habituados. A contenção do fluido é muito mais complexa, pois este está no meio “aéreo” ou

¹³ “Há um gênero de ciência, ou um tratamento da ciência, que parece muito difícil de classificar, e cuja história é até difícil seguir. Não são ‘técnicas’, segundo a acepção costumeira. Porém, tampouco são ‘ciências’, no sentido régio ou legal estabelecido pela história. Segundo um livro recente de Michel Serres, pode-se detectar seu rastro ao mesmo tempo na física atômica, de Demócrito a Lucrécio, e na geometria de Arquimedes.” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 20).

“aquático”, que temos muito mais dificuldade em dominar, nosso olho não vê. Seu controle, quando possível, exige tecnologias sofisticadas. O fluido é imprevisível, complexo, amplo, cuja característica muitas vezes é indizível, assim como o virtual de Bergson. O sólido, por sua vez, é objetivo, simplificado, apreensível, descritível, assim como são os atuais.

Sobre a **heterogeneidade**, dizem Deleuze e Guattari (1997), que a ciência nômade “é um modelo de devir e de heterogeneidade que se opõe ao estável, ao eterno, ao idêntico, ao constante. É um ‘paradoxo’, fazer do próprio devir um modelo, e não mais o caráter segundo de uma cópia.” (*idem*). Os autores procuram eliminar, aqui, limites e fronteiras definidas, negando-se a colocar o pensamento em caixas estanques, em sistemas fechados e equilibrados. O devir contamina de maneira imprevisível os conceitos, eliminando qualquer chance de eternidade em qualquer que seja o pensamento. “Todo o pensamento é um **devir**, um duplo devir, em vez de ser o atributo de um Sujeito e a representação de um Todo.” (*ibid.*, p. 42).

Volta a questão da novidade, da mudança contínua dada pelo **fluxo**. Como obter equilíbrio se o nômade só é nômade na mudança, e não no objetivo alcançado? O nômade territorializa desterritorializando, o território ocupado é a ponte para o próximo espaço, deixando o que passou como um rastro que não lhe pertence mais. O que permanece é o devir, esse sim, indelével. No audiovisual, o movimento só se percebe quando a imagem se diferencia de si mesma. Mas o próprio movimento torna-se previsível, em sua mimese da natureza, e precisa de novos recursos para produzir diferença. A imagem, enquanto analogia da natureza, estabelece um sistema que tende à entropia. Neste caso, a função do devir é produzir neguentropia, um desequilíbrio que produz heterogeneidade no meio.

Com base em Luhmann (apud MARCONDES FILHO, 2005), justifico minha afirmação a respeito de heterogeneidade e neguentropia. A heterorreferência é fundamental para que esse processo não estacione jamais, pois muitas vezes, quando há uma tendência à entropia, cedo ou tarde haverá uma **irritação** promovida pelo ambiente. Este, por sua vez, motivará a busca de uma referência exterior e, conseqüentemente, um desequilíbrio. Na Teoria dos Sistemas na Comunicação, formulada por Luhmann, os sistemas, fechados ao mundo externo, são autônomos e realizam sua reprodução internamente (**autopoiesis**). A conexão com o meio externo é feita por meio dos acoplamentos estruturais, o que acontece somente por conta das **irritações** – que aqui chamarei de **brechas**. É a partir dessas irritações, dessas brechas, das diferenças entre sistema e ambiente, que os sistemas se renovam e há criação no processo.

De acordo com Ciro Marcondes Filho (2005, p. 7), Luhmann escolheu a comunicação como o operador central de todos os sistemas, pois ela normalizaria a relação dos outros sistemas com o meio externo e, a partir dela, os outros sistemas se autorregulariam. Portanto, por meio da

comunicação, um sistema observa a si mesmo (autorreferencialidade) e observa os outros (heterorreferencialidade), provocando os acoplamentos estruturais e as irritações. Nesse processo de criação, os meios de comunicação produzem formas e conteúdos compreensíveis, reorganizando, assim, o sistema. Dessa maneira, a comunicação, ainda de acordo com Luhmann (*ibid.*), não é a simples transferência de informação e, ao invés disso, é um processo multiplicador que não ocorre isoladamente.

Resumindo, o que digo aqui é que somente assim o movimento pode acontecer: desterritorializando. Permitindo que se abram brechas, irritando o sistema, promovendo heterorreferência, produzindo neguentropia.

O movente está na diferença e, sobretudo, na capacidade de cada coisa de se diferenciar de si mesma, no tempo. Enfim, voltamos a falar em diferença: o glifo que se fixa traz irritação à imagem que se move. O movimento no audiovisual, como já foi dito, só é percebido porque são produzidas pequenas e graduais diferenças em uma imagem média. O movimento vem sempre de alguma diferença produzida dentro das imagens, mas depende sempre da imagem média, que se diferencia continuamente de si mesma. É um paradoxo: desejamos o movimento, mas precisamos de fixidez.

A heterorreferência, nos glifos, se apresenta com clareza em seu estrangeirismo ao suporte. Por que utilizar código de linha na superfície audiovisual? O estranhamento que causam motiva a referência externa, a fluidez da virtualidade, a afecção pelo que não se encontra no atual. Para a pesquisa, é a **irritação** da referência externa que gera questionamentos, discussões e novas atualizações.

No **fluxo permanente**, encontramos a essência da ciência nômade, pois o espaço vai sendo ocupado, ininterruptamente, sem noções de sua amplitude. O sólido não muda de lugar se não há espaço para ele, da mesma forma como o espaço estriado do Estado somente muda depois de medir a nova posição. O fluido do espaço liso, como no mar ou no deserto, simplesmente se move e ocupa novos espaços, sem noção de sua dimensão, pois não é a dimensão que importa, em sua linearidade e espacialidade, mas o caráter da movência.

Finalmente, a **retroação** vem como quarta característica da ciência nômade. O acidente, da ordem do imprevisível, é um ponto de ruptura, pois é dele que se abre a brecha por onde escorre o devir. Como nos fluidos, da brecha saem as ideias e por ela entram as contaminações; por ela ocorrem as trocas e conseqüentemente as reconfigurações; por ela circulam as afecções. Assim, a ciência nômade parte do problema e procura esses acidentes que o resolvem, não aceitando limitar-se ao teorema. Para ela, o problema não é o obstáculo, mas a passagem deste. É afectivo e inseparável das metamorfoses e criações da própria ciência. Esse nosso “movimento de

retroação” é uma tentativa de apreender, através da construção da história, o universo de possibilidade que existe na duração. Juntamos, então, os pedaços que nos restam para criar uma coisa nova, alicerçada sobre o que já aconteceu, mas sempre novidade. O acidente é o fato que se tornou atual. É o grau mais contraído do passado coexistente ao presente. Este passado coalescente, virtual, encontra-se em um grau tão mais distendido quanto mais distante do atual. O problema está no atual, e o que buscamos são os acidentes que o condicionam, observando-o em um movimento de retroação.

Há um trecho de *Pulp Fiction* em que o boxeador Butch foge em um taxi após a luta de boxe na qual venceu e matou seu oponente, quando deveria ter perdido no quinto *round*, pois havia vendido a luta ao gangster Marcellus Wallace. A situação é inusitada, pois o boxeador não sabia que havia matado o outro lutador, mas a motorista do taxi já havia ouvido na rádio. Esta, com um estranho fascínio pela morte, dá a notícia a Butch, com muito prazer em poder conversar com um homem que acabou de matar outra pessoa. Esta personagem é uma discreta aparição da atriz principal de um outro filme de Tarantino, pouco conhecido - *Eles matam e nós limpamos*. Esta curiosa intertextualidade serve de ponto de fuga para pensarmos estes acontecimentos de maneira “nômade” e “descentralizada”. Em um momento totalmente alheio ao resto da narrativa, a fuga de taxi e o diálogo que ali se passa jogam o espectador para uma narrativa marginal, que avança em um espaço liso, totalmente desterritorializado.

Figura 18 – Butch e Esmeralda Villa Lobos, no taxi



Fonte: Pulp Fiction (1994)

A vida de Butch, rapidamente contada em cenas anteriores, como na história do relógio de ouro, citada no Capítulo 2, mostra o desejo do personagem de quebrar o espaço estriado onde se encontra e simplesmente partir. Para tanto, além de ganhar um bom dinheiro ao vender a luta para Marcellus Wallace, não cumpre o prometido, ganha a luta e foge com o dinheiro. Com essa atitude, abandona a vida que já conhece e parte para um espaço liso, desterritorializado, onde não

sabe o que está por vir, abandonando qualquer referência. Torna-se nômade, fazendo do movimento, e não do território, o próprio estilo de vida. A luta e a fuga são o acidente, o marco zero para uma nova etapa do nômade. Ao fim deste trecho, a imagem emblemática de desfecho, quando Butch busca sua esposa com a moto roubada na loja de penhores, também referida no Capítulo 2, após uma longa e violenta briga com Marcellus, que por fim lhe proporcionou a liberdade definitiva. A frase está no diálogo que introduz uma das músicas da trilha sonora: “Que motocicleta é essa? /É de Zed. / Quem é Zed? / Zed está morto, baby.”

Figura 19 – Butch e sua nova moto: “Zed’s dead, baby. Zed’s dead”



Fonte: Pulp Fiction (1994)

Neste ponto, trago o conceito de desconstrução, proposto por Jacques Derrida (apud BERNARDO, 2005), que vem permeando todos os meus movimentos de pesquisa. Ao acidente acima mencionado, tratado por Deleuze e Guattari (1997), acrescento o marco zero do desconstrucionismo de Derrida, que é o ponto onde as coisas se transformam, dando origem a algo novo. Se agirmos por retroação, notaremos que existe uma incessante rede de conexões, rizomaticamente distribuídas, cujas ramificações sempre ocorrem por acidentes. Estes eventos são da ordem do imprevisível, e sempre delimitam a criação de novidade. Percebemos, portanto, o quanto nomadismo, desconstrução e evolução criadora são conceitos imbricados intimamente, especialmente enriquecedores quando entendidos como um todo.

O inesperado, o imprevisível, o caótico ao qual costumamos temer, vem sempre para mudar o rumo das coisas. Por isso mesmo, talvez, costuma-se temer o novo: a mudança do *status quo*, as reconfigurações políticas, a substituição de uma práxis. Este inesperado, que traz novidade e dá novo rumo ao cotidiano, é acolhido involuntariamente, por isso desconstrói. Existe uma diferença entre aceitar “o novo” que nós mesmos buscamos e convidamos, para deixá-lo entrar, e aceitar o novo que simplesmente surgiu, de maneira imprevisível. Não é o discurso preparado e

construído apenas sobre o repertório, mas é a aceitação de um acidente e suas novidades, para formular um novo conceito. Segundo Derrida,

a hospitalidade pura e incondicional, a própria hospitalidade abre-se, está antecipadamente aberta a quem não é, nem esperado nem convidado, a quem chega como visitante absolutamente estrangeiro, como recém-chegado não identificável e imprevisível, absolutamente outro. Chamemos a isso 'hospitalidade de visitação' e não de 'convite'. (DERRIDA apud BERNARDO, 2005, p. 196)

Recorro a Miranda, quando diz que o desconstrucionismo “é o resultado de uma apropriação de um *inconceptual* que funciona dentro de um dispositivo *conceptual* (uma composição) que procura atingir um efeito determinado: *trabalhar a metafísica ocidental na sua totalidade.*” Mais uma vez, destaco a importância dos devires minoritários dentro de qualquer pensamento que busque a novidade, ou seja, o não-conceitual é o que acaba por desequilibrar um sistema, todo ele conceitual. Aplicando este conceito ao exemplo da linguagem, percebe-se que aquilo que desequilibra o texto é sempre algo que está além do texto, ou fora do texto.

O esquema conceitual do texto, estruturalisticamente bem costurado, acaba sempre por deixar alguma lacuna, permitindo que ocorram as contaminações heterorreferentes. Por mais bem elaborado que seja, um texto será sempre um texto, um recorte de uma realidade, jamais a própria realidade. Existe sempre “algo” que escapa ao texto, e é este “algo” que entendo como o “visitante absolutamente estrangeiro” de que fala Derrida. Conscientes de que a palavra jamais dará conta de tudo a respeito de tudo, aceitando a natureza movente das coisas, passamos a aceitar (hospedar) o estrangeiro como novidade, quando surge imprevisivelmente. Por isso, reforço a diferença entre o hóspede que aguardamos, e o hóspede inesperado. Aquele que aguardamos está no discurso, ou faz parte de outro discurso, e vem para preencher temporariamente uma lacuna na estrutura do nosso pensamento. Já o hóspede inesperado, ao contrário, surge quando o discurso está equilibrado, entrópico, exatamente para desequilibrar o sistema “estruturalizado”.

Buscando sempre tensionar os conceitos com os audiovisuais pinçados para minha pesquisa, lembro de *Pillow Book*, comentado no item 2.6.1 e que voltará a ser tratado na segunda parte desta dissertação. Com sua mistura exacerbada de idiomas e diferentes escritas e grafias, percebo que no filme a protagonista Nagiko apresenta uma postura de hospitalidade. A personagem busca, em sua fixação pela escrita, diferentes textos escritos por diferentes calígrafos, sempre desenhados sobre seu corpo nu. Nagiko acolhe novas experiências caligráficas, oferecendo seu próprio corpo como suporte. Vale destacar que não é o texto em si que ela procura, mas o ritual de desnudar-se, entregar o corpo para a experiência e o posterior registro

fotográfico. Associo esta hospitalidade à fala de Derrida, quando sustenta que

Digamos, sim, ao recém-chegado, antes de qualquer determinação, antes de qualquer antecipação, antes de qualquer identificação, trate-se ele ou não de um estrangeiro, de um imigrado, de um convidado ou de um visitante inopinado, seja o recém-chegado ou não o cidadão de um outro país, um ser humano, animal ou divino, um vivente ou um morto, masculino ou feminino. (DERRIDA apud BERNARDO, 2005, p. 194)

Figura 20 – Nagiko hospeda o estrangeiro em seu corpo



Fonte: Pillow Book (1996)

Imagino a desconstrução aplicada aos meus materiais empíricos combinando-a aos demais princípios metodológicos aqui discutidos, e começo a formatar meus procedimentos metodológicos, destacando a síntese formulada por Kilpp (2010, p. 28) sobre o desconstrucionismo na pesquisa de audiovisual:

Desconstrução é um termo cunhado por Derrida, e que, como método (o desconstrucionismo, renegado pelo autor como método) ou mirada, procura chegar aos elementos minoritários do objeto valendo-se das linhas de fuga contidas nas teorizações sobre ele. Ao assim desarticular as teorias hegemônicas, excentrando-as, experimenta-se de novo o objeto e se o reinventa desde outras perspectivas. Tal procedimento, aplicado ao conceito-objeto, permite encontrar elementos que, sendo minoritários nos audiovisuais analógico-digitais, são, porém, potentes para a atualização que se quer empreender.

Por fim, justificando o título “o móvel como lugar de investigação” como pensamento plenamente acolhido, e após compreender o móvel de Deleuze e Guattari, passo a perceber a prioridade do movimento também em Derrida. Por isso, cito mais uma vez Bernardo (2005, p. 191):

Permanecendo, numa palavra, o sonho, o poema, o desejo ou a loucura da desconstrução, este movimento de pensamento voltado ao impossível, e que acontece ser também o pensamento como movimento, como a locomoção de um passo ‘singularmente múltiplo, dele mesmo digressivo’ e transgressivo, justamente o ‘passo a mais’ (*pás de trop*), o ‘passo/não passo para além’ (*pás au-delà*).

Na pesquisa, seja na apropriação dos conceitos ou na abordagem dos audiovisuais, este pensamento de mobilidade foi de grande valia para observar o cinema e, sobretudo, os glifos no cinema. A desterritorialização e a desconstrução, que me fazem olhar prioritariamente para o marginal, destituem o pensamento hegemônico sobre o audiovisual e permitem traçar linhas de fuga que (des)constroem novos e imprevisíveis atuais.

2.6.4 As Cartografias, as Molduras e os Imaginários

Início minhas considerações assumindo o fascínio que sempre tive por mapas, fossem eles mapas de estrada, mapas náuticos, mapas aéreos, de relevo, fotos de satélite. Para evitar contaminações, procurei deixar em segundo plano esta tendência quando fui apresentado à cartografia como método de pesquisa. Entretanto, acaso ou não, o trabalho do cartógrafo acabou por produzir uma grande influência nas minhas escolhas.

A cartografia é uma atividade voltada à produção de mapas, ou ainda, etimologicamente, falando, grafia de cartas, como as cartas náuticas dos antigos navegadores. A mediação ou mapeamento de um terreno é uma tarefa complexa, na maioria das vezes impossível de ser executada por completo. Jamais poderemos mapear absolutamente tudo que está contido em um terreno, pois sempre poderemos, sobre mapas já feitos, desejar um diferente nível de detalhamento não contido naquela versão. Assim como já falei em *pré-scan* e *close reading* (FLUSSER, 2008, p. 39), a mesma analogia se aplica ao processo de desenho ou interpretação de um mapa. Por mais que a carta seja satisfatória para determinada função, contemplando as estradas que ligam o ponto A ao ponto B, ao percorrer o caminho podemos identificar um ponto C, fora da linha que liga A a B, e marcá-lo no mapa. Com este novo ponto, podemos traçar um percurso de A a C ou de C a B. Podemos, ainda, traçar diferentes percursos para se chegar aos mesmos pontos, observando as estradas existentes ou a maneira como o relevo se apresenta.

Enfim, esta é apenas uma introdução que visa demonstrar a potência que possui a analogia do mapa para dar conta da complexidade do trabalho científico de pesquisa. Nunca apreenderemos o inapreensível, e nunca daremos conta de tudo. Podemos, porém, estabelecer pontos de referência em nossa pesquisa para, posteriormente, traçarmos nossos mapas. Importante destacar que, utilizando os mesmos pontos cartografados, diferentes mapas podem

ser desenvolvidos, em diferentes camadas. Neste texto, introduzirei a metodologia de cartografar de dois autores, cujos trabalhos me afectaram com maior intensidade e contribuíram para minha pesquisa. Façamos um breve passeio, portanto, através da cartografia deleuziana e pela sua possível inspiração, a cartografia benjaminiana.

Para compreender a maneira como Deleuze realiza sua cartografia, já discutimos a postura nômade que o autor adota como princípio para produzir seu pensamento. Além disso, devemos pontuar o que é, para a cartografia, o “produzir rizoma”. O fundamento de rizoma é o da multiplicidade e, segundo Cabral e Borges (2005) sua origem vem da Botânica:

Em Botânica, chama-se rizoma a um tipo de caule que algumas plantas verdes possuem, que cresce horizontalmente, muitas vezes subterrâneo, mas podendo também ter porções aéreas. O caule do lírio e da bananeira são totalmente subterrâneos, mas certos fetos desenvolvem rizomas parcialmente aéreos. Certos rizomas, como em várias de capim (gramíneas), servem como órgãos de reprodução vegetativa ou assexuada, desenvolvendo raízes e caules aéreos nos seus nós. Noutros casos, o rizoma pode servir como órgão de reserva de energia, na forma de, tornando-se tuberoso, mas com uma estrutura diferente de um tubérculo.

O conceito é inspirado no rizoma da Botânica, mas não se limita a ele. Para Deleuze e Guattari (1997), o rizoma, em analogia ao caule rizomático, partiria de um ponto da planta e se apoiaria, contaminaria e até mesmo englobaria todo o seu entorno, como ar, terra, outras plantas etc. O importante é que se perceba que o rizoma não surge genealógicamente, como as ramificações de uma raiz ou dos galhos de uma árvore. Seu princípio é oposto, pensando sempre em uma desterritorialização e um avanço pelo espaço liso, desconhecido, ao invés do espaço estriado. É uma formulação totalmente aderente aos conceitos que trato no item 2.6.3. O rizoma, portanto, não é uma solução definitiva nem um conceito elaborado, mas uma expressão do pensamento em movimento que sustento durante todo meu texto: “não há uma força coordenadora dos movimentos, mas uma circulação de estados, uma combinação anômala cujos resultados não podemos prever ou organizar, pois ele está sempre em um meio” (CABRAL; BORGES, 2005, p. 13). Como princípio, entendo o rizoma como uma forma livre de produção de conexões, permitindo a ligação de pontos aparentemente distantes por impulso de minhas afecções, valendo da subjetividade como justificativa para a produção destas ligações.

O conceito é uma importante pista para que se possa compreender como se produz pensamento através da cartografia. Para Deleuze e Guattari (1997), na impossibilidade de apreendermos o todo em sua complexidade, o máximo que podemos fazer é mapear pontos intermediários, chegando a locais que possamos aprofundar ou de alguma forma apreender, definindo este como ponto de referência. É o que os autores chamam de platô que, como na

geografia, são áreas planas, em altitude, em meio ao terreno montanhoso. Para um alpinista, o platô serve de ponto de apoio, descanso ou retorno. Da mesma maneira faz o pesquisador, produzindo conceitos onde lhe é possível chegar. A etapa seguinte, então, é produzir mapas que liguem esses diferentes pontos, platôs, produzindo sentido nas formulações. Conforme Amador e Fonseca (2009, p. 34),

É criando centros de estabilidade momentânea no caos, ao que denominamos de zona de duração, que o cartógrafo empreende sua tarefa. É pela operação em um plano de signos que, como obra de arte, produz-se ao mesmo tempo o material de pesquisa e o sujeito pesquisador. Daí, a cartografia fazer-se, primordialmente, por um remetimento ao plano dos afectos e dos perceptos, sendo ambos pertinentes ao campo da arte e esta uma via para cortar e enfrentar o caos.

Walter Benjamin (2006) também propôs, em seu tempo, uma metodologia cartográfica, com a prática de desenhar mapas em diferentes camadas, partindo de atuais e produzindo novo conteúdo ao fazer suas conexões. O autor, no seu modo de cartografar, se espelha nos grandes navegadores, exploradores do oceano, que olhavam para o céu para calcularem sua localização sobre o globo terrestre. Olhando para o céu noturno, diversas estrelas podem ser reconhecidas, podendo ser tratadas isoladamente ou pertencerem ao desenho de constelações. É o cartógrafo que parte de uma estrela e a liga a outras estrelas, formando o desenho de uma constelação, aquela forma de orientação celeste que o guiará em seus empreendimentos.

Sem adentrar na maneira como é formatada a metodologia segundo Walter Benjamin, até porque adotarei mais a de Deleuze e Guattari, encerra essa minha introdução à cartografia a síntese apresentada por Kilpp (2010, p. 27):

Com tal metodologia instituem-se mapas dinâmicos e nunca finalizados, que autenticam linhas de fato e de fuga relativos ao ‘movimento’ do objeto (uma tendência ou devir) que evolui, distinguindo-se de si rizomaticamente. As autenticações remetem, por sua vez, àquelas características do objeto que vão sendo percebidas pelo pesquisador de acordo com suas afecções (...), tornadas em percepções no decurso do progresso investigatório (no que Bergson chamou de “reviravolta”), e que, como tais, retornam à memória do objeto, reinventando-o (ou atualizando-o criativamente).

Aproveito a citação para referir a metodologia das molduras desenvolvida por Kilpp (*idem*), que pratiquei em alguns momentos da pesquisa, e que muito inspirou a minha própria abordagem metodológica dos glifos, resultando no que chamo de *scanning*, que nada mais é do que uma síntese de princípios e procedimentos metodológicos que funcionaram em minha pesquisa. A minha pesquisa é orientada pelos mesmos princípios da metodologia das molduras,

porém aplicados com diferentes pesos e graus, com o objetivo de aderir exclusivamente ao glifo como objeto. A autora resume os princípios do método:

Então, a ‘metodologia das molduras’ é um conjunto de procedimentos de análise de audiovisuais, que são articulados por uma conjunção de referências teórico-metodológicas, e que se orienta (e às vezes desorienta) pelo ‘rigor de princípios’ epistemológicos, filosóficos, políticos e estratégicos. Ela articula intuição, cartografias, desconstrução e dissecação, ao mesmo tempo em que busca assegurar o rigor de um princípio ético-estético (a diferença solidária de Guattari) que é anterior a tudo: o de manter a pesquisa sempre em aberto; de autenticar linhas de fuga e inventar platôs – nós articuladores ou conexões entre as linhas -; de acessar e atualizar níveis de memória do objeto, sua duração, devir e potência. (*ibid.*, p. 27)

Além dos princípios destacados, a metodologia das molduras propõe ainda uma forma de se rastrear o que há de comunicacional dentro do audiovisual investigado, identificando o que produz (ou pode produzir) sentido. Esta abordagem avaliativa é fundamental para o estudo dos glifos, pois, retomando outra vez o conceito formulado no item 2.2.1, estes são ferramentas de enunciação, frutos da intencionalidade do autor e jogados no fluxo audiovisual a fim de produzir sentido.

Pois bem, as molduras são recortes, realizados da maneira mais discreta quanto for possível, nos audiovisuais, que permitem a produção de sentido pelo conteúdo e pela maneira como este é apresentado. No cinema, existe uma grande e importante sobreposição de molduras, dentro das quais estão inscritos os glifos que, muitas vezes, são eles mesmos as moldurações, criando, ao produzirem sentido, os emolduramentos comunicacionais. As derivações da palavra “moldura”, propostas por Kilpp (2002, p. 211), são as seguintes:

- as molduras [...] instauram no interior de suas bordas ou manchas (incluindo aí as molduras-filtro), territórios de significação;
- a molduração [é] um procedimento de ordem técnica e estética que realiza certas montagens no interior das molduras;
- e o emolduramento [é] o agenciamento dos sentidos (pessoal e culturalmente referenciado).

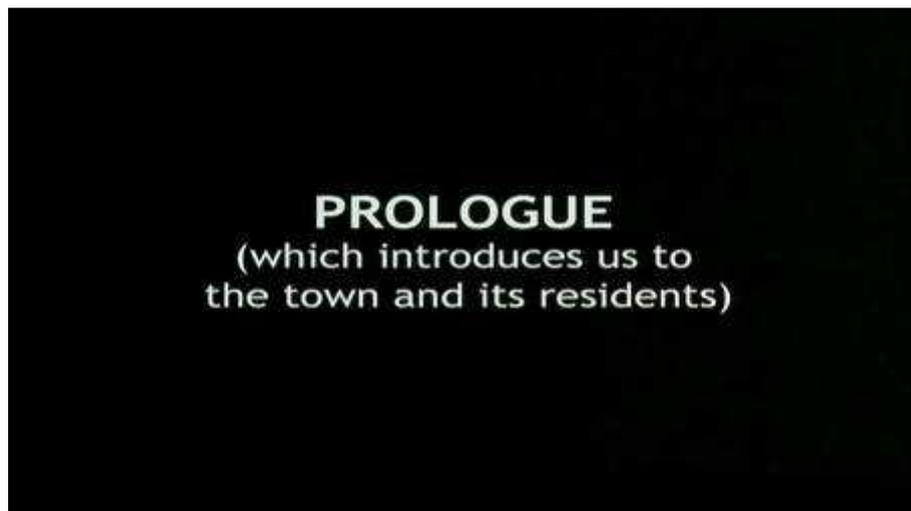
Pensando desta maneira, os glifos produzem emolduramentos, promovendo este agenciamento de sentidos, que é também um agenciamento de tempos, pois se vale do imaginário para explicitar a coalescência que lhe é depositada. Para produzir estes emolduramentos, os glifos se valem das moldurações, que são expressões da tipografia no audiovisual, este procedimento técnico e estético que traz o código de linha para a superfície.

Os imaginários citados, por sua vez, são os elementos que permitem comunicar os sentidos dentro deste movimento. O imaginário é “o conjunto de marcas de enunciação das

culturas (identidades coletivas), manifestas e visíveis nos discursos, na arte, nos produtos culturais..., ou que são por ele mediadas” (*idem*). No glifo, a tipografia vale-se de um compartilhamento de códigos de diferentes naturezas, o que potencializa o seu agenciamento dos sentidos. Compartilha o código de linha, pois este é ferramenta da linguagem e pode ser lido e decodificado pelo espectador. Compartilha também, através do imaginário, que são a coalescência de todos os elementos que constroem a cultura, sob o ponto de vista deste espectador. Desta forma, a comunicação autentica-se no glifo pois, segundo Kilpp (2010, p. 29), “se há comunicação, é justamente porque esses imaginários são minimamente compartilhados”.

Observando o *frame* a seguir, extraído de *Dogville*, a obra que tratarei no último capítulo deste trabalho, poderemos notar claramente a existência de molduras, moldurações e emolduramentos.

Figura 21 - *Dogville*: glifos que dividem capítulos



Fonte: Dogville (2003)

No início do filme, o glifo já enuncia que o que o espectador encontrará não é uma obra cinematográfica convencional. Avisa, em uma tela semelhante ao *frame* acima (que será tratada no item 3.3) que o filme é dividido em um prólogo e nove capítulos. Em seguida, entra a Figura 19, intitulado o “Prólogo” e esclarecendo que naquele “capítulo” será apresentada a cidade e seus moradores. O que poderia parecer apenas um crédito de abertura, ou uma legenda, demonstra ser muito mais sob esta investigação.

Na formatação de um filme, após os créditos de abertura, a narrativa costuma seguir, cronologicamente ou não, sem a divisão em capítulos ou atos. As telas iniciais de *Dogville*, somadas à voz de um narrador onisciente, foram estrategicamente preparadas pelo diretor a fim de produzir sentido no espectador, o que as transformam em glifos. O que estes glifos enunciam

é que o que se vê não é exatamente um filme, mas o desenrolar de uma narrativa em um formato que se aproxima muito mais à leitura de um livro ou, mais ainda, um livro transformado em peça de teatro transformada em filme. Somando-se à ausência de elementos cenográficos e a incidência de luzes artificiais sobre o palco, tipicamente teatrais, os glifos apresentados possuem o importante papel de criar o ambiente desejado pelo diretor para o início da narrativa.

No *frame* de abertura de capítulo em *Dogville*, a moldura que encontramos é a simulação de uma adaptação literária a uma peça de teatro, dentro da tela do cinema. A molduração utilizada para configurar esta moldura é o procedimento técnico e estético de aplicar um texto branco sobre um fundo preto, dividindo as partes do filme, como se dividissem atos de uma peça de teatro ou, ainda, os capítulos de um livro. O emolduramento produzido é o que faz o espectador colocar-se frente à tela como se fosse um leitor, ou o espectador de uma peça, permitindo-se imaginar onde as imagens não são dadas a ver, participar da temporalidade desta peça de maneira diferente do que faria em um filme. Enfim, em *Dogville*, o emolduramento produzido pelos glifos nos *frames* de abertura de capítulo, agencia o sentido entre diretor e espectador, produzindo uma experiência de especiação que vai além da narrativa e além do que é dado a ver na película.

2.6.5 Atitudes e Procedimentos: Flaneuria e Dissecação

Durante o *scanning* de audiovisual, faço uma captura prévia, algo como um *pré-scan*, e posteriormente uma leitura atenta e detalhada, algo como *close reading* ou *zoom*. Estes dois momentos do *scanning* são demarcados pelo intercalar de duas atitudes diferentes - a **flaneuria** em visão ampla e a **dissecação** em visão detalhada.

O termo que utilizo para definir minha atitude de flaneuria é derivado do flaneur, um personagem conceitual criado por Walter Benjamin a partir de Baudelaire para exprimir a paisagem de seu tempo, como lugar de passagem. Cito as palavras de Parente (2002, p. 47) para explicar o que seria este personagem:

O *flaneur*, ser óptico por excelência, reinventa a paisagem urbana por meio de articulações topológicas que invertem as relações espaço-temporais. As galerias parisienses do século XIX eram comparadas a dispositivos ópticos que levavam o *flaneur* para outros lugares e tempos. A luz das lâmpadas de gás, o reflexo dos espelhos e o impacto das vitrines confundiam o interior e o exterior, o antigo e o moderno. Nelas o visitante caminhava entre o passado e o presente, entre o próximo e o longínquo, entre a pintura e as novas tecnologias emergentes: a passagem é a arquitetura mesma do novo espaço urbano.

Assim como o *flaneur*, em dados momentos da investigação é necessário que o pesquisador se deixe levar pelos agenciamentos de espaço e pelo tempo ocorridos na duração audiovisual. Unindo esta atitude com os princípios até aqui descritos, permito-me vagar pelo filme e deixar que minhas afecções produzam conexões rizomáticas, fugindo a limites impostos por derivações ou hegemonias. A minha flaneuria nesta pesquisa só acontece no fluxo, no movimento das imagens e no seu modelo hidráulico, de fluidez, o que significa que não flanei sobre imagens estáticas.

Também, o movimento não foi sistematizado, para evitar conclusões a partir de paradigmas prévios. Tenho consciência de que é impossível agir totalmente isento de pré-concepções, mas a flaneuria pretendeu deixar-nos acessar a pelo menos um nível acima do paradigma habitual, se não diversos níveis. Quanto mais o pesquisador se deixa mover por suas afecções, e quanto mais freqüentemente ele faz isto, mais livre é o movimento do *flaneur*. Nesta pesquisa, munido de conceitos e princípios metodológicos, foi fundamental que eu me permitisse um desprendimento das exigências institucionais, próprias da atividade científica, por exemplo, para que os atuais presentes no cinema visitado se transformassem em linhas de fuga para suas (e outras) virtualidades, resultando em conexões criativas.

O contraponto da flaneuria que adotei na pesquisa é a **dissecação**. Ao permitir que as afecções o movam em um *scanning* superficial (no sentido mais profundo da palavra, como também propôs Flusser, 2008), o pesquisador encontra no fluxo audiovisual “nós”, ou pontos problematizantes. Para que se produza um conceito sobre isso, devemos desnaturalizar este movimento, congelando a imagem e retirando-a do fluxo, para então dissecá-la. Dissecar é o mesmo que realizar uma “operação em que se separam cirurgicamente as partes de um corpo ou órgão”, ou ainda produzir uma “análise minuciosa”. Pois este é o processo da pesquisa de audiovisual que proponho: flana-se através de pontos, permitindo que, por afecção, escolha-se um ponto destes para escapar. Este ponto de fuga é uma brecha, por onde acontecem contaminações de devires minoritários ao que é majoritário. Para produzirmos discussão a partir desta lacuna, apelamos à imobilidade, que é o único recurso que temos para produzir o texto. Conforme Benjamin (2006, p. 515), “a imagem dialética é uma imagem que lampeja. É assim, como uma imagem que lampeja no agora da cognoscibilidade, que deve ser captado o ocorrido”.

Por tudo isso, nesta pesquisa retiramos as imagens pontuadas do fluxo audiovisual, congelando apenas um *frame*, ou fotograma, e partimos então para uma análise deste. Buscamos ali elementos que poderiam passar despercebidos na flaneuria, intencionalmente discretizados para o espectador do fluxo, procedimento que nos permitiu decifrar o modo de operação do autor daquela seqüência de imagens.

Articulando a dissecação à flaneuria, também acolhi a formulação de Kilpp (2010, p. 28) de que

A dissecação, subsidiária da cartografia e da desconstrução, é um procedimento de ordem técnica que desdiscretiza digitalmente a imagem técnica no audiovisual, que é sempre discreta em qualquer suporte. Ao intervir nos materiais empíricos, ela dá a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de imagens discretas que não têm sentido no vídeo, mas que são praticados para produzir os sentidos.

Assim, durante o *scanning* dos audiovisuais que compõem meu corpus de pesquisa, procuro realizar um movimento de ir e vir entre a liberdade imprevisível de flunar e a responsabilidade sistemática de dissecar.

2.6.6 A Metodologia desta Pesquisa: *Scanning*

Munido dos princípios e dos procedimentos metodológicos referidos, e tendo em conta meu objeto empírico e suas próprias demandas, parto para a paradoxal tarefa de imobilizar o movimento da pesquisa e formular minha própria metodologia, consciente de sua ficcionalidade e transitoriedade. Parto agora dos conceitos de linha e superfície trazidos de Flusser, transformando suas proposições acerca do *scanning* em metodologia de pesquisa de audiovisual.

Flusser (2007), quando trata da diferença entre linha e superfície, traz à tona a expressão *scan*. Para diferenciar a maneira como é absorvido o código conceitual (texto em linha) da maneira como é apreendido o código imagético (superfície das imagens), o autor caracteriza a primeira atitude como uma “leitura”: o homem “lê” as palavras escritas, apropriando-se do código que lhe é familiar e decodificando este em imagens, para sua compreensão. Quando nos deparamos com uma imagem, não fazemos uma leitura desta, mas procedemos a um *scanning*: apreendemos a superfície como um todo, no primeiro golpe de olhar, e depois nossa visão percorre caminhos definidos seja pela hierarquia em que os elementos se dispõem sobre a superfície seja pela casualidade do momento ou pelo impulso interior daquele que a observa.

A primeira varredura é o que conhecemos em nossos computadores pessoais e *scanners* de mesa como um *pré-scan*, uma leitura generalizada em baixa resolução¹⁴, para que somente depois se faça uma leitura detalhada, em maior resolução, da área que nos interessa. Assim também ocorre, segundo Flusser, com a maneira como apreendemos as imagens, muito diferente da

¹⁴ Resolução é um termo utilizado em imagens digitais, que relaciona a quantidade de pontos pela medida de superfície. A medida de resolução mais comum é o dpi, *dots per inch*, ou seja, pontos por polegada. Resolução, portanto, é uma medida de densidade de informação de uma imagem.

leitura, em que se decodifica letras e palavras ordenadas em linha. Segundo o autor, enquanto as linhas possuem um sentido unívoco e uma linearidade histórica, onde o que passou são instantes perdidos e as coisas se organizam em uma sequência inalterável e irreversível, as imagens possuem esse caráter reversível, a possibilidade (e até a necessidade) de se esquadriñar as porções que as constituem:

A tradução de superfície em linha implica uma mudança radical de significado. O olho que decifra uma imagem esquadriña a superfície e estabelece relações reversíveis entre os elementos da imagem. Ele pode percorrer a imagem para trás e para frente enquanto a decifra. Essa reversibilidade das relações que prevalecem dentro da imagem caracteriza o mundo para aqueles que as usam para seu entendimento, para aqueles que ‘imaginam’ o mundo. Para essas pessoas, todas as coisas estão relacionadas entre si de maneira reversível e o seu universo é estruturado pelo ‘eterno retorno’. (*ibid.*, p. 140)

Acolhi desde cedo o pensamento deste autor, sobretudo pelas relações de analogia que usa para explicar a vida. Segundo Flusser (*ibid.*), pensar-em-linha ou pensar-em-superfície são características que dividem as pessoas tipologicamente: aqueles que pensam historicamente são os adeptos do pensamento-em-linha, enquanto aqueles que pensam a partir da superfície são os imaginadores. É a representação do mapa mental, a necessidade que as pessoas têm de pensar através de hipertexto e a necessidade de organizar as ideias através de texto. Ao pensar ora em linha, ora em superfície, produzimos uma espiral: somos imaginadores e somos interpretadores de conceitos.

Pensando dessa maneira sobre minha abordagem metodológica, percebi que a observação de um audiovisual pode ser feita tanto através de *scanning* como através de leitura. Uma forma comum de observação em linha para fins de pesquisa é a análise. Julgamos que o trabalho de análise fílmica, ou qualquer tipo de análise de um audiovisual, é uma tarefa que pressupõe a dissecação do corpus e a separação de suas partes para análise individual sob o ponto de vista que a pesquisa propõe. Como nas ciências naturais, onde o pesquisador faz a coleta das espécies a serem estudadas e analisa o corpus conforme seu objetivo, quem faz análise fílmica lê o audiovisual rastreando os requisitos estabelecidos e dá seu parecer de técnico¹⁵ sobre este, valendo-se de estudos como teoria da cor, narrativa, linguagem, semiótica, economia política etc., que o ajudem a “enquadrar” a peça conforme as características que possui, enquanto peça audiovisual (um atual, se pensarmos nos termos de Bergson). A observação de um audiovisual, contudo, poderia ser feita a partir de um método mais afim do *scanning* do que da leitura.

¹⁵ O *Técnico*, na concepção de Flusser, assim como o *Designer*, são funcionários que praticam a modelagem dos materiais segundo um desígnio próprio, com características de ilusionismo e prestidigitação, a fim de seduzir a humanidade.

O primeiro contato que tive com o termo *scanning* foi em sala de aula, na disciplina de Audiovisualidades nas Mídias, onde uma tarefa proposta foi a realização deste tipo de *leitura* de peças audiovisuais escolhidas pelos próprios mestrandos e doutorandos. Recorrendo aos autores propostos e discutidos em sala de aula, os acadêmicos deveriam assistir a um vídeo de sua escolha e, tomando-o como superfície audiovisual, autenticar nele imagens concernentes aos conceitos apropriados por cada um do conjunto de textos lidos.

Este exercício pressupõe um descentramento, deslocando o eixo hegemônico da leitura para o *scanning* de linhas de fuga instauradas por devires minoritários presentes na imagem. Não por acaso, remete à ideia de intuição proposta por Bergson em sua filosofia. Tratarei disso mais adiante, mas destaco aqui o primeiro ponto que me interessa: o método intuitivo de Bergson serve para fazer perguntas, derrubando falsos problemas e criando novos e verdadeiros.

Faço aqui um parêntese. Quando utilizo a expressão linhas de fuga, em diversas ocorrências neste texto, faço uma relação metafórica entre o ofício intelectual de discutir ideias e o trabalho do desenhista que traça linhas para “imaginar” através da representação gráfica. Povos antigos, como os egípcios, utilizavam muito a representação gráfica em seus desenhos, mas não conheciam técnicas de representação da perspectiva: seus desenhos eram unicamente bidimensionais, ou seja, possuíam um eixo x para largura e um eixo y para altura. O domínio de técnicas de representação da perspectiva nos permite hoje imaginar o mundo em três dimensões, acrescentando um eixo z aos eixos x e y , já conhecidos, e acrescentando profundidade à altura e à largura.

Os fenômenos ópticos que fazem o olho humano capturar a profundidade do espaço têm seus efeitos hoje compreendidos e são reproduzíveis a partir da colocação de pontos de fuga em locais importantes da imagem. Dos pontos desenhados na superfície bidimensional partem linhas que convergem aos importantes pontos de fuga posicionados “ao fundo” da imagem, criando a ilusão de perspectiva e profundidade. Essas linhas são conhecidas como linhas de fuga, que partem de uma superfície bidimensional em direção ao fundo da mesma imagem, representando, mesmo com suas limitações, a profundidade de um espaço. As linhas de fuga são geradas por pontos na superfície que convergem em direção aos pontos de fuga. Metaforicamente, pontos são problemas, são “nós” na superfície, que devem ser desatados para que possamos seguir adiante em nosso *scanning*. As linhas de fuga partem desses problemas e desenharam perspectivas em outro eixo, cujo ponto de fuga encontra-se no infinito (os pontos de fuga se encontram sempre no infinito, e as linhas de fuga jamais os tocam). Ora, se a intuição serve para derrubarmos falsos problemas e criarmos novos e verdadeiros, ousar dizer que durante o *scanning* conceitual partimos de pontos de fuga que surgem na superfície escaneada e seguimos em um

eixo perpendicular em direção ao infinito da perspectiva, até que se atualize uma nova imagem, formulando nesse processo um novo problema.

Por isso a relação do *scanning* de Flusser com o método intuitivo de Bergson: a intuição é a única maneira de alcançar a essência do que é movente. A intuição é um método essencialmente problematizante, que parte dos atuais em direção às suas virtualidades, produzindo, nesse processo, novos atuais. Não imobiliza o objeto para análise, mediante percepções, mas intui de dentro para fora, mediante afecções, a partir do próprio corpo do pesquisador (BERGSON, 2006 A). Proposta por Bergson como método, como sabemos, a intuição coloca as questões essencialmente em termos de duração, e menos de espaço. A filosofia, segundo Deleuze (2005, p. 24), tem hoje uma orientação geral que pode se manifestar de duas formas: por um lado, criticando a relação que a ciência estabelece com as coisas; por outro lado, criando novas relações com estas coisas, em momentos em que a ciência nos oculta aspectos do mundo, permitindo-nos somente “inferir e concluir”.

A intuição opera dentro desta segunda perspectiva, sob a qual Bergson mostra quanto temos nos apartado das coisas e de sua interioridade. Este pensamento não tem por característica a separação ou distinção entre ciência, intuição e objeto. Muito pelo contrário, procura enxergar todas essas formas de pensamento como manifestações de um único movimento. A diferença fundamental entre os métodos da ciência e o método intuitivo é que os primeiros propõem conclusões a partir de uma espacialização, ou seja, de um instantâneo retirado do processo de estudo, o que poderíamos chamar de produto ou “o estado da arte”, enquanto o segundo é retroativo ao produto, observando nesta retroação a duração do objeto em estudo. Como já disse Deleuze:

(...) podemos dizer desde já que não haverá em Bergson a menor distinção de dois mundos, um sensível, outro inteligível, mas somente dois movimentos, ou, antes, dois sentidos de um único e mesmo movimento: um deles é tal que o movimento tende a se congelar em seu produto, no resultado que o interrompe; o outro sentido é o que retrocede, que reencontra no produto o movimento do qual ele resulta. (DELEUZE, 2005, p. 25)

Pensando intuitivamente, o ser é diferença movente (tendência), perceptível nas suas transformações durante o fluxo. Daí a crítica bergsoniana à falta de precisão da filosofia, que, no entanto, pode ser alcançada quando o filósofo se esforça para produzir um conceito para cada coisa, e que este se aplique somente a ela. Do contrário, “graças a uma semelhança, corremos o risco de pôr coisas extremamente diferentes sob uma mesma palavra, coisas que diferem por natureza.” (BERGSON, 2006 A, p. 45).

Voltamos ao cerne: pensar a diferença é pensar em termos de duração. A duração de nosso objeto de estudo não é a forma como este se apresenta, mas a maneira como se diferencia de si mesmo no tempo que escorre. Importante perceber que esta diferenciação não é histórica, ou seja, não é pensada como passado e presente. Para Bergson, passado e presente não são sequência um do outro: colocá-los em sequência seria fazer uma simples espacialização, histórica, do comportamento daquele objeto no tempo. A duração pressupõe que presente e passado são contemporâneos, coalescem, estão colocados um sob o outro, e não um após o outro. O passado e o presente, assim entendidos, articulam-se no que Bergson chama de memória. Esta noção bergsoniana, que chega a nós via Deleuze, é formulada da seguinte maneira: “o passado não se constitui depois de ter sido presente. Ele coexiste consigo como presente.” (DELEUZE, 2005, p. 32).

O conceito se aplica a qualquer objeto, mas exige que sejamos capazes de notar esta coalescência. Em *Pulp Fiction*, tal fenômeno se percebe no incomum restaurante onde Vincent leva a esposa de Marcellus Wallace para jantar, graças ao ambiente produzido, os diálogos travados, a remissão a celebridades da cultura pop dos anos 50 e a maneira como a música é explorada, tudo isso somado ao estado de espírito onírico em que se encontram os personagens devido ao constante e exagerado uso de drogas. A coalescência é evidente já na cena anterior, enquanto Vincent dirige seu carro até a casa de Mia Wallace. Na cena, é dado a ver, intercaladamente, o personagem que dirige e o personagem que injeta heroína em sua corrente sanguínea, como podemos ver nas Figuras 3 e 4. Deste ponto em diante, coalescerá na imagem do personagem a imagem da agulha na veia e a leveza alucinada dos efeitos da droga.

Figura 22 – Imagens de Vincent que dirige seu automóvel...



Fonte: Pulp Fiction (1994)

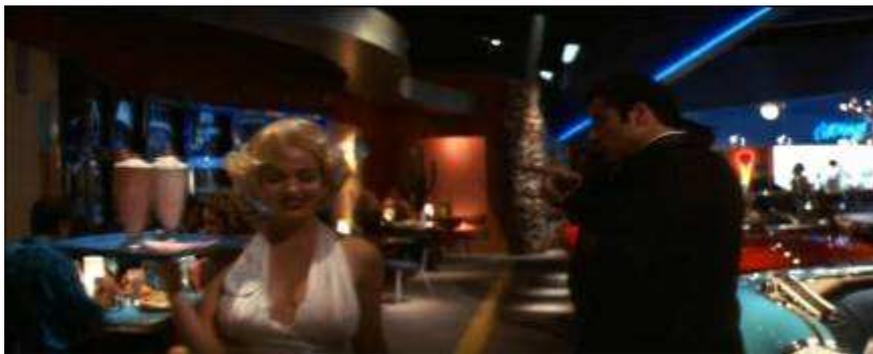
Figura 23 – ... intercaladas com imagens de Vincent que se injeta heroína



Fonte: Pulp Fiction (1994)

No *Jack Rabbit Slim*, o restaurante temático escolhido por Mia, o clima “retrô” é a tônica e muitos elementos remetem a diferentes períodos e gêneros da música *pop*, através do *folk*, do *country* e do rock dos anos 50. Os pratos servidos no restaurante são temáticos, assim como as bebidas, e os garçons e garçonetes são sócias de celebridades, como Marlyn Monroe, que podemos ver na figura 5. Como importante intervenção glífica, dezenas de cartazes remetem a outros tantos filmes, todos da década de 1950, tais como: *Attack of the Crab Monsters* (1957), *Rock All Night* (1957), *Dragstrip Girl* (1957), *Sorority Girl* (1957), *Zorro* (1957), *Motorcycle Gang* (1957), *Something for the Girls* (1958), *Daddy-O* (1958), *Dominados Pelo Ódio* (1958), *Attack of the 50 Foot Woman* (1958), *High School Confidential!* (1958), *Roadracers* (1959).

Figura 24 – Sócia de Marlyn Monroe servindo *milk shakes* no restaurante *Jack Rabbit Slim*



Fonte: Pulp Fiction (1994)

Eis um exemplo de como acontece a coalescência no audiovisual. Objetos, sejam eles glifos ou não, adensam o espaço do quadro pelo conteúdo comunicacional que carregam e espessurizam o tempo da narrativa, graças às linhas de fuga que traçam, inserindo novos tempos. Retomando meu objeto: os elementos que me interessam, em sua coalescência nas obras cinematográficas, são os glifos que enunciam alguma coisa, fruto da intencionalidade do autor,

seja na captação, na montagem ou na pós-produção, e que produzem algum sentido no espectador, servindo-se do imaginário daquele que é afectado pelo audiovisual.

No filme em questão, um importante momento onde coalescem muitos elementos da narrativa do filme, juntamente com diferentes temporalidades da música e comportamento *pop* estadunidense, é o *Jack Rabbit Slim's Twist Contest*, a cena que se dá no mesmo restaurante citado anteriormente e que dá a ver um concurso de dança (*twist*), embalado pelo clássico do rock de Chuck Berry, a canção *Never Can Tell*. A dança tornou-se um clássico do cinema alternativo contemporâneo e é até hoje comentada e imitada, inclusive em peças publicitárias. O glifo cumpre seu papel nos neons do bar, com remissões ao “retrô” e ao comportamento de uma ethicidade: Coca-Cola, *Ice Cream* e a inscrição central “*Cokkeaus*” (esta palavra não apresenta remissão clara), além dos quadros *vintage* das outras paredes, com frases como “*uncensored*” (sem censura), além dos cartazes de filmes acima citados. Estes detalhes reforçam o apelo do trecho, que é uma homenagem declarada do diretor Tarantino à cena *Dance With Me* do filme *Bande à Part* de Jean-Luc Godard, com a dança coreografada dos personagens em um bar.

Figura 25 – O concurso de dança, embalado pela canção *Never Can Tell*, de Chuck Berry



Fonte: Pulp Fiction (1994)

Impossível negar também que, no personagem Vincent Vega, na cena de dança, coalesce todo o passado do ator John Travolta, idolatrado em sua juventude pelo personagem Tony Manero de *Embalos de Sábado à Noite*. Travolta era considerado um grande ator, mas fora de forma e abandonado pelos holofotes de Hollywood. Seu retorno em *Pulp Fiction* trouxe consigo uma enorme potência ao personagem, atualizando um virtual Tony Manero / John Travolta no personagem Vincent. Por isso, a dança tornou-se um ponto alto do filme: todos nós queríamos, de alguma forma, ver Travolta dançar novamente.

Figura 26 – *Dance With Me*, cena do filme *Bande à Part*, de Jean-Luc Godard



Fonte: *Bande à Part* (1964)

Minha proposta, ao realizar o *scanning*, é pensar em termos de duração, ou seja, partir do grau mais contraído do passado coexistente, seguir pelas linhas de fuga originadas por pontos-problema em direção ao ponto mais distendido do mesmo passado coexistente, desenhando aí seu caminho através das virtualidades do audiovisual.

A cada grau há tudo, mas tudo coexiste com tudo, ou seja, com os outros graus. Assim, vemos finalmente *o que* é virtual: são os próprios graus coexistentes e como tais. Tem-se razão em definir a **duração** como uma sucessão, mas falha-se em insistir nisso, pois ela só é efetivamente sucessão real por ser coexistência virtual. (DELEUZE, 2005, p. 33).
[grifo meu]

Norteados por esse pensamento, no *scanning* parto do objeto e ajo por retroação, autenticando no atual o que é passado coalescente e o que é devir. Percebo, então, a diferença, isto é, como o objeto se diferencia de si mesmo no tempo em que dura.

Pergunto então, sobre os glifos que se fixam, por repetição, na superfície audiovisual: o que fazem para se diferenciarem de si mesmos? Esta diferença é somente de grau ou é de natureza? De que forma se dá o movimento, nesses glifos, dos virtuais aos atuais, diferenciando-se ao longo do fluxo?

2.6.6.1 O Método Intuitivo e a Construção do Glifo como Misto

Na medida em que fizemos atravessamentos da intuição bergsoniana em nossa proposta metodológica (*Scanning*) tornou-se inevitável fazer esclarecimentos acerca das proposições desse autor que foram adotadas na pesquisa, fazendo-as avançar ao encontro de nosso objeto de

pesquisa, os glifos, que são adjetivados como durante justamente a partir delas.

Bergson (2006 A) propõe, quando de sua formulação do método intuitivo, que o mundo dos perceptos é segundo em relação ao mundo dos afectos, e que nenhuma linguagem (texto) é capaz de explicar a essência do objeto, podendo este apenas ser intuído. Segundo o autor, somos movidos primeiramente por nossas afecções, que depois passa pelo nosso filtro cognitivo até virar percepção, refinado pela inteligência. Como não comparar o fascínio produzido pela música e pela energia da massa em fenômenos pop com o imediatismo da afecção? Em *Pulp Fiction*, as cenas fortes acompanhadas de trilha sonora inspiradora, estimulam os sentidos do espectador, intensificados pela atmosfera criada através de diálogos inusitados, muitas vezes surreais, que provocam o espectador e produzem um sentido incomum a cada cena. Além disso, os fatos não se apresentam na linearidade do “tempo do relógio” ao qual estamos habituados a pensar, mas ocorrem em idas e vindas no tempo, dando a impressão de que, na narrativa, tudo acontece ao mesmo tempo, ou seja, coalesce dentro daqueles acontecimentos. Esta questão do tempo nos servirá, neste momento, para justificar o princípio da intuição em minha observação do objeto. Vejamos resumidamente a essência da intuição para Bergson (2006 A):

Pensar intuitivamente é pensar em duração. A inteligência parte ordinariamente do imóvel e reconstrói como pode o movimento com imobilidades justapostas. A intuição parte do movimento, põe-no, ou antes, percebe-o como a própria realidade e não vê na imobilidade mais do que um momento abstrato, instantâneo que nosso espírito tomou por uma mobilidade. A inteligência brinda-se ordinariamente com coisas, entendendo com isso algo estável, e faz da mudança um acidente que lhe viria por acréscimo. Para a intuição, o essencial é a mudança: quanto à coisa, tal como a inteligência a entende, ela é um corte praticado no meio do devir e erigido por nosso espírito em substituto do conjunto.

Do princípio da intuição deriva o método intuitivo de Bergson, um completo e complexo método de produzir perguntas e que, como método, possui regras. O método intuitivo propõe essencialmente três regras que devem ser observadas para a investigação científica: destituir falsos ou mal colocados problemas, construir mistos bem formulados e pensar os problemas em sua duração, ou seja, em termos de tempo, e não de espaço.

Por falsos problemas, entendemos aqueles formulados a partir de diferenças de grau de um objeto, permitindo apenas a observação de mudanças dentro de uma mesma natureza. Problemas verdadeiros, segundo Bergson (*ibid.*), são problemas construídos sobre mistos, onde se identifica no objeto uma porção atual, ou seja, algo que já está dado (realizado) e uma porção virtual, aquilo que se dá como puro devir e faz parte do objeto como potência. É tudo aquilo que poderia ter-se atualizado, mas permaneceu em devir. A atualização é da ordem do imprevisível, e

permite a criação constante de novidade, com diferença. Em *Pulp Fiction*, se olharmos por esta perspectiva, os acontecimentos se colocam em uma espacialidade, através de fatos dados, mas a construção da narrativa remete constantemente àquilo que não está dado a ver, e que permanece no filme como devir. Um exemplo desta situação é o conteúdo da misteriosa maleta, perseguida durante todo o filme e causadora de todo o transtorno da história. Em nenhum momento se diz ou se dá a ver o conteúdo da maleta, mas nota-se a preocupação dos personagens em possuí-la e a expressão de grande espanto daqueles que têm oportunidade de abri-la. Um detalhe a mais, que estimula a imaginar, é o reflexo luminoso no rosto do personagem Vincent, uma luz dourada resplandescendente, como podemos ver na Figura 27.

Figura 27 – Vincent abrindo a mala misteriosa de Marcellus Wallace



Fonte: Pulp Fiction (1994)

O mistério que envolve a maleta motiva uma enorme especulação sobre seu conteúdo, o que se pode notar em diferentes *websites* criados por fãs da obra, onde muitos palpites são postados pelos participantes, trazendo possibilidades bastante previsíveis, como dinheiro ou ouro, até outras mais inusitadas, como a de a maleta estar guardando a alma do gangster Marcellus Wallace, que procura reavê-la a todo custo. Inclusive, comenta-se que sua alma foi retirada por um orifício feito na nuca, razão pela qual o personagem sempre aparece com um curativo neste local, conforme observamos na Figura 28. Como não se percebe uma razão estética plausível para escolha do diretor em colocar aquele *band-aid*, a imaginação dos fãs encontrou linhas de fuga para a proposição das mais absurdas possibilidades. Do atual parte o devir, e o devir para ele converge.

Figura 28 – Curativo na nuca de Marcellus Wallace. Em segundo plano, o boxeador Butch



Fonte: Pulp Fiction (1994)

Durante a elaboração de meu projeto, e no andamento da própria pesquisa, tomei por princípio estas três regras do método intuitivo, brevemente listadas no início deste item, e parti da tarefa de compreender se minha investigação era construída sobre um verdadeiro ou um falso problema. Para tanto, foi necessário separar o misto: em meu objeto, encontrar o que nele é atual, e o que é virtual; o que é espaço, e o que é tempo; qual seu modo de agir, e qual seu modo de ser. Pois bem: meu problema nasceu como tipografia no audiovisual, termo este que já justifiquei como insuficiente. A tipografia é uma representação da linguagem através de uma técnica, e sua manifestação no audiovisual certamente é algo que já está dado, portanto, uma atualização. Tipografia é a porção atual do glifo, ou seja, é a maneira como ele se manifesta e como ele age no audiovisual. Por outro lado, existe tudo aquilo que o glifo contém, mas que não está dado por sua manifestação tipográfica. Como tenho procurado demonstrar, sempre através de atuais, o glifo é um objeto cênico rico em virtualidades. Estas são remissões que duram na tipografia apresentada no audiovisual, permanecendo como devir. Tudo aquilo que a tipografia diz, mas não apresenta graficamente, é o devir. Como ela faz isso? Construindo imagens tipográficas. Meu misto, portanto, assim se apresenta: o glifo divide-se em tipografia no audiovisual (atualização do texto) e imagens tipográficas (virtualidades da tipografia). Segundo Bergson (2006 A), esse processo é chamado de viravolta: as linhas de fuga se afastam, abstraindo o objeto.

Segundo a regra do método, do virtual se faz um novo misto. Imagens tipográficas podem também ser divididas em atuais e virtuais, pois os devires que podem ser identificados através de uma análise, estão sofrendo uma nova forma de atualização. As imagens produzidas a partir do devir tornam-se atuais. Neste processo, o leque continua se abrindo, e novas linhas de fuga são traçadas, permitindo que muitas outras virtualidades venham à tona.

Por fim, pegamos estes diferentes pontos de fuga, gerados por diferentes perspectivas, e produzimos a reviravolta proposta por Bergson (*ibid.*), onde as linhas de fuga, que até então se

afastavam a cada divisão do misto, fazem uma curva e passam a convergir para um mesmo ponto, criando novidade com diferença. No glifo, a reviravolta é fundamental para a formulação do conceito. Preciso entender por que tipografia não é glifo, abstrair a potência do código de linha, apreendê-lo como imagem através de *scanning*, transformar a imagem em código conceitual para, por fim, expressar este movimento através do texto.

3 GLIFOS AUTENTICADOS EM MATERIAIS EMPÍRICOS

Antes de prosseguir com a abordagem de meus materiais empíricos na pesquisa exploratória, façamos um breve apanhado dos movimentos de pesquisa relatados até aqui.

Primeiramente, contextualizei o meu objeto no campo da comunicação, discorri sobre o comportamento do glifo como código e formulei uma definição provisória deste meu objeto. Descrevi e justifiquei o corpus onde o objeto foi observado e discuti a sua intervenção no tempo do audiovisual. Essa foi a primeira parte do trabalho, onde a pesquisa foi apresentada e justificada.

O passo seguinte foi a discussão dos conceitos que norteiam a pesquisa, articulando-os sempre com o objeto. Falou-se em linha e superfície, em *scanning* e leitura, em entre-imagens e interstício, espaço e tempo.

Com os objetivos justificados e os conceitos amarrados ao objeto, discuti os princípios metodológicos que orientaram minha pesquisa, tomando o móvel como lugar de investigação e elegendo a desterritorialização como meta. Falei na importância da desconstrução para meu estudo e desenhei um plano geral das cartografias. Articulei o conceito de imaginários com suas ethicidades e molduras apresentando, por fim, a prática da dissecação e o exercício da flaneuria. Então, com base no *scanning* de Flusser e no método intuitivo de Bergson, propus uma forma de abordar meus materiais empíricos, procedendo transversalmente a varredura de diversas obras audiovisuais, que me afectaram no tensionamento dos conceitos e me produziram sentido, enquanto espectador.

Todas estas formulações me trouxeram até este capítulo, que é o trecho onde relato de que forma autentico o comportamento do glifo no audiovisual. No texto, procuro representar conceitualmente e graficamente o movimento espiral produzido pelo glifo no espectador, e que tensões este fenômeno desencadeia.

3.1 MOVIMENTO ESPIRAL

Na apresentação e desenvolvimento dos conceitos teóricos da pesquisa, no que se refere ao comportamento do glifo nos materiais empíricos, algumas formulações ganham destaque, e serão indispensáveis para compreendermos o movimento espiral que defendo.

- 1) A imagem em movimento é superfície audiovisual, pois promove uma experiência para o espectador que reúne a magia do **código imagético** com a experiência de duração, através do escorrimento destas imagens no fluxo do tempo.

- 2) Os **glifos** são códigos de linha, modulares e estáticos por natureza, que se inserem no escorrimento do tempo da superfície audiovisual. Estejam eles sempre repetidos no mesmo ponto da tela ou se movimentando através de jogos de câmera, serão sempre fixos entre um fotograma e outro, pois o **código de linha** é **código conceitual**, e exige um tempo de leitura diferente do tempo de *scanning* exigido pelo **código imagético**.
- 3) As **imagens** jamais poderão ser totalmente apreendidas, interpretadas, dissecadas. O simples fato de ser imagem, já lhe confere um alto grau de subjetividade, o que garante a imprevisibilidade na produção de sentido. Esta característica é responsável pelo teor de magia presente em qualquer imagem, desde os primórdios da civilização, e pela tendência que sempre teremos em magicizá-las.
- 4) O **código de linha** traz à subjetividade da superfície audiovisual uma pretensão de objetividade, uma tentativa de explicar o que se vê. Procura desmagicizar as **imagens** que, por natureza, tendem a guardar em si um alto grau de magia.
- 5) Os **glifos** podem ser lidos como texto, mas podem ser apreendidos como **imagem**, distribuídos pictoricamente na superfície.
- 6) Ao invés de desmagicizar o código imagético, os **glifos** se inserem na duração audiovisual, produzindo novas virtualidades e, por consequência, possibilidades, atualizando novas imagens e novos significados junto ao espectador. Os **glifos**, de caráter ambíguo entre texto e imagem, promovem uma remagicização da superfície audiovisual, graças a fatores como a tensão entre os tempos de leitura e de *scanning* ou a fixidez que contrasta com o movimento, entre outros conceitos aprofundados nesta pesquisa.
- 7) Descrever é (tentar) transformar código imagético em **código conceitual**, traduzindo com palavras alguns aspectos de uma imagem.
- 8) **Imaginar** é produzir imagens. O ofício do imaginador é explicitamente o de atualizar virtualidades, transformando *insights* subjetivos em idéias objetivas.

Repito, de forma resumida, estas oito formulações, pois são fundamentais para a compreensão do movimento espiral do glifo na superfície audiovisual. Nos parágrafos a seguir,

procederei com uma descrição deste movimento, demarcando os pontos importantes com legendas, que serão apresentadas no gráfico a seguir.

O processo todo tem início sempre em um atual, o **glifo <G>** na tela. Por mais que pareça fixo, sabemos que não existe fixidez no fluxo audiovisual; o que nos é dado a ver, portanto, é uma imagem média do glifo, composta por dezenas, centenas ou milhares de fotogramas semelhantes justapostos. Enquanto o filme e a *timeline* escorrem, os glifos se fixam, causando estranhamento.

O glifo é colocado (pintado, desenhado) no quadro pelo autor do audiovisual, e seu objetivo é enunciativo. Ao ser lido como código de linha, este glifo possui uma tarefa funcional, a qual o espectador pode proceder: seu caráter é trazer a **objetividade <O>** do texto à subjetividade da imagem que escorre no fluxo. O primeiro movimento se dá, e o glifo traz objetividade através da **<descrição>** de um conceito pelo código de linha. Nisso, necessariamente, ocorre uma **<desmágicização>**, um evento que busca tolher o caráter mágico da imagem, e o que nos resta é ainda um **atual <A>**.

Em contato com este glifo, promotor da objetividade pelo código conceitual, o espectador pode **<imaginar>**. É neste momento que ocorre a produção de sentido, pois quem assiste parte do atual que lhe é dado, imagina possibilidades, e produz uma **subjetividade <S>**. A subjetividade é algo que pertence exclusivamente ao espectador, e jamais será a mesma de uma pessoa para outra. O glifo deixa de ser um texto na tela, para alimentar a imaginação do espectador, processo no qual ocorre uma **<mágicização>** daquele conteúdo visual. O texto passa a ser imagem, subjetiva, mágicizada. Da imagem mágica, surgem as linhas de fuga para as **virtualidades <V>**, promotoras da coalescência e agentes de tempo.

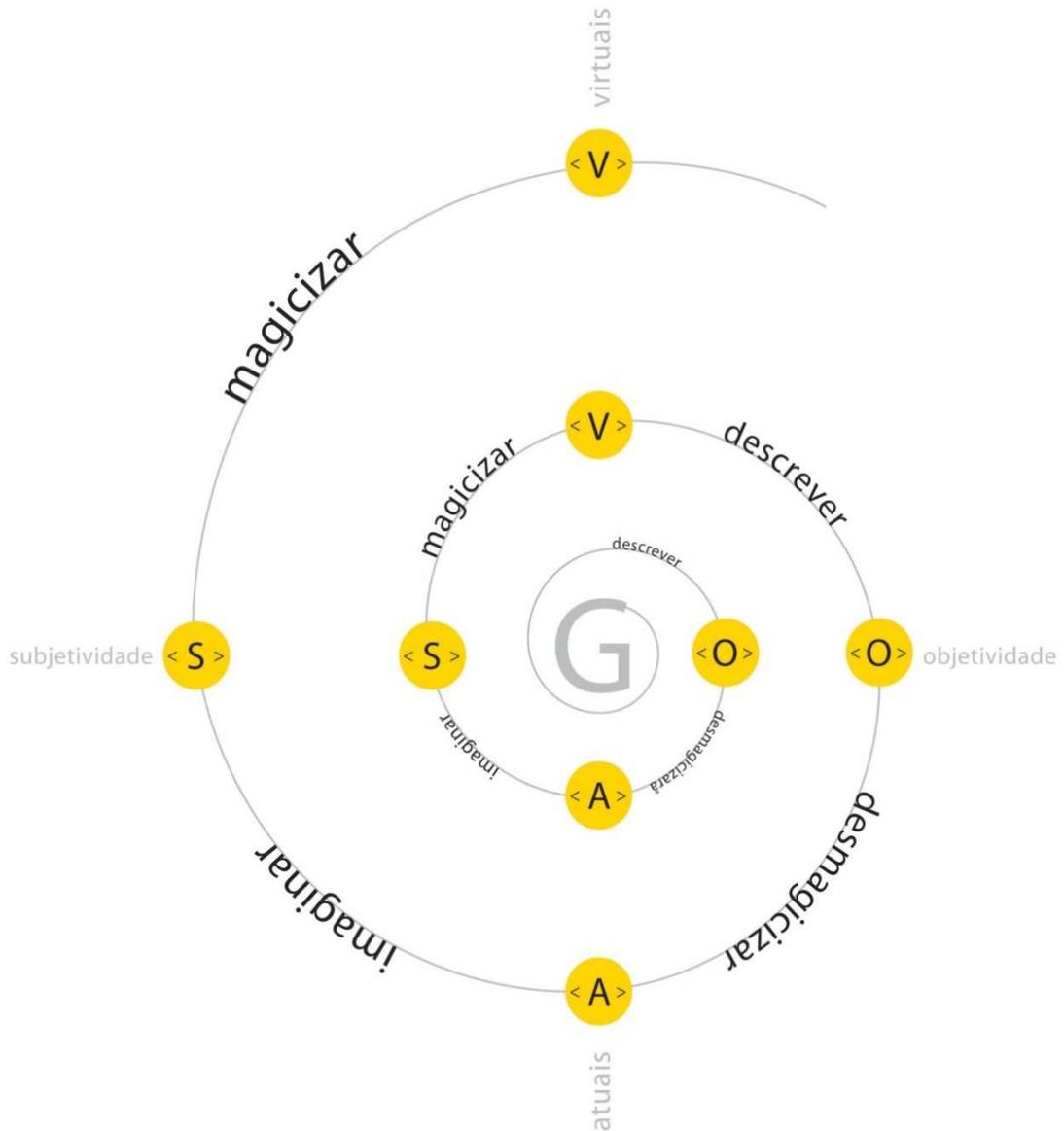
Dos devires apresentados, o espectador se deixará afectar por algum(ns), e promoverá uma nova atualização, transformando seu afeto em um percepto. Este processo é de uma nova descrição e, por conseqüência, nova objetivação. E a espiral continua de maneira imprevisível, ocorrendo interiormente no espectador, enquanto se produz sentido.

O movimento espiral do glifo possui um comportamento atípico¹⁶, pois poderá, durante o processo de *scanning* e leitura, girar tanto em sentido horário, como em sentido antihorário. Sua configuração permite que se parta dos atuais, produza-se subjetividade e encontrem-se suas virtualidades, assim como permite que se acesse a qualquer momento, a partir das virtualidades e através das subjetividades, o atual. O que deve ser observado, porém, é que o movimento sempre se dá do centro para as bordas, em um movimento centrífugo. A cada volta que se dá na espiral,

¹⁶ Coloco como “atípico” o movimento espiral do glifo, com seu possível *verso e reverso*, para evitar que se subentenda uma contradição com a afirmação de Bergson de que o movimento se dá dos virtuais aos atuais. (2006 A)

cria-se novidade, que permanecerá indelével e pertencerá à memória do objeto. Resumindo, a espiral sempre se abre, ao invés de se fechar.

Figura 29 – Movimento espiral dos glifos



Fonte: Elaborada pelo autor

No desenho acima, proponho uma representação gráfica esquemática de como entendo o movimento espiral dos glifos. A espiral pode ser dividida em quatro quadrantes, produzindo zonas de intersecção. Temos a área dos atuais e a área dos virtuais, divididas também entre a área da objetividade e a área da subjetividade. O glifo circula e se movimenta livremente para a parte mais interna ou mais externa da espiral. Quanto mais próximo ao centro, mais contraído é o grau de passado coexistente, e quanto mais afastado do centro,

mais distendido é o grau de coalescência. A espiral é representada em duas dimensões, mas é fácil imaginá-la tridimensionalmente, adquirindo o formato de um cone. Esta terceira dimensão, no gráfico, vem para representar o tempo, assim como o fazem as linhas de fuga, justificadas no item 2.6.5.

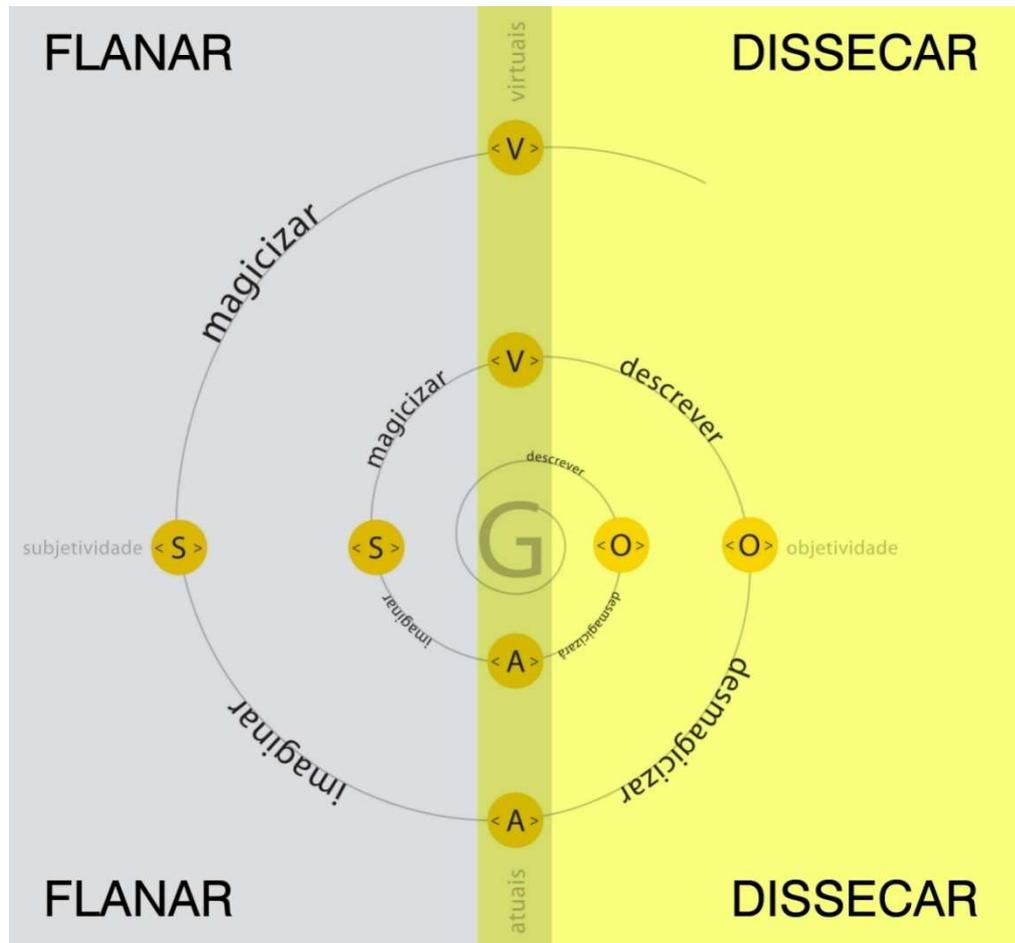
3.2 *SCANNING* DE AUDIOVISUAL: DISSECAÇÃO E FLANEURIA

No momento de agir sobre meus materiais empíricos, devo fazê-lo segundo meus princípios metodológicos, procedendo com a minha proposta de *scanning*. Dos atuais, parto para uma captura ampla e, de pontos marginais, traço linhas de fuga para tensionar os conceitos. Neste processo, optei por mapear meus movimentos também inspirado pelo movimento espiral dos glifos. O movimento de observação do audiovisual, procurando sempre intercalar a atitude de flaneuria com a dissecação, pode ser imaginado dentro do mesmo gráfico apresentado. Flanamos pela superfície audiovisual, sem rumo definido ou ponto de apoio, deixando que o móvel seja nosso lugar de investigação. Deixamo-nos afectar pelas imagens, permanecendo na região esquerda do gráfico, flanando entre virtuais e atuais, em um exercício de **magicizar e imaginar**.

Ao identificar pontos de onde posso traçar linhas de fuga, evoluo para o *close reading* ou olhar atento, aplicando um efeito de *zoom*. Retiro a imagem do fluxo, simulando o congelamento desta imagem, para fins de análise. Disseco então aquela superfície, entre atuais e virtuais, permanecendo do lado direito do gráfico. Minhas tarefas então passam a ser de **descrever e desmagicizar** o que está dado.

De maneira simples e fluida, procurei repetir o método a cada audiovisual que surgiu nesta produção de rizoma. O resultado é relatado nas próximas páginas, onde proponho que o leitor se deixe levar pelo movimento espiral, circulando pelos audiovisuais de maneira livre, sempre entre a magia produzida e a realidade apresentada.

Figura 30 – Movimento espiral da metodologia



Fonte: Elaborada pelo autor

Ao elaborar minhas perguntas sobre os glifos, a intuição me ensina a avaliar se coloquei tais questões como problemas verdadeiros. Por exemplo, nesta pesquisa, é importante pontuar, colocam-se dificuldades relativas à veracidade dos problemas. Minha familiaridade com a tipografia de Gutemberg tende a me cegar por situação, uma vez que a situação em que me encontro é de submissão a diversos paradigmas da tipografia, código de linha. O método intuitivo me desafiou a desenvolver outra mirada na pesquisa exploratória, tomando por referência alguns audiovisuais que agem estrategicamente sobre os paradigmas tipográficos a que estou habituado.

É importante destacar que o *scanning* destes audiovisuais será feito de modo transversal, rizomático, pois os conceitos serão autenticados em linhas de fuga similares nos diversos materiais; estes, por sua vez, deverão produzir outros pontos, que serão a partida para que se desenhem linhas de fuga em direção a outros audiovisuais. Assim sendo, pode-se prever idas e vindas entre uma obra e outra, movimentos estes costurados pelos conceitos até aqui tratados e

pelos tensionamentos provocados. A seguir, demonstro o que, durante a pesquisa exploratória, intuí serem as linhas de fuga produzida pelos glifos.

3.2.1 *Anèmic Cinèma*

Figura 31 – Títulos de abertura em perspectiva formada por linhas de fuga



Fonte: *Anèmic Cinema* (1926)

Nos títulos de abertura de *Anèmic Cinema* (Michel Duchamp, 1926), as letras podem ser chamadas de **texto**, embora o sentido das palavras escritas não legendam, narram ou complementam algum acontecimento existente na imagem. Elas poderiam até narrar, mas o que percebemos é que vão além disso. As frases aparentemente sem sentido, aleatórias e desconexas, contém em seus trocadilhos mensagens que os sofisticados estudos da linguagem poderiam nos ajudar a decifrar, mapeando jogos de significação. Esta análise, porém, não faz parte do problema aqui proposto. As letras de *Anèmic Cinema* são também imagens, pois a sua leitura não é necessária para que o espectador viva e sinta a experiência audiovisual proposta, bastando o *scanning*. As espirais escritas são apreendidas como superfície, e a colocação dos elementos tipográficos forma um caligrama, onde letras desenham imagens. O movimento que acontece com esses caligramas acaba por configurar um caligrama animado, uma imagem que exerce uma força centrífuga de atração do olhar, o que os estudos do *design*, sobretudo da Gestalt (teoria da forma), poderiam explicar com grande competência.

Figura 32 – *Anémic Cinéma*: espiral

Fonte: *Anémic Cinema* (1926)

Podemos dizer que as letras ali presentes não formam texto, não configuram código de linha, não escrevem nada. Os trocadilhos ali presentes tendem a não significar nada para o espectador, seja ele conhecedor da língua francesa ou não. Poderíamos dizer que aquelas letras estão ali somente para ilustrar, formar imagens com o objetivo de enunciar. Poderíamos dizer, também, que aquela escrita não traz necessariamente uma voz de comentarista cinematográfico (MACHADO, 2007, p. 23), ou uma voz em *off* acrescentando linguagem ao conteúdo. Afinal, parecem estar ali para ilustrar.

E se disséssemos, então, que essas imagens ilustradas com letras não são imagens? Fica evidente que as letras colocadas linearmente (historicamente) formam palavras e frases, código de linha. Se elas são textos, como é que podem ser também imagens, código de superfície? Se o objetivo é criar uma ilustração, por que temos espirais desenhados em alguns momentos, e espirais com frases em outros? A resposta só pode ser encontrada se produzirmos explicações aderentes ao próprio objeto; caso contrário, permaneceremos girando em torno dele, elaborando explicações e conceitos aproximativos sem jamais compreendermos o modo de ser do glifo no tempo. Tentamos explicar, cegos por situação, que o glifo é um texto, uma expressão tipográfica, um código alfabético que forma imagens, ou imagens que são formadas por tipos. Continuaremos procurando na herança caligráfica ou escultórica da tipografia a razão dela ser apreendida como imagem, mas jamais compreenderemos seu modo de ser imagem. Em paralelo, giraremos em torno da imagem, escanaremos sua superfície, encontraremos na arte e no *design*

conceitos que nos ajudarão a explicar a hierarquia do desenho, a direção do olhar que provavelmente lançaremos sobre ela, a característica psicológica da cor utilizada. Veremos o glifo como elemento que compõe a imagem, mas este continuará sendo visto como um instantâneo, um *frame* congelado e retirado de sua duração para fins de estudo. Não compreenderemos na imagem o seu modo de ser texto.

O glifo abordado nessa pesquisa é uma busca pela precisão que faltou à Filosofia (BERGSON, 2006 A, p. 3), uma tentativa de dar nome e conceito único a esta coisa que dura no audiovisual, “entre” a linha e a superfície. Ele parece caber tanto no conceito de linha, quanto no conceito de superfície, mas o que ocorre é que estas são aproximações imprecisas. Ele não é linha, e não é superfície, mas dura entre um e outro.

Figura 33 – *Anémic Cinéma*: glifos em movimento espiral



Fonte: *Anémic Cinema* (1926)

3.2.2 *Dans le Noir du Temps* – Primeiro *Scanning*

Já Godard explora o glifo em *Dans Le Noir Du Temps* (2002) aproveitando momentos de extrema dramaticidade para alinhar temáticas diferentes em uma única sequência. De forma diferente de *Anémic Cinema*, os glifos colocados entre as cenas intitulam as imagens que estão por vir, mas o fazem de maneira complexa, geralmente com falas sobrepostas ou efeitos sonoros que perturbam sua leitura, assim como os recursos tipográficos perturbam de certa forma a compreensão do vídeo. Os glifos presentes no interstício de uma cena e outra não são legendas e nem são títulos, embora os pudessem ser; são glifos na superfície montada por Godard. O filme fala sobre duração, forçando uma reflexão profunda sobre o tempo e sobre a movência. Um momento que serve de exemplo é quando, na cena chamada “O último minuto da juventude”, a

voz em *off* diz que “quando falo do tempo, é porque este não é mais; quando falo de um lugar, este já não existe mais; quando falo do tempo, é porque este não é mais”. Toda a obra enuncia esta duração e pontua que o atual, o “último minuto”, é somente uma ponta do passado que cria o futuro no presente.

Como dito anteriormente, o passado não é uma atualização antiga, um atual que deixou de ser, mas sim um virtual contemporâneo ao atual. Na fala inicial de *Dans Le Noir Du Temps*, os atores dialogam sobre a escuridão da noite, e o homem diz que “o céu era iluminado quando jovem, e hoje, envelhecido, vive na escuridão; quando olha para o céu através das estrelas, só enxerga a luz que desapareceu”. Que pontos são esses, as estrelas, que se fixam na escuridão do velho céu e contém em seu brilho todo o passado de luz do jovem universo? Em Godard vemos que aquilo que se fixa no desenrolar do tempo traz consigo todo o passado coalescente, sempre presente como virtual. Quando uma estrela se apaga, poderemos não nos lembrar mais dela. Esta estrela deixa de ser atual, mas ainda assim participa do presente: torna-se passado, memória, como uma extensão do céu escuro, este sim, atual.

Figura 34 – *Dans Le Noir Du Temps* – entretítulos



Fonte: *Dans Le Noir Du Temps* (2002)

A escuridão do céu, não por acaso, nos remete às luzes que se apagam em uma sala de projeção. O cinema, como momento mágico, depende desta moldura negra para que a imaginação se faça mais ativa.

3.2.2.1 *A Alegoria da Caverna*

A *Alegoria da Caverna*, por muitos dita como a primeira descrição de um evento cinematográfico, simboliza bem esta magia. Os homens pré-históricos se aventuravam no interior

escuro das cavernas para pintar seus objetos de desejo, a caça ali representada, com técnicas que imaginavam inclusive o movimento destas. A caverna, que foi dita assim por Platão, continuou possuindo o *status* de local propício para a imaginação. Na *Alegoria da Caverna*, a luz natural do sol dava espaço para a tênue luz artificial da lanterna, que incidia sobre pessoas e objetos e projetava intrigantes sombras pelas paredes daquele lugar. As imagens projetadas, combinadas com a voz do narrador, já simulavam uma experiência audiovisual, criando uma simulação de movimento que não pretendia necessariamente imitar a realidade, mas criar uma nova e onírica experiência, que acontecia dentro da caverna escura e dependia da prática de imaginar, tanto pelo projetor, quanto pelo espectador. Eram todos imaginadores.

Da mesma forma acontecia com as lanternas mágicas¹⁷, mais recentemente, a partir do século XVII: moldes de metal ou papel eram recortados com desenhos pelos quais passava a luz e se projetava nas paredes, e a ação que se passava nas sombras era acompanhada pela voz do locutor comentarista e por recursos sonoros e musicais, recriando a vida no imaginário dos espectadores. Embora fossem somente uma discreta representação do mundo, estas sombras possuíam o poder de criar uma experiência e gerar novos atuais a cada momento da projeção, partindo de simples formas expostas à luz, de maneira intencional, mas com resultados imprevisíveis na afecção de cada espectador. A projeção destes objetos estáticos torna-os potentes na imaginação do espectador, pois é muito mais do que um fenômeno físico de comportamento de luzes ou fisiológico de captura pelo olho: é um fenômeno psíquico que se atualiza no espectador. Como diz Machado (2007, p. 22), “se a percepção do movimento é uma síntese que se dá no espírito e não no mecanismo do olho, o cinema deve ser entendido também como um processo psíquico, um dispositivo projetivo que se completa na máquina interior”.

Para mim, o fato mais curioso deste jogo de luz e escuridão é como estes elementos projetados ganham vida no tempo. Pequenos moldes com desenhos recortados, sejam eles em negativo ou em positivo (forma externa ou interna, sólidos ou vazados), possuem a mesma modularidade de um glifo. São símbolos fixos que ganham movimento e significado na duração. O molde, assim como o glifo, é sempre o mesmo, e torna-se animado pelo que lhe acontece em torno: as falas lhe dão contexto e personalidade, os sons produzem dramaticidade, a mudança da incidência da luz coloca as figuras em movimento, a aproximação da lanterna aumenta o tamanho do objeto projetado na parede, e o afastamento o reduz, simulando um movimento ou uma transformação. Um jogo tão simples ganha um significado tão robusto, graças à imaginação do espectador. O glifo, com sua objetividade acorrentada à linguagem, ganha um significado que

¹⁷ *Lanternas mágicas* são aparelhos pré-cinematográficos que produzem luz com foco convergente, que transpassa moldes de metal e projeta desenhos sobre as paredes de um ambiente.

foge à sua função primária, resultado das virtualidades que constroem e rodeiam aquela cena, e somente aquela cena.

Figura 35 – *Dans Le Noir Du Temps*: *frame* da cena chamada “Os últimos minutos do cinema”, uma imagem onde coalesce a *Alegoria da Caverna*.



Fonte: *Dans Le Noir Du Temps* (2002)

3.2.3 *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra*

Assim também comporta-se o glifo em *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* (FLOREY, 1928), filme que começa criando um ambiente movimentado a partir de moldes fixos, com variações de incidência de luz sobre eles, criando sombras que simulam o passar dos dias na paisagem urbana de Hollywood. A projeção de glifos acontece durante diversos momentos do curtametragem de 13 minutos e, se tem a função de legenda em alguns casos, certamente ela vai mais além. A projeção destes glifos através de moldes remonta às lanternas mágicas, e possui função narrativa e estética, e o texto por eles (os glifos) explicitado se fixa na imagem, mesmo quando em movimento. São elementos de objetividade no meio da subjetividade da imagem em movimento, sem deixar de ser imagem complexa. Intercalam-se os desenhos projetados sobre o pano de fundo com as imagens glíficas de letreiros urbanos, combinadas ainda à imagem do ator com o número “9413” escrito em sua frente, tudo isso em movimento, reaparecendo em uma redundância que remete aos sonhos e à alucinação. Mensagens textuais aparecem o tempo inteiro, projetadas através de placas com escritas vazadas, ou pelas sombras destas.

As sombras projetadas são uma constante, pois toda a dramaticidade da narrativa se reforça com a incidência de um único ponto de luz, que vem sempre de trás da câmera, produzindo uma projeção de sombras em direção ao ponto de fuga da imagem. O mesmo se dá

com muitos textos, que parecem projetados por uma lanterna. É uma maneira de falar graficamente sobre o cinema, usando metalinguagem. A vida e a morte do personagem, em sua busca por um espaço no cinema de Hollywood, são representadas por estas imagens projetadas, geradas por luz e sombra.

O número escrito na testa do personagem principal (e de outros que aparecem na mesma situação) é outro glifo marcante, totalmente legível e objetivo, mesmo quando em movimento. O fato é que o número, em si, não tem um significado específico. Na narrativa, sua função é exclusivamente enunciar que os personagens anônimos buscando o sucesso (alcançar o estrelato) são, para Hollywood, apenas números – e que são numerosos.

Figura 36 – *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* - glifos



Fonte: *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* (1928)

Figura 37 – *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* – representação do final da carreira do personagem



Fonte: *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* (1928)

Com a redundância de suas aparições glíficas, a palavra *SUCCESS* destaca que esse é o objetivo em torno do qual se constroem todos os movimentos dos personagens, sempre associada à redundância da palavra *DREAMS*.

As dificuldades do personagem ficam claras - inclusive as financeiras - objetivamente explicitadas através, por exemplo, da tomada de uma placa na qual se lê uma lista de preços de alimentos em uma fruteira; ou a tomada de folhas de papel com as contas a pagar colocadas sob a porta de sua casa.

Em todo o filme não há fala, somente trilha orquestrada que, combinada ao ritmo da montagem, reforça a dramaticidade dos eventos. Os glifos, muito mais do que simples legendas, enunciam em *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* sobre a competitividade desumana do mercado e, através dos seus modos de ser na tela, duram entre as imagens e configuram a narrativa. Através dos seus modos de ser, também, enunciam sobre a história do próprio cinema, remetendo constantemente às lanternas mágicas antes citadas, instrumentos criados por *bricoleurs* para, muito antes do cinema, entreter um público de espectadores através do exercício de imaginar, fazendo, como fazia Platão com a *Alegoria da Caverna*, um constante paralelo com o mundo dos sonhos, talvez a melhor fonte de justificativas para o pensamento do espectador-imaginador.

Figura 38 – *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* – sonhos vistos através de projeções através de moldes sobre fundo preto



Fonte: *The Life and Death of 9413, a Hollywood Extra* (1928)

3.2.4 *Dans le Noir du Temps* – Segundo *Scanning*

A redundância também é recurso gráfico e conceitual bem explorado por Godard em *Dans Le Noir Du Temps*, em que a repetição do texto “*Les dernière minutes de*” pontua com clareza o início de uma nova cena, mas também costura a narrativa ao conceito imaginado. Os glifos sobrepostos, comprimindo uma letra maiúscula sobre a outra, escritas em branco sobre o fundo preto, aparecem de forma redundante tanto nas diferentes aberturas de cena, como nas sequências de fotogramas onde estão impressas.

Em termos de duração, o que distingue as letras impressas no papel ou impressas na tela é que, na tela, torna-se mais evidente a potência do glifo de diferenciar-se de si mesmo no tempo, pois se a narrativa escorre, e os fotogramas continuam a se suceder, o glifo se fixa. A diferença, então, se dá nessa fixidez, que se faz com um esforço contra a fluidez hidráulica do audiovisual: é necessário um esforço contra o fluido para que o espectador tenha a sensação que o glifo está ali parado.

Paradoxalmente, para que o glifo possa diferenciar-se de si mesmo, na imagem em movimento, precisa lutar contra o escorrimento da superfície audiovisual. Para o espectador, um texto fixo na tela não é um impresso, mas um elemento que luta contra o movimento para simular uma pausa, com o fim de dizer alguma coisa. Assim age o glifo durante na obra de Godard: se fixa na fluidez das reflexões do audiovisual, trabalhando com o mesmo objetivo da enunciação da obra. Quando os personagens falam em infinito, na cena intitulada “Os Últimos Minutos do Pensamento”, eles olham para livros, lêem trechos dos mesmos, e dizem que nada se pode dizer sobre nada, não importa quantos livros se escrevam e que, mesmo assim, isso é parte do infinito. Dão a entender que a linguagem é a ferramenta que permite a reflexão, a compreensão de alguma coisa, mas que é apenas linguagem, e não pode dizer o indizível, nem apreender o inapreensível. Ou seja, o infinito está para Godard assim como está a duração para Bergson.

Figura 39 – *Dans Le Noir Du Temps* – livros sendo jogados no lixo, no capítulo intitulado “Os Últimos Minutos do Pensamento”



Fonte: *Dans Le Noir Du Temps* (2002).

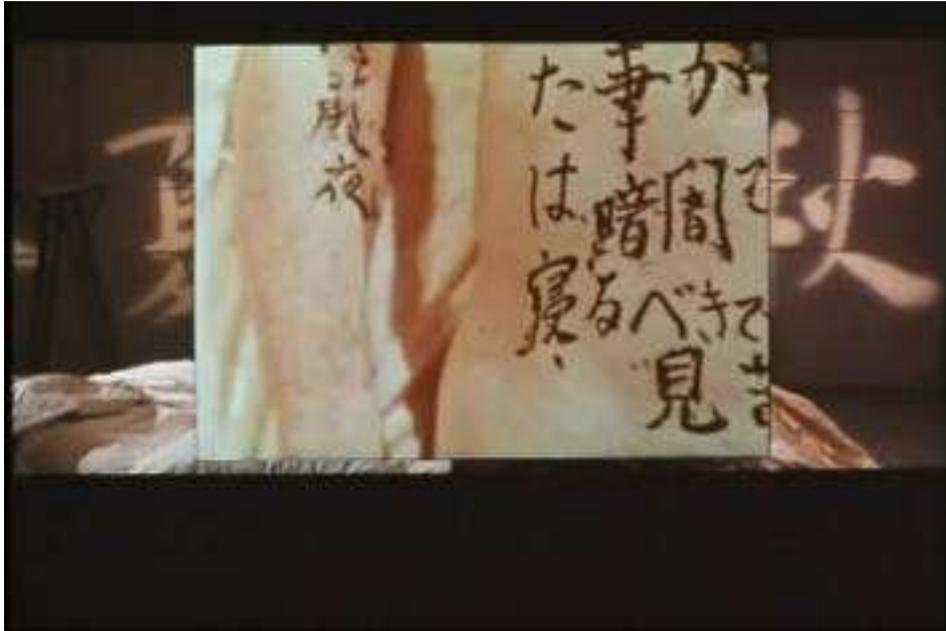
3.2.5 O Livro de Cabeceira

Nos exemplos mostrados até o momento observamos facilmente a ingerência dos glifos sobre a enunciação, pois se assemelham ao que estamos habituados a interpretar das mensagens do código alfabético. Em *O Livro de Cabeceira* (GREENAWAY, 1996), porém, titubeamos. Na obra, podemos encontrar o glifo que dura sem que possamos compreender o significado de suas letras e palavras, o que serve como verificação dos movimentos realizados pela pesquisa até este momento. Como age em nós o glifo em um código de linha-superfície que não dominamos?

O Livro de Cabeceira é uma obra que se apropria da magia da caligrafia durante todo o tempo. Para minha investigação sobre os glifos, a obra é extremamente rica em exemplos, e consideravelmente complexa para um processo de *scanning*, pois ela apresenta centenas de pontos de fuga para os glifos durante.

Os ideogramas orientais presentes por toda a obra não são por nós, ocidentais, compreendidos, o que automaticamente elimina seu caráter de legenda. Eles são imagens o tempo inteiro, mas, pelo fato de serem glifos, se fixam na superfície audiovisual, e ganham outro significado. Em um trecho do filme, por exemplo, um personagem fala, enquanto pinta ideogramas no rosto da menina, personagem principal de toda a obra: “Quando Deus fez o primeiro modelo em barro de um ser humano, Ele pintou os olhos, os lábios e o sexo. Depois, Ele pintou o nome de cada pessoa, para que o dono jamais o esquecesse.” Este texto parece fundamental para o entendimento da função do glifo no filme, pois enuncia que, naquela cultura (oriental), os glifos possuem profunda importância e especial significado.

Figura 40 – *Pillow Book* – escrita oriental sobre o corpo e projetada sobre a parede



Fonte: *Pillow Book* (1996)

A atmosfera criada sobre o objeto *livro* dá um status mágico à escrita (paradoxalmente, magiciza a escrita, originalmente desmagicizadora), e este status se reflete em toda a estética da obra. Greenaway utiliza amplamente a língua estrangeira no filme, mesclando falas em inglês com falas em mandarim, japonês e outros idiomas. As falas em inglês não possuem legenda com tradução, e as falas em mandarim ou japonês são acompanhadas por textos escritos em inglês, mas com uma tipografia de aspecto cursivo oriental.

Alguns trechos são ambientados em meio às máquinas impressoras de uma gráfica, uma editora onde se imprimem livros. Frequentemente, porém, entre as cenas, aparecem sobrepostas às imagens, folhas do livro de cabeceira, um diário escrito à mão pela personagem principal. Durante as passagens de imagens, a personagem narra a história, em inglês e com a voz em *off*, enquanto se intercalam falas em japonês e mandarim. Além da fixidez dos glifos em imagens sobrepostas que mostram páginas do diário da personagem - recurso narrativo que pontua o desenrolar do tempo histórico, existe a fixidez dos glifos caligráficos escritos ao longo de todo o filme sobre o corpo nu da personagem.

Sua (da personagem) obsessão pela escrita sobre o próprio corpo dá um *status* ainda maior para os glifos caligráficos na significação do filme, uma vez que vive procurando amantes que sejam bons calígrafos e que possam escrever sobre seu corpo. De um lado, esta prática aparenta ser breve e efêmera, pois a tinta é delével ao contato com a água, e o prazer da escrita só é obtido

enquanto praticado: a tinta escorre junto com a água. Entretanto, o que dura é a imagem do corpo sendo pintado, milhares de vezes, na memória da personagem, que “usa carne como papel”. Para reforçar a importância da imagem na narrativa, no filme o glifo dura porque, depois de pintado, a personagem sempre exige que seu corpo nu seja fotografado.

No cinema, a tipografia ocidental também ganha espaço em corpos caligrafados, ganhando o *status* de livros, cada um contando uma história. Por exemplo, no trecho do filme chamado “Livro dos Mortos”, o “livro” é escrito sobre o corpo de um assassino, lembrando uma prática que remete aos antigos samurais, cujos crimes eram tatuados em seus corpos, permanecendo assim indelévels. Os criminosos, segundo o texto do filme, “deviam carregar a vergonha de seus atos para sempre, e seus crimes não estão escritos apenas em seus corpos, mas em suas almas”.

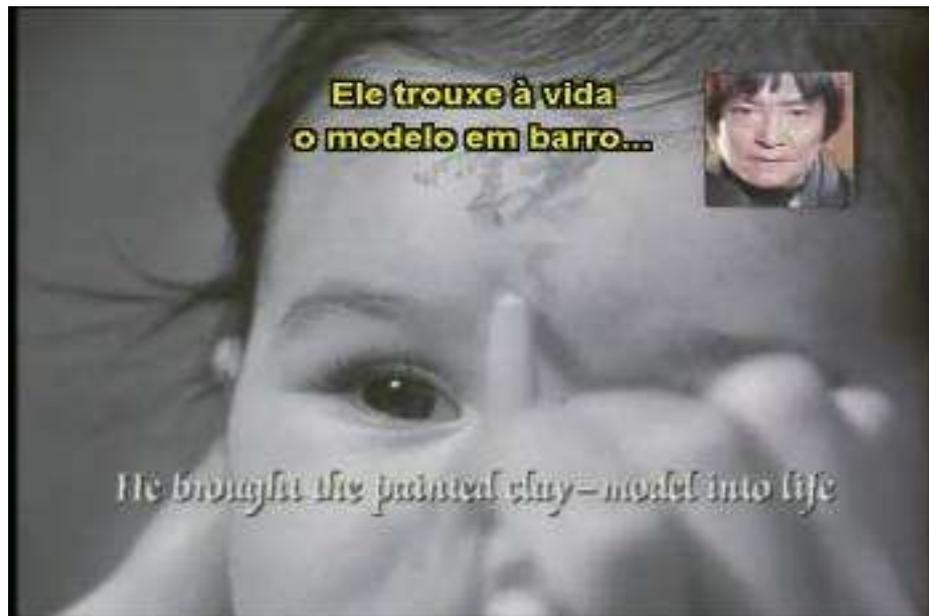
Figura 41 – *Pillow Book*: o Livro dos Mortos, escrito sobre o corpo do assassino



Fonte: *Pillow Book* (1996)

Em *O Livro de Cabeceira* todas as narrativas envolvendo os glifos criaram um estranho tipo de expressão a partir da escrita de livros sobre os corpos dos personagens, uma prática que fez durar o desejo de tradição e vingança da personagem Nagiko. Esta expressão aparenta ser encerrada em o “Livro dos Mortos”, momento do filme no qual se dá um desfecho à vingança que movimenta toda a história e que se faz durar através dos glifos que expressam a obsessão da personagem.

Figura 42 – *Pillow Book*: sobreposição de escritas em diferentes idiomas



Fonte: Pillow Book (1996)

Voltamos aqui à aurora dos experimentos com imagem em movimento, em especial àquele momento em que se começou a brincar com a perspectiva. A *Tavoletta di Brunelleschi*¹⁸, conforme diz Parente (1999, p. 49), “é um dispositivo de realidade virtual que tende a confundir o espectador sobre o que é ou não verdade na paisagem urbana vista através deste dispositivo”.

Neste exemplo, novamente percebemos que o impacto nas afecções do espectador se dá exatamente no contraste entre fixidez e movimento. A paisagem torna-se glifo e persiste imóvel no escorrer do tempo, e o que se move é o seu entorno. O glifo, como código de linha, procura cumprir o seu papel de promotor da objetividade, desmagicizando as imagens que nos afectam. Ao mesmo tempo, nesta tentativa de transformar o imagético em conceitual, de explicar através de linhas aquilo que vemos nas imagens, ele acaba por promover uma nova magicização da superfície.

A sobreposição do fixo com o móvel, assim como a do glifo na imagem, não explica os atuais. Pelo contrário: graças à perspectiva, ele abre linhas de fuga para novos virtuais, que participam da criação de mais novidade. Isto é, os novos atuais, ao invés de serem desmagicizados, acabam por se remagicizar com a intervenção dos glifos.

¹⁸ A *Tavolleta di Brunelleschi* foi um experimento, criado em 1415, que consistia na sobreposição óptica de uma imagem pintada sobre o seu referente, entrevista através de um orifício e refletida em um espelho, causando uma ilusão de transformação: a imagem pintada coincidia com a imagem real, e acabava por inserir uma representação pictórica em um cenário em movimento. Simulava, sobre o plano bidimensional, uma realidade tridimensional.

3.3 O MOVIMENTO ESPIRAL DE *DOGVILLE*: ESTUDO DE CASO

Afectado pelas experimentações realizadas por seus criadores nos audiovisuais apresentados, optei pela escolha de um filme particularmente rico em glifos para realizar um *scanning* mais aprofundado e sistemático do que o que fiz com os demais. Enquanto o trabalho apresentado até o momento privilegiou a flaneuria e a produção de conexões transversais entre as diversas obras, neste *scanning* final faço uma varredura completa do filme *Dogville*, dirigido pelo dinamarquês Lars von Trier em 2003.

Optei por esta obra devido ao seu formato alternativo de construção cênica, que utiliza textos escritos no chão de uma espécie de palco para delimitar os espaços do cenário. Há o desenho de uma planta baixa da cidade, Dogville, e as inscrições textuais descrevendo cada “ambiente” ou objeto cênico, como *Casa de Tom*, *Arbustos*, *Elm Street* e até mesmo *Dog* (para descrever o local e a presença do cão).

Um outro motivo que colaborou com a escolha desta obra para o *scanning* de audiovisual é o fato de ser diferente das outras obras observadas em alguns quesitos básicos. Diferentemente de *Pulp Fiction*, por exemplo, *Dogville* possui uma historicidade, ou seja, sua narrativa é desenvolvida de maneira totalmente linear, seguindo uma linha do tempo. Os eventos encadeados na narrativa são apresentados na mesma seqüência durante o filme. Outro item que diverge das demais obras, principalmente *Pierrot le Fou* e *Dans le Noir du Temps*, é a total ausência de trilha sonora: enquanto Godard explora a sonoridade como parte da superfície, inserindo música e ruídos como intervenções enunciadoras ao longo de seus filmes, Lars von Trier utiliza o recurso de trilha sonora ao contrário, eliminando totalmente da obra qualquer traço de música ou efeitos sonoros inseridos em pós-produção. O que o espectador escuta é somente os ruídos produzidos neste “palco” onde foi rodado o filme e as vozes dos atores. Destaco que, a fins de enunciação, este recurso é estrategicamente discretizado em diferentes momentos do filme. Embora pareça uma simples captação dos sons do ambiente, com ruídos e vozes colhidas quase que ao acaso, com “microfone aberto”, pode-se perceber que, freqüentemente, os ruídos do ambiente são colocados em segundo plano ou até mesmo emudecidos em alguns momentos dramáticos, onde o diretor prefere dar maior importância para o diálogo que está acontecendo. Como não existem paredes no cenário, apenas uma representação gráfica destas no chão, o recurso de aumentar ou abafar alguns sons causa a sensação de separação ou distanciamento, demonstrando, por exemplo, que “atrás daquela parede as pessoas não podem nos ouvir”, embora o espectador possa ver tudo o que se dá no cenário completo.

As características que diferenciam *Dogville* dos outros filmes observados são importantes

para a pesquisa, pois me permitem isolar o glifo de outras intervenções e recursos presentes em outros exemplos estudados, servindo como uma espécie de teste para o conceito desdobrado.

Para realizar o *scanning* da obra, procedi com a espectação em quatro etapas. Na primeira delas, assisti ao filme em sua língua original, o inglês, com legendas em português. Simplesmente deixei-me levar pela narrativa e pela história que o filme conta. Deixei-me afectar, e notei o quanto a legenda em português causava ruído, conflitando com os glifos apresentados ao longo do filme, no cenário e nos títulos que dividem os capítulos. Por isso, em uma segunda etapa, assisti novamente ao filme todo, porém com dublagem para a língua portuguesa e sem nenhuma legenda sobre a tela. Neste *scanning*, tomei nota de pontos para traçar as linhas de fuga de meu estudo. Procedi ainda com uma terceira espectação, menos atenta ao todo e mais dedicada a algumas partes, desta vez em língua original e sem alguma legenda. A quarta e última etapa foi passar todo o filme na tela do computador, “fotografando” as telas que deveriam servir de referência neste estudo de caso.

Minha postura foi a de verificar o movimento espiral produzido pelo glifo, alternando entre seu comportamento descritivo e sua intercessão imaginativa. Ao descrever a cena, procuro desmágicizá-la através do glifo. Em outros momentos, traçando linhas de fuga, acabo por destacar o caráter mágico das imagens tipográficas. O movimento se dá sempre entre objetividade e subjetividade, partindo dos atuais do filme e buscando suas virtualidades. Durante o *scannig* desta obra, não farei citações bibliográficas nem reiteração de conceitos. Os conceitos aplicados estão todos fundamentados, citados ou construídos ao longo da dissertação.

O filme é obra de um polêmico diretor europeu, fundador de um movimento chamado Dogma 95, que definia algumas regras para a realização de filmes a fim de excluir ao máximo os recursos discretizantes do cinema. Por isso, estas regras foram chamadas de “voto de castidade”. Destaco que não acredito na possibilidade de se eliminar os recursos discretizados em uma obra audiovisual, pois esta será sempre a produção de uma moldura da realidade, apresentando ao espectador apenas um recorte, a fim de produzir o sentido desejado pelo diretor. De qualquer forma, *Dogville* não obedece a todas as regras do Dogma 95, apenas segue alguns princípios como o de utilizar somente câmera na mão, não utilizar trilha sonora, capturar o som junto com a imagem e não realizar deslocamentos temporais ou geográficos, filmando apenas no local onde se desenvolve a narrativa.

A postura polêmica do diretor, por si só, já enuncia alguns aspectos da obra. Aparentando ser uma séria crítica ao modo de agir e aos valores do povo estadunidense, *Dogville* parte do que se refere como “a triste história da pequena cidade de Dogville”, localizada no final de uma estrada em meio às Montanhas Rochosas dos Estados Unidos, para questionar duramente o

comportamento daquele povo, egoísta, individualista e destituído de moral.

O fato de o diretor não ser americano nos faz pensar que o povo estadunidense possa ser utilizado apenas como exemplo, sendo a crítica aplicada a qualquer pessoa do planeta. A obra parece ser, muito mais, uma crítica ao comportamento humano, fortemente justificado pela religião. Dogville, ou a cidade do cão, é um anagrama bastante simples de Godville, cidade de Deus. Esta simples mudança de ordem nas duas letras é bastante provocativa. O nome “cão” é amplamente utilizado para representar o demônio, diabo, Lúcifer ou seja qual for a figura que se coloque como antítese do que é divino. A pobre cidade possui, como a maioria dos aglomerados urbanos, uma igreja, que é o ponto de encontro e a referência moral da comunidade. Em Dogville, a comunidade é regida por uma igreja sem pastor (temporariamente?). A personagem principal é Grace, uma mulher que aparece em Dogville fugindo da cidade grande por misteriosos motivos desvelados somente no final do filme. Grace, em inglês, traduz-se para o português como “graça”, assim como a Graça Divina. É como se a protagonista chegasse à “Cidade do Cão” como uma “Graça Divina”, trazendo o bem a uma sociedade corrompida.

O glifo aparece no filme já desde a abertura, no lugar dos títulos de abertura, sendo que a tela abaixo é o primeiro *frame* apresentado ao espectador. É uma espécie de legenda, como que uma divisão de capítulo de um livro ou o cartaz de troca de ato em uma peça de teatro. Sobre uma intrigante letra U, desenhada na cor cinza sobre uma tela preta, surge o texto que explica a estrutura do filme: “O filme DOGVILLE é contado em nove capítulos e um prólogo”.

Figura 43 – *Dogville*, *frame* inicial



Fonte: Dogville (2003)

A tela seguinte do filme já foi apresentada no item 2.6.4, figura 19, e simplesmente intitula o prólogo, anunciando o tema a ser tratado naquele capítulo. Em seguida, a primeira imagem

Figura 45 – *Dogville*: inscrições no chão delimitam paredes e ambientes



Fonte: Dogville (2003)

Eventualmente, contrariando os princípios do diretor (segundo o Dogma 95), a câmera é operada por uma grua, mostrando uma panorâmica ou uma visão geral da cidade em alguns momentos. Depois disso, aproxima-se de um detalhe onde dialogam os atores. A partir daí, nota-se que a câmera é carregada na mão do operador, circulando por entre as pessoas e realizando movimentos pouco fluídos, próprios de uma filmagem amadora ou carente de recursos de produção, como tripés, trilhos ou guias. Com suas imperfeições, este recurso coloca o espectador como que dentro da cena, participando da história junto com os personagens.

Figura 46 – *Dogville*: outra vista da cidade



Fonte: Dogville (2003)

Todos os movimentos podem ser vistos, o que nos faz acreditar que nada de importante para o enredo acontece fora daquele palco. O código de linha amplamente utilizado em *Dogville*, configurado como glifo, produz um sentido não usual. Habitados com a riqueza dos recursos

gráficos dos filmes, tendemos a nos impressionar com a simplicidade extrema do cenário, que abre mão até mesmo das paredes e da decoração dos ambientes. A substituição de imagens por textos produz uma descrição dos elementos, evitando que o espectador magicize, como o faria quando se deparasse com imagens. Vendo textos, entendemos aqueles elementos com caráter exclusivamente funcional, ou seja, não interessa “como” é feita aquela parede, aquela casa ou aquele arbusto. Interessa apenas que eles estão ali, e não são absolutamente o foco da narrativa: são, graficamente, o que a suporta.

O caráter descritivo destes glifos é tanto que até mesmo Moisés, o cão de Dogville, é representado por um simples desenho no chão, envolvido pelas paredes de um canil e com a palavra DOG escrita ao seu lado, com alto grau de legibilidade. Todo este esforço para classificar alguns elementos como meramente funcionais, descrevendo-os ao invés de mostrá-los, demonstra a intenção do diretor em privilegiar a atuação dos atores em detrimento da produção audiovisual; mas também, no que interessa aqui, isso cria um ambiente gráfico totalmente enunciativo.

Isso levanta outra possibilidade de interpretação: a de que o espectador se sinta como o leitor de um livro, ao invés de um espectador de um filme ou de uma peça de teatro. A divisão em capítulos e a mínima intervenção de recursos visuais são dois fatores que nos fazem pensar assim.

Figura 47 – *Dogville*. A primeira aparição do cão Moisés

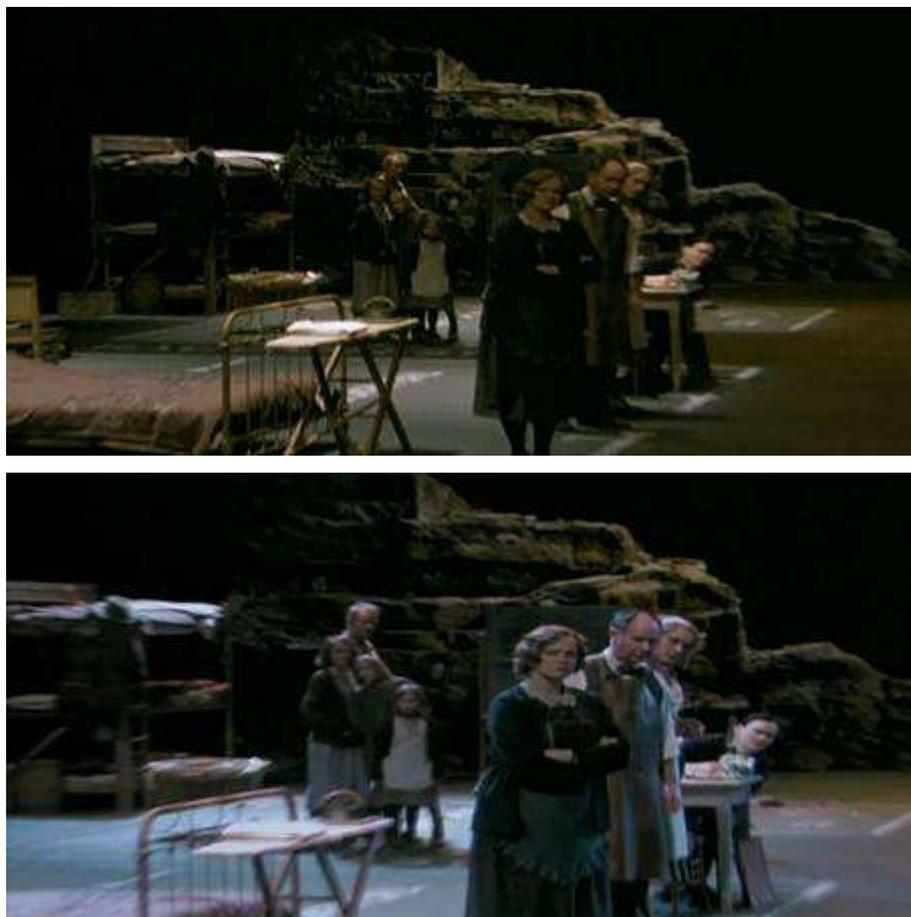


Fonte: Dogville (2003)

Outros recursos, além dos glifos, reforçam esta opção do diretor em manter a representação objetiva, crua ou grosseira. Um exemplo disso é que, eventualmente, os momentos importantes da narrativa são destacados teatralmente, com recursos bastante rudes se comparados aos recursos fílmicos, como no momento que o narrador fala em “uma mudança de

luz na cidade”, e bruscamente se acende uma luz, como um holofote que ilumina uma peça de teatro, incidindo por outro ângulo e com outra cor sobre boa parte dos personagens da cidade.

Figura 48 – *Dogville*: “uma mudança de luz na cidade”.



Fonte: *Dogville* (2003)

Em meio a esta objetividade e funcionalidade, alguns aspectos minoritários são potentes e nos fazem tensionar o quesito. Se o glifo, juntamente com outros recursos não-fílmicos, desmágica as imagens do audiovisual, o que resta da imagem? Talvez apenas a narrativa, com suas falas e eventos, como a leitura de um livro. *Dogville* seria, pensando por este ângulo, uma tentativa de transformar o audiovisual em uma simples tradução do código de linha em uma superfície.

Sabemos, porém, que isto não é possível. Uma vez formada uma superfície, não podemos neutralizar nossa tendência em magicizar a imagem. Por mais que se tente resgatar e fixar a objetividade do texto glífico, a imagem é apreendida por *scan* segundo nossas afecções. O que quero destacar aqui é que o movimento espiral torna-se inevitável: o que era descritivo, código de linha, objetivo, acaba por ser apreendido como superfície, e passa a ser imaginado pelo

espectador: do traçado das casas no chão, imaginamos as casas; do desenho do cachorro, imaginamos um cão; e da palavra cão, imaginamos Dogville ou imaginamos o demônio.

Pode-se dizer, então, que a leitura de um livro, embora dependa do código e siga linearmente, permite que se imagine muito além do que se imagina comumente a partir de uma superfície audiovisual. Já o teatro estaria em uma posição intermediária entre cinema e livro, tornando-se mais objetivo que o livro, por apresentar imagens, e menos objetivo que o filme, por apresentar imagens abstratas. Mas com os glifos, em *Dogville* o diretor descreve para que possamos imaginar, e nós partimos de uma imagem desmagicizada para transformá-la em superfície mágica.

A narrativa segue. Grace refugia-se na cidade e ganha a oportunidade de ser “bem-quista” pelos moradores no prazo de duas semanas, podendo ou não ser acolhida por Dogville. Para isso, deveria trabalhar um pouco por dia para cada um dos moradores. Um dos trabalhos é educar as crianças, filhas de Vera e Chuck. Na lousa que se vê algumas palavras estão escritas, mas o filme não explicita claramente o tema tratado na pequena aula que Grace dá às crianças. Em um dado momento, a imagem da personagem, com a lousa em segundo plano, desvela algumas palavras que estão curiosamente colocadas ali, enunciando uma mudança radical no rumo dos acontecimentos: EROS e PSYCHO são as palavras que aparecem ao fundo enquanto Chuck tem seu primeiro diálogo com Grace. As palavras remetem, discretamente e obviamente, a erotismo e psicose.

Casualidade ou não, Chuck é o primeiro morador a estuprar Grace, prática que, ao longo do filme, vai se tornar habitual entre os moradores de Dogville. Com o aumento das tensões entre Grace e os moradores, a posição da personagem estranha (brecha, desterritório) ao meio vai ficando sempre mais frágil, o que permitirá que ela seja usada como objeto de satisfação sexual por todos os homens da cidade, com exceção de Tom, seu pressuposto namorado. Conforme o narrador, os moradores faziam suas visitas noturnas à casa de Grace para aliviar seus desejos sexuais sem nenhum tipo de culpa, pois era usada como objeto e não tinha nenhum envolvimento afetivo com os personagens, que abusavam dela tranquilamente como se o fizessem “com uma vaca”. A presença das palavras EROS e PSYCHO na lousa, portanto, não tiveram nenhum sentido diegético (na parte da história relativa à aula de Grace), mas enunciativo (para o desdobramento da trama do filme).

Figura 49 – *Dogville*: a lousa que enuncia a psicose e o erotismo.



Fonte: Dogville (2003)

Seguindo por nossa espiral, notamos que os recursos literários e teatrais são mesclados aos recursos audiovisuais. Novas moldurações - recursos técnicos utilizados dentro das molduras para produzir os emolduramentos -, são criadas a todo o momento. Existem também transições, passagens de imagens notadamente muito bruscas entre o teatral e o fílmico, como podemos perceber no uso eventual de primeiríssimos planos ou *close-ups*, que neutralizam a ambientação cênica e focalizam com grande impacto as expressões faciais dos atores.

Figura 50 – *Dogville*: *close-up*.



Fonte: Dogville (2003)

Texto e imagem se imbricam intimamente em momentos como este, em que o personagem que escondia sua cegueira (McKaine) trava diálogos com Grace. São sempre falas sobre a luz, a visão, as imagens. A janela de sua casa, com vista para o pôr-do-sol no vale, permanecia sempre fechada, o que provocou a curiosidade de Grace. As imagens mostradas na Figura 48 trazem o momento em que a janela foi aberta, iluminando teatralmente o rosto dos personagens, em *close-up*, demarcando o momento em que McKaine assume ser cego. A magia é novamente instaurada, pois o espectador é convidado a imaginar a vista daquela janela. Como seria este vale no meio das Montanhas Rochosas, visto da janela de McKaine? Esse agenciamento, essa produção de sentido, é da ordem do imprevisível, pois é produzido por uma imensa subjetividade, que circula entre o repertório do espectador e os imaginários por ele compartilhados.

Figura 51 – *Dogville*: mapa com desenhos “apavorantes”

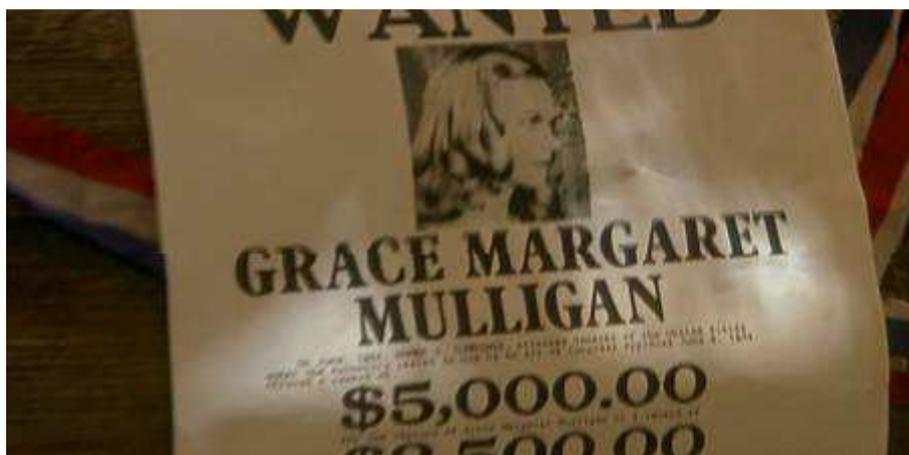


Fonte: Dogville (2003)

Recurso que se vale do compartilhamento de imaginários, em um dado momento surge um mapa, dado a Grace por um morador da cidade para o caso de que ela devesse fugir pelas montanhas. Em um ambiente desconhecido, como na nossa cartografia de pesquisa, procura-se demarcar pontos pelo espaço liso a fim de construir platôs, pontos de apoio e referência, traçando assim mapas entre eles. No mapa do vale, em *Dogville*, os platôs foram construídos a partir do que o narrador chamou de “desenhos apavorantes”, pontos do vale que deveriam ser evitados pela protagonista. A construção destes platôs demonstra o recorte produzido pelo morador que desenhou o mapa: o vale é cheio de hostilidades, e seu desenho ressalta os perigos (por isso, “desenhos apavorantes”). Ou seja, como o saber é perspectivo, o autor do mapa disse, através de seu recorte, algo como “Grace, nem pense em se aventurar pelas montanhas”. Os mapas são produzidos segundo o viés da mirada de seu autor, e os platôs se constroem segundo sua experiência.

Uma nova e importante intervenção glífica, seguindo historicamente o fluxo da narrativa, se dá quando a polícia vai até Dogville e fixa um cartaz de “Procura-se”. As letras, tipograficamente caracterizadas segundo os cartazes de filmes *western*, com seus tipos garrafais escrevendo WANTED e oferecendo recompensas em dinheiro, produzem uma dramaticidade típica, pertencente ao imaginário cinematográfico hollywoodiano. A dramaticidade do momento é justificada na fala de Tom: “Será possível que um pedaço de papel assuste desta maneira a cidade toda?”

Figura 52 – *Dogville*: cartaz de “Procura-se”



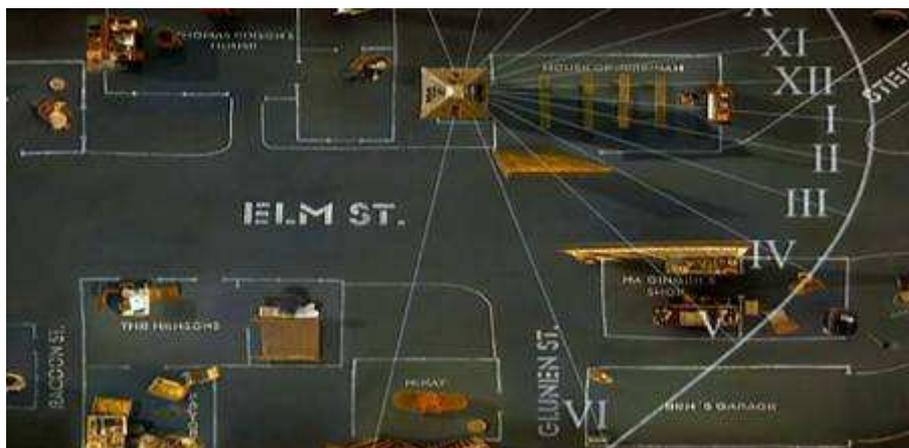
Fonte: *Dogville* (2003)

Certamente assustou, pois o fato de ter que esconder Grace da polícia permitiu que os moradores cobrassem uma espécie de tarifa pelo risco que corriam: redobrar o trabalho da forasteira a favor da comunidade em troca do silêncio.

A situação da personagem principal vai ficando sempre mais dramática, e seu dia-a-dia torna-se cada vez mais atarefado e estafante. O glifo representa bem isso através do relógio da Figura 51. Esta intervenção reúne uma representação de tempo através do relógio de ponteiros que conhecemos, junto com a representação do tempo pelo movimento do sol. O campanário da igreja serve de ponto central, um obelisco que projeta sua sombra como se fosse um ponteiro de relógio. Conforme o sol se movimenta, sua sombra aponta as horas do dia que passam.

Muito rica é a forma desta imagem, que nos permite autenticar a coalescência dos tempos no território. Numa mesma imagem - a planta baixa da cidade - coalescem todos os fatos ocorridos na cidade em todas as horas do dia, que podem ser os daquele dia específico ou os de todos os dias (qualquer dia) narrados. Nesta superfície coalescem também todos os fatos da misteriosa história de Grace, a trajetória de desgraça, sofrimento e esperança da personagem “redentora”.

Figura 53 – *Dogville*: projeção de tempo pela sombra da torre da Igreja como o ponteiro de um relógio

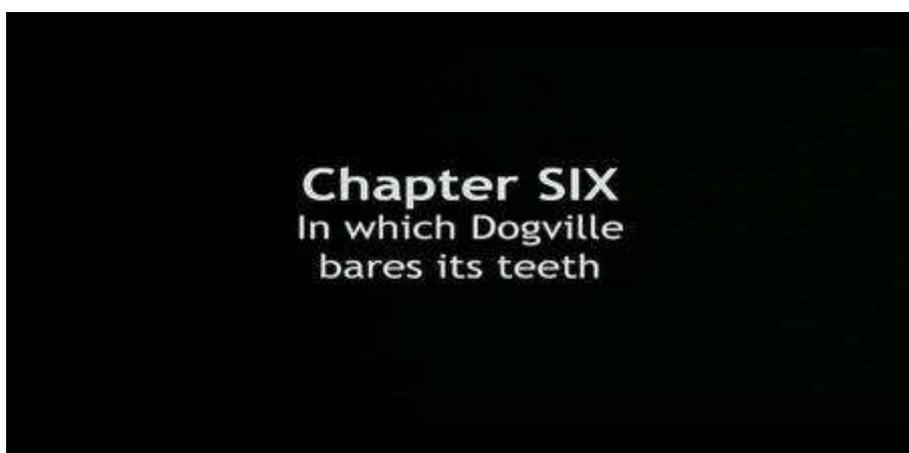


Fonte: Dogville (2003)

No desenrolar dos eventos e com um clima diegético sempre mais tenso, o glifo segue aparecendo na divisão de capítulos, porém agora com uma nova formulação lingüística. Na introdução do capítulo 6, escrito em branco sobre fundo preto como nos demais o texto sintetiza a temática do capítulo: “*Chapter SIX, in which Dogville bares its teeth*” (traduzido como “Capítulo SEIS, no qual Dogville mostra seus dentes”). Pela primeira vez, declara-se a razão da escolha do nome da cidade e, conseqüentemente, do filme. Para isso foi usado o código de linha para dizer que efetivamente Dogville é a cidade do cão e que seu nome não é casual.

Ou seja, embora exista desde o início uma referência marginal ao cachorro Moisés ou ao nome God ao contrário, em nenhum momento anterior havia sido justificado o nome da cidade. Com esta abertura de capítulo, produz-se sentido para o título do filme.

Figura 54 – *Dogville*, figura de linguagem: “Capítulo Seis, em que Dogville mostra seus dentes.”



Fonte: Dogville (2003)

A partir de então, a referência ao cão começa a ficar mais clara. Se as aparições de Moisés

eram bastante casuais e ocorriam sempre nas bordas da narrativa, com a intensificação da violência da narrativa a figura do cão passa a ser cada vez mais central. Seu caráter enunciativo vai se tornando sempre mais evidente. Como já disse anteriormente, o *dog* aparece, ao fim, como um recurso pictórico do cineasta, que pinta a tela, preenchendo de significado tanto o seu centro como suas bordas.

Durante o filme, Grace é abusada sexualmente em incontáveis ocasiões. Para quem assiste, a primeira vez é a que causa maior impacto. O camponês Chuck aproveita um momento em que a polícia procura a moça na cidade para chantageá-la. Enquanto aparecem, em segundo plano, polícia e cidadãos, o morador força Grace a ficar calada, aproveitando o momento para estuprá-la no chão da casa. Ao fim desta cena desconfortável, Grace resta deitada no chão e a câmera, em um ângulo perpendicular, afasta-se enquanto gira, produzindo um movimento espiral. Deitado na mesma posição que Grace, anexo à casa aparece o cachorro Moisés, testemunha silenciosa deste e de todos os horrores que acontecem em Dogville.

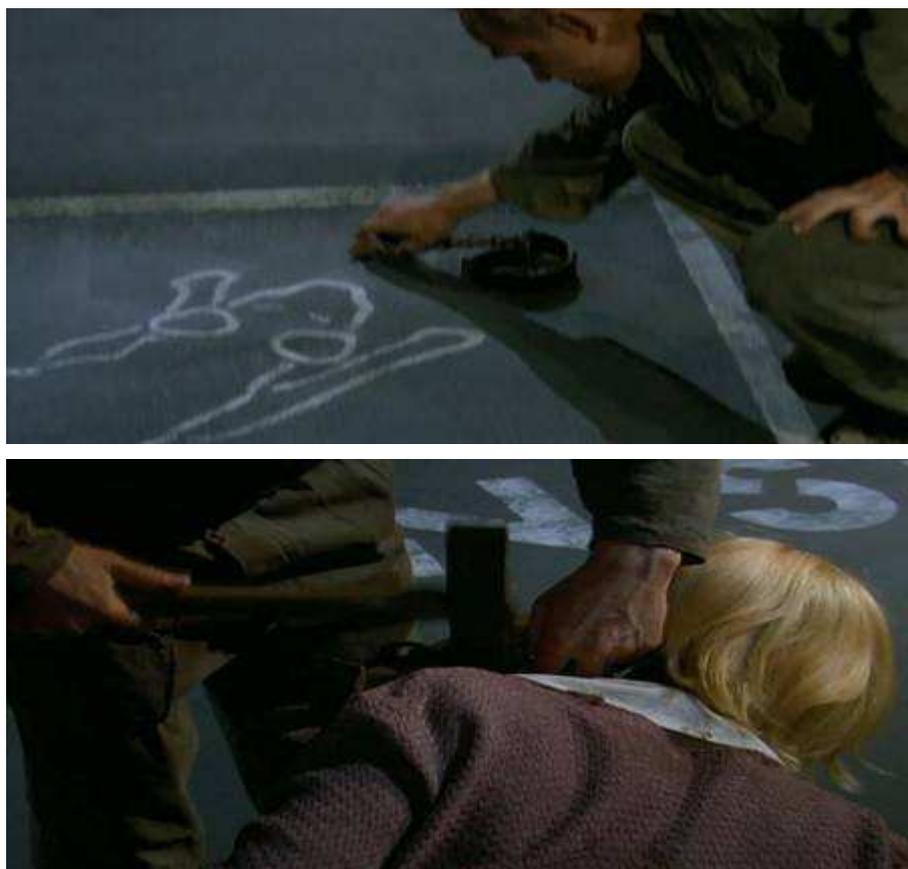
Figura 55 – *Dogville*. o cão Moisés após a cena do primeiro estupro.



Fonte: Dogville (2003)

Antes do final do filme, o cão ainda tem duas participações marginais para a narrativa, e importantes para a enunciação. Na primeira delas, Moisés aparece quando Grace é suspeita de ter roubado dinheiro da casa do Sr. Thomas Edison, pai de Tom. Os moradores chegaram à conclusão de que deveriam se proteger das ações da estrangeira. Para tanto, retiram a corrente na qual era amarrado Moisés e a prendem ao pescoço de Grace em uma extremidade, e a uma pesada roda de ferro em outra. Naquele momento, o narrador destaca que a roda não poderia ser muito leve, para que a prisioneira não pudesse fugir, e não poderia ser muito pesada, para que a personagem pudesse se deslocar entre as casas e continuar seu trabalho. Ela permanece presa por esta “coleira” até o desfecho da narrativa.

Figura 56 – *Dogville*. Moisés perde sua corrente para Grace.



Fonte: *Dogville* (2003)

Em uma seqüência de fatos escabrosos que acontecem com a personagem enquanto refém dos moradores da cidade, o mal-estar instaurado no espectador atinge um nível insuportável, fazendo com que se anseie por um breve fim. O personagem Tom, desde o início, colocara-se como protetor apaixonado de Grace, reunindo seus esforços intelectuais para resolver a situação dela. Seu amor era platônico, o que fez com que fosse o único homem da cidade a não desfrutar do corpo da moça para alívio sexual. Em um dado momento, resolveu que deveria finalmente consumir, carnalmente, o seu amor. Mas a óbvia manifestação negativa da “escrava acorrentada de Dogville” abala o amor de Tom, e o personagem chega à conclusão, e convence os outros moradores de que deveriam entregar a criminosa à polícia e receber a recompensa. Deixaram a moça em paz circulando entre os glifos de Dogville por cinco dias, até que chegassem aqueles que a procuravam.

Um desses glifos é a inscrição na entrada da mina abandonada da cidade, escrito em latim *DICTUM AC FACTUM*. Como glifo, sua função de atual é produzir uma objetividade, descrever uma idéia, neste caso, “dito e feito”. Faço notar o comportamento espiral: a aparição marginal de um código de linha, em uma língua estrangeira arcaica, deveria produzir um sentido esclarecedor ou uma função diegética, o que não se percebe. No que é traduzido linguisticamente, a frase

produz ambigüidades, pois não desvela nenhuma subjetividade. Pelo contrário, seu caráter ambíguo traz novos questionamentos, produzindo um sentido de abstração na narrativa. Ao que se refere “dito e feito”? Seria alguma previsão apocalíptica, profetizada por alguns no início do filme, de que Dogville não teria solução? Que apodreceu de dentro para fora?

Figura 57 – *Dogville: dictum ac factum.*



Fonte: Dogville (2003)

Por fim, chega a comitiva que vem buscar Grace. Ao invés da polícia, como se supunha, são os gângsters que a procuravam. A narrativa toma um rumo surpreendente, desvelando o mistério que rondava a personagem durante todo o filme: ela fora a Dogville fugindo de seu pai, um poderoso gângster de Gergetown, a cidade grande.

Depois de livrarem Grace das correntes, ela trava um tenso diálogo com seu pai, dentro do poderoso Cadillac do chefão. Esclarece-se que sua fuga aconteceu por uma não-aceitação da condição criminosa de seu pai. Além disso, para o mafioso, Grace deveria assumir os negócios da família. Na conversa que tiveram no carro, o chefão deu a ela a oportunidade de escolha. Pediu que ela sáísse, circulasse pela cidade e decidisse se queria ficar ali em Dogville ou voltar para a cidade grande, assumindo as responsabilidades que lhe eram demandadas. Ela olha para a cidade, enquanto o narrador objetiva seus pensamentos: a vida de crime de seu pai não era muito pior do que a vida cruel do povo desgraçado que ela conheceu.

Grace havia idealizado um mundo diferente, onde o perdão seria um valor central e a cooperação mútua um princípio fundamental. Percebeu na sua experiência em Dogville que este mundo não existe. Depois de tudo o que aconteceu não se deixou de lado a Grace que fugiu da cidade grande. Também não se apagou a experiência traumática que teve naquela cidade. A nova situação desconstruiu sua personalidade.

O seu passado serviu de alicerce para a construção do seu novo futuro, no presente. Como partes de uma mesma duração, todas as controvérsias vividas coalescem na nova Grace. O

resultado disso foi o que o espectador esperava: a protagonista assume imediatamente os negócios de seu pai, e sua primeira atitude na função é acabar com Dogville, matando todos os moradores e incendiando a cidade. Um a um, os gângsters assassinaram os moradores, deixando Tom por último, para que a própria Grace lhe disparasse um tiro contra a cabeça.

Como resultado do incêndio e dos tiros, os glifos de Dogville desaparecem. A câmera mostra um plano geral da cidade, onde o desenho das casas e os textos que definiam as residências com o nome de seus moradores foram apagados. Os glifos já constituíam a paisagem da cidade e, ao deixarem de existir, passam a causar estranhamento.

Figura 58 – *Dogville*: na cidade destruída pelas chamas, restam apenas os cadáveres; e o cão, sobrevivente.



Fonte: Dogville (2003)

Os glifos que não estão mais lá produzem claramente o significado de que a cidade também não está mais lá. No plano geral, algo foge do padrão: as únicas coisas que restaram da cidade, intactas, foram o canil e o cachorro. A cidade deixa de existir, e somente o cachorro permanece desenhado. Segundo o narrador, “era Moisés, e sua sobrevivência era um milagre”. Quando os gângsters fizeram menção de atirar no cachorro, Grace os impede, libertando ternamente o cão. Mostra ainda aquele seu princípio de que o perdão é fundamental, ao dizer que “Moisés só estava rosnando pois haviam tirado o seu osso”. O cão permanece vivo, como única testemunha de tudo o que aconteceu na extinta Dogville. A câmera se afasta lentamente do glifo DOG e, neste movimento, os desenhos e letras desaparecem e dão lugar à imagem de um cachorro, que olha para a câmera e late. Em nosso movimento espiral, o glifo abstrato, pictoricamente colocado na tela, ganha objetividade ao ser transformado em uma imagem audiovisual. De todas as virtualidades depreendidas ao longo do filme a partir do canil e do cão desenhados, atualiza-se só uma delas, que é o cão marrom que resta vivo na cidade.

O movimento entre os atuais e suas virtualidades acontece durante todo o filme, reforçado pela potência inerente ao glifo. Os glifos são desmagicizantes, mas viram superfície quando colocados na tela, e acabam por produzir nova magia. Em cada glifo de Dogville notou-se a coalescência como perspectiva, o que justifica que se diga que as letras agenciaram todos os tempos do filme.

Dentre as tantas linhas de fuga que uma obra como esta pode produzir, sobretudo a partir dos glifos, opto por concluir o *scanning* deste audiovisual tensionando o comportamento dos habitantes de Dogville com o pensamento de Derrida. Enquanto o desconstrucionista tem por princípio dizer “sim, ao estrangeiro”, ou seja, aceitar de maneira hospitaleira aquilo que aparece casualmente, os habitantes da cidade adotaram uma postura totalmente contrária. O estrangeiro (a estrangeira) foi marginalizada e distinguida negativamente durante todo o tempo, e jamais foi incorporada à comunidade. O filme, notadamente, critica o comportamento humano, principalmente em suas relações com o que lhe causa desconforto, como é o caso de qualquer novidade. O usufruto do que é estrangeiro, apesar de uma não-aceitação institucional, foi evidente durante toda a narrativa. A postura do ser humano perante o estrangeiro eventual costuma ser esta. Olhando pelo ponto de vista da desconstrução, esta postura não é positiva, pois não permite as contaminações e o avançar do pensamento. Não seria por isso, então, que Dogville deixou de existir?

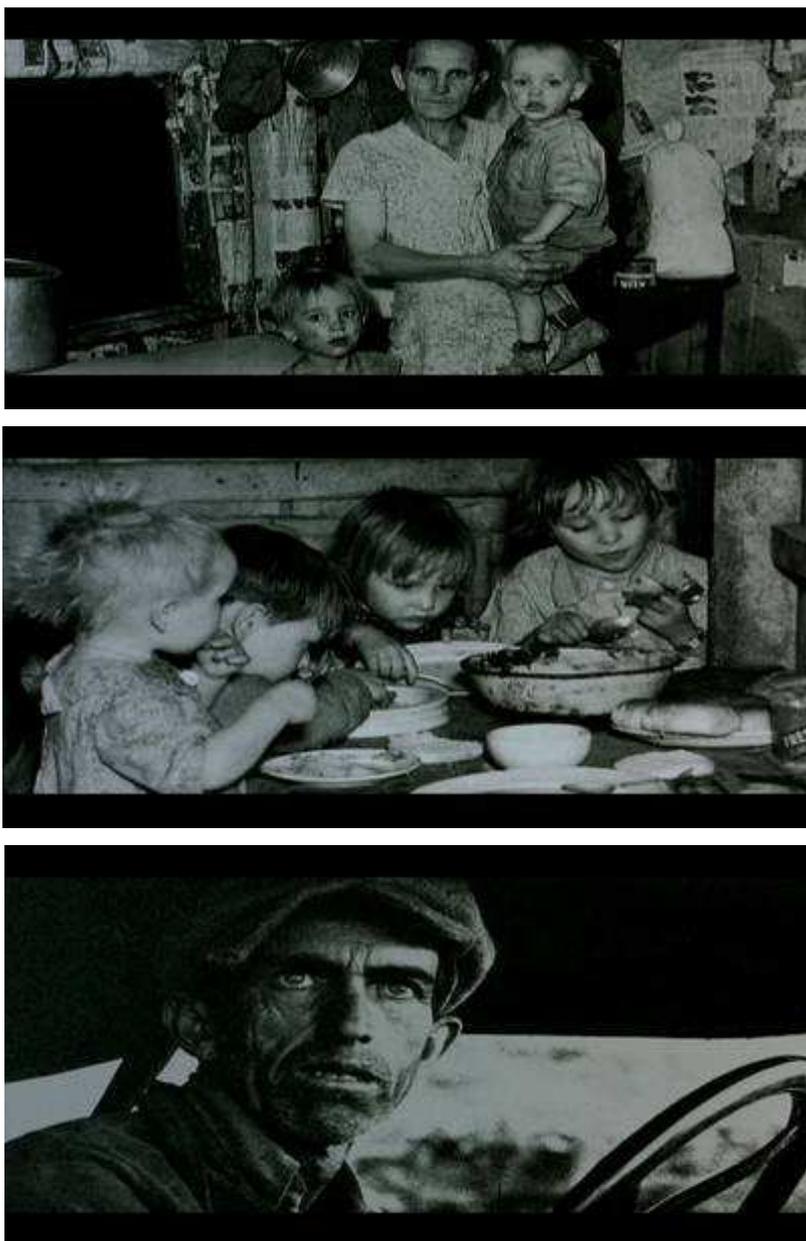
Figura 59 – *Dogville*, tomada final: *zoom* para o glifo DOG e sua transformação em imagem do cão latindo.



Fonte: *Dogville* (2003)

Encerrando o filme, logo antes dos créditos finais, entra uma trilha sonora: a canção *Young Americans*, de David Bowie, também uma crítica ao povo americano, seus desejos e seu comportamento. Junto desta trilha, imagens de pessoas rotas, sujas, sofridas. Enfim, desgraçadas. Assim como a transformação do glifo “cão” em imagem “cão”, estas imagens dão um rosto para os personagens de *Dogville*. E segue a espiral, entre objetivo e subjetivo, atuais e virtuais.

Figura 60 – *Dogville*: antes dos créditos finais, fotos de pessoas “desgraçadas”, ao som de *Young Americans*, de David Bowie.



Fonte: *Dogville* (2003)

4 CONSIDERAÇÕES TRANSITÓRIAS

Este capítulo poderia receber o título de “considerações transitórias no espaço liso”. O princípio da desconstrução, por mim adotado desde o início da pesquisa, juntamente ao fato de eu ter elegido o móvel como lugar de investigação, não me permite apresentar uma “conclusão” ou “considerações finais”. Por este motivo, prefiro chamar estas últimas páginas de “considerações transitórias” (quem sabe nômades?), pois tenho consciência de que o material aqui produzido é apenas o início de uma busca, que poderá se autoalimentar por tempo indefinido. A formulação do conceito poderá ser o “marco zero” para futuras pesquisas, mas ainda assim ele já está alicerçado sobre muitos acontecimentos prévios. No marco zero, coalesce toda a situação que permitiu o nascimento da novidade, pois o acidente nada mais é do que um momento de ruptura.

Ao final deste trabalho de pesquisa, percebi a evolução gradual do meu pensamento e a acomodação de diversos conceitos em um único texto, amarrados pelo glifo. O percurso foi marcado pelo desafio de imbricar estes conceitos enquanto se movem, o que naturalmente criou movimentos de idas e vindas, aproximações e afastamentos, *afectos* e *perceptos*, como que em um movimento espiral. Por este motivo, reúno nestas considerações transitórias uma síntese dos apontamentos para a continuidade da pesquisa, resultado das reflexões produzidas ao longo do percurso. Sobre cada conceito, retomo ou proponho novas citações de autores e apresento excertos do meu próprio texto.

4.1 METODOLOGIA

Como dar conta, através da pesquisa, de um objeto que se fixa em uma mídia fluida por natureza? A pergunta foi, por si só, a solução (!) para a complexa tarefa de desenvolver um procedimento metodológico que aderisse ao objeto de pesquisa e ao objeto empírico por mim inventado. A resposta não poderia estar na imobilidade, na fixidez, no objeto morto. Certamente estaria no movimento. Pensando desta forma, foi natural que eu acolhesse os procedimentos com os quais meu objeto simpatizava. Se, por um lado, a definição de uma “receita” para abordar o objeto se fazia necessária, por outro lado impunha-se uma resistência a fórmulas prontas.

Diante de tal problema, optei por deixar-me aberto a novas formas de pesquisar, aceitando o que, de estrangeiro, surgiu pelo caminho. Partindo sempre da observação de objetos empíricos, adequados ou não, procurei testar em audiovisuais as diferentes abordagens metodológicas que me foram apresentadas.

Para realizar o tensionamento entre os elementos temporais presentes nos filmes e os conceitos apoiei meu pensamento em princípios metodológicos, e não na metodologia. “Rigidez de princípios e flexibilidade metodológica”. A frase, ela mesma tomada como princípio, é o eixo central do pensamento de minha pesquisa.

A partir de Bergson (2006 A) e seu método intuitivo, aprendemos a pensar nossos problemas em termos de duração, colocando-os mais em termos de tempo do que de espaço. Aplico este pensamento ao próprio desafio metodológico: o objeto dura, a pesquisa dura, assim como o pesquisador, mas a metodologia é uma forma de imobilização, de congelar a práxis para garantir a sua repetibilidade. Segundo Bergson (2006 A), vivemos em movência e podemos até ter consciência dela, mas é com a imobilidade que lidamos. A inteligência fixa pontos para tentar apreender o objeto, pois não é capaz de capturar sua movência, ou seja, projeta a movência a partir de pontos imobilizados. A metodologia é uma solução temporária, provisória, que nos permite agir sobre o objeto de maneira sistemática. Será válida enquanto for produtiva, e deverá ser adequada, renovada ou reautenticada a cada momento em que o pesquisador perceber que sua metodologia não mais dá conta do seu objeto. Nesta encruzilhada, quando o objeto encontra-se domesticado e precisa ser libertado, destacam-se os princípios: são eles, sempre constantes, que orientarão a mirada do pesquisador na reformulação do seu método, fixando novos pontos que respeitem a temporalidade da pesquisa.

O *scanning*, inspirado no conceito de superfície desenvolvido por Flusser, foi aplicado nos audiovisuais observados. A intuição me ajudou a pensar o problema mais em termos de tempo do que de espaço. O rizoma me permitiu atravessar as cenas e os audiovisuais de diferentes tempos, sem depender de uma genealogia ou de uma categorização em gêneros. O pensamento nômade de Deleuze e Guattari me permitiu refletir sobre os devires minoritários encontrados nos observáveis, deixando de lado o hegemônico e priorizando o marginal. Por fim (ou desde o início), a desconstrução, de Jacques Derrida, me permitiu desdobrar discussões inéditas sobre o tema “tipografia”, acolhendo hospitaleiramente os novos conceitos que me foram apresentados e articulando-os de maneira pertinente com o estado da arte.

4.2 TEMPO

O tema tempo, por si só, já é uma provocação ao audiovisual. O filme é um terreno fértil para que se promovam os agenciamentos de tempo, pois é no passar deste que a imagem se transforma em audiovisual. Em minha abordagem, porém, o que busquei não foi o tempo convencional, mas o tempo que dura. A tensão provocada entre o tempo da *timeline* e o tempo

que dura nos objetos cênicos foi, desde o início, a grande intercessora da pesquisa. Algo como um gatilho, a primeira pergunta, o problema que colocou em moto a problematização. Esta confusão entre tempo e representação do tempo foi, portanto, o problema que ganhou potência no audiovisual. Este é, por excelência, o lugar de investigação do tempo. O filme é uma seqüência de instantâneos justapostos, uma quantidade de imobilidades colocadas uma após a outra, uma farsa. Como, então, o cinema produz sentido, levando o espectador para outros tempos, lugares ou vidas? Como disse Bergson (2006 B, p. 51),

O tempo, para nós, confunde-se inicialmente com a continuidade de nossa vida interior (...) a coisa e os estados não são mais do que instantâneos da transição artificialmente captados; e essa transição, a única que é naturalmente experimentada, é a própria duração.

Deste conceito partiram os outros tensionamentos. Entendi que o tempo da narrativa não é o mesmo tempo da *timeline*, que não é o tempo da enunciação. E nenhum deles é a duração audiovisual. Os elementos cênicos possuem, cada qual, sua duração, produzindo na duração audiovisual linhas de fuga, por onde circulam outros tempos. Entendi que o passado não é o presente que deixou de ser, mas é uma virtualidade que estará sempre ligada à memória do objeto.

4.3 AUDIOVISUALIDADES

Da questão do tempo nasce a questão do tempo no audiovisual. A duração audiovisual é o modo de ser desta mídia no tempo. Como coloquei acima, o audiovisual é o lugar de investigação do tempo, por excelência. Nele, observamos que os atuais são modos de agir das coisas no espaço, e que os virtuais são seu modo de ser. Por audiovisualidades entendo tudo aquilo que não está no filme como atualidade, mas é parte dele como devir. Cada objeto apresentado no filme é rico em virtualidades, contém todo seu passado e sua hipertextualidade, que coalescem em uma mesma manifestação, um atual.

4.4 LINHA E SUPERFÍCIE

Flusser (2007) formulou o conceito que deu estrutura a esta pesquisa, pois questiona especificamente o objeto tipográfico, abrindo duas categorizações para um mesmo objeto. A formulação do conceito de espiral se apóia neste movimento que o glifo produz no audiovisual, apreendido ora como linha (conceitos), ora como superfície (imagens).

Quando o homem se assumiu como sujeito do mundo, quando recuou um pouco para poder pensar sobre ele, isto é, quando se tornou homem, assim o fez graças à sua curiosa capacidade de imaginar esse mundo. Assim criou um mundo de imagens que fizessem a mediação entre ele e o mundo dos fatos, com os quais estava perdendo contato à medida que retrocedia para observá-los. Mais tarde ele aprendeu a lidar com esse seu universo imagético graças a outra capacidade humana – a capacidade de conceber. Ao pensar por meio de conceitos, o homem tornou-se não somente o sujeito de um mundo objetivado de fatos, mas também de um mundo objetivado de imagens. O homem está agora começando a aprender a lidar com esse seu mundo conceitual, ao recorrer novamente à sua capacidade imaginativa. Mediante a imaginação ele começa a objetivar seus conceitos e, conseqüentemente, a libertar-se deles. Em sua primeira posição, o homem encontra-se em meio a imagens estáticas (os mitos). Em uma segunda posição, coloca-se entre conceitos lineares progressivos (a história). Em uma terceira posição, ele se vê em meio a imagens que ordenam conceitos (o formalismo). Mas essa terceira posição implica um estar-no-mundo tão radicalmente novo que se torna difícil compreender seus múltiplos impactos. (FLUSSER, 2007, p. 120)

Baseado em Flusser (2007), entendi como o pensamento-em-linha tornou-se pensamento conceitual, e como o pensamento-em-superfície configura o pensamento imagético, evoluindo finalmente para um pensamento formalístico, que utiliza as imagens para agrupar e ordenar os conceitos. A articulação linha *versus* superfície foi fundamental para que eu compreendesse o movimento espiral do glifo no audiovisual.

4.5 MOVIMENTO ESPIRAL

Entre linha e superfície. Entre atuais e virtuais. Entre objetividade e subjetividade. Entre descrever e imaginar. Entre *afectos* e *perceptos*. A dicotomia não tem lugar em minha pesquisa, pois o princípio é o da multiplicidade. De que maneira, então, dar conta de um objeto que parece concreto, mas é efêmero? A resposta está no “entre”. O glifo no audiovisual é uma oportunidade ímpar para que possamos intuir a movência, entendendo que o objeto não se fixa para nossa análise. A formulação do conceito de movimento espiral surgiu da dificuldade que tive em imobilizar o objeto. Este, ao mesmo tempo em que é um atual, explode em devires, que se reagrupam em um novo atual na experiência do espectador. Já o movimento espiral do glifo promove um alargamento permanente e impossibilita um fechamento. Quanto mais se alarga, mais se abre às contaminações do ambiente, criando novidade a cada revolução.

4.6 GLIFO

Considerando este “fechamento” de texto simplesmente como mais uma revolução da espiral, parto daquela formulação provisória de que o glifo é um agente intencional construído da coalescência temporal no audiovisual, formado por uma representação gráfica da escrita, jogada

no fluxo, mas que escorre em um tempo diferente deste. Seu caráter é exclusivamente enunciatório, pictoricamente colocado no desenrolar do audiovisual, a fim de traçar linhas de fuga que partem da narrativa e seguem em direção a outros tempos (virtuais) que intercedem na imagem (atual), produzindo, assim, sentido.

A pesquisa partiu de uma mirada voltada ao *design* de tipos, à tipografia propriamente dita. Por um período, meu pensamento sempre se voltava para meu olhar habituado de especialista: serifas, cores, fontes, pesos, itálicos, cursivos. Aprendendo com Bergson, separei o que era atual naquele objeto e o que era virtual. As linhas se afastaram sempre mais ao longo da pesquisa, deixando a tipografia cada vez mais de lado e buscando, naquele objeto que causava estranhamento, tudo aquilo que não era tipográfico. Foi um processo de viravolta, o que produziu uma abstração sempre maior.

Das virtualidades que emanaram deste afastamento, produzi uma reviravolta, ou seja, uma curva nas linhas que se afastavam, colocando-as em convergência. Na reviravolta, tipografia e glifos voltam a se encontrar, produzindo, com diferença, um conceito. Hoje, neste fechamento, não temo mais que a tipografia me cause uma cegueira (por situação). No conceito acima reiterado, fica claro que os tipos podem ser agentes do tempo. São objetos cênicos, como uma montanha, um rosto ou uma casa, que carregam em si uma memória. A memória, porém, é exclusiva do objeto, e o objeto tipográfico possui características que o distinguem dos demais, pois é um módulo do código de linha. Essa distinção é reforçada pela maneira como o tipo vai parar lá, tornando-se glifo: ele é pintado na tela, intencionalmente, pelas mãos de um artista.

Como em qualquer manifestação artística, sua expressão se dá dentro de uma moldura, sempre comunicando alguma intencionalidade do autor. Sua molduração, enquanto procedimento técnico, pode ser mais ou menos discreta, assim como é a intencionalidade do pintor/escritor/cineasta. O emolduramento produzido, por sua vez, é ainda mais subjetivo, pois é a significação deflagrada. Reitero que esta é imprevisível, e o será tanto mais quanto maior for o imaginário compartilhado entre artista e espectador.

Fecho o texto com uma nova provocação, pois afirmo que os glifos não estão na seara da inteligência, embora dela dependam para *afectar* o espectador. Estes glifos duram na imagem em movimento porque são muito mais do que código conceitual ou código imagético: eles são um novo agente do tempo na superfície audiovisual. Sua fixidez e sua objetividade constroem um novo estatuto de leitura e de *scanning* da imagem, desmágicizando-a para remágicizar.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE Jr., Durval Muniz de et al (Orgs.). **Cartografias de Foucault**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

AMADOR, Fernanda; FONSECA, Tânia Mara Galli. Da intuição como método filosófico à cartografia como método de pesquisa – considerações sobre o exercício cognitivo do cartógrafo. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 61, n 1, 2009.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BERGSON, Henri. **O pensamento e o movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006 A.

BERGSON, Henri. **Duração e simultaneidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006 B.

BERNARDO, Fernanda. **Mal de hospitalidade**. In NASCIMENTO, Evandro (Org.). *Jaques Derrida: pensar a desconstrução*. São Paulo: Estação Liberdade, 2005.

CABRAL, Cléber; BORGES, Diogo Borges. **Rizoma: uma introdução aos Mil Platôs de Deleuze e Guattari**. Revista Critério, v. 1, n. 4, 2005.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 5. São Paulo: Editora 34, 1997.

DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2000.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do *design* e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

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

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

GAUDÊNCIO JR., Norberto. **A herança escultórica da tipografia**. São Paulo: Rosari, 2004.

GREENAWAY, Peter. 2001. Cinema: 105 anos de texto ilustrado. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 8, dez. 2001. Trad. Myriam Ávila.

KILPP, Suzana. Ethicidades televisivas: molduras e moldurações. **Revista Fronteiras Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. IV, n.2, 2002.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens**: espelhos, câmeras e imagens especulares em *reality shows*. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papiрус, 2007.

MARCONDES FILHO, Ciro. Niklas Luhmann, a comunicação vista por um novo olhar. In LUHMANN, Niklas. **A realidade dos meios de comunicação**. São Paulo: Paulus, 2005.

MIRANDA, José Bragança de. *A questão da desconstrução em Jacques Derrida*. Disponível em <http://www.cecl.com.pt/rcl/03/rcl03-02.html>

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In. PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PETIT, Francesc. **Propaganda ilimitada**. São Paulo: Siciliano, 1991.

ROCHA, Claudio. **Projeto tipográfico**: análise e produção de fontes digitais. São Paulo: Rosari, 2005.

SILVA, Alexandre Rocha da; ROSSINI, Miriam de Souza (orgs.). **Do audiovisual às audiovisualidades**: convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

FILMOGRAFIA

ANÈMIC CINÈMA. Marcel Duchamps. DVD. 6 min. NTSC. França: 1926. Som original: mudo. Legendas: francês. Preto e branco.

BANDE À PART. Jean-Luc Godard. França: 1964. DVD. 97 min. SECAM. Som original: Francês. Preto e Branco. Legendas em português.

CURDLED. Quentin Tarantino. EUA: Rolling Thunder Pictures, 1996. Título traduzido para a língua portuguesa: Curdled. DVD. 88 min. NTSC. Som original: Inglês Americano. Colorido. Legendas em Português.

DANS LE NOIR DU TEMPS. Jean-Luc Godard. Episódio do filme Ten Minutes Older: The Cello. China/Finlândia/França/Alemanha/Holanda/Espanha/Inglaterra/Estados Unidos: 2002. DVD. 10 min. NTSC. Som original: Francês. Colorido. Legendas em Português.

DOGVILLE. Lars von Trier. Dinamarca/Suécia/Noruega/Finlândia/Reino Unido/França/Alemanha/Holanda: California Films, 2003. DVD. 177 min. NTSC. Som original: Inglês Americano. Colorido. Legendas em português.

PIERROT LE FOU. Jean-Luc Godard. França/Itália: 1965. Título traduzido para a língua portuguesa: O demônio das onze horas. DVD. 115 min. SECAM. Som original: Francês. Colorido. Legendas em português.

PILLOW BOOK. Peter Greenaway. Inglaterra: Lionsgate, 1996. Título traduzido para a língua portuguesa: O livro de cabeceira. DVD. 126 min. Som original: Inglês Britânico. Colorido. Legendas em português.

PULP FICTION. Quentin Tarantino. EUA: Miramax/Jersey, Miramax, 1994. DVD. 154 min. NTSC. Som original: Inglês Americano. Colorido. Legendas em português.

THE LIFE AND DEATH OF 9413: A HOLLYWOOD EXTRA. Robert Florey. EUA: 1928. DVD. 13 min. NTSC. Som original: mudo. Legendas: ingles. Preto e branco.