

ANAIS DO XIV SEMINÁRIO DE ALUNOS DE PÓS-  
GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO  
PÓSCOM 2017  
Vol. 3

GT2 – ESTUDOS DA IMAGEM E DO SOM  
Sessão 2

ISBN 78-85-93747-00-7

PUC-RIO

2017

## COMISSÃO ORGANIZADORA PÓSCOM 2017

**Coordenação-geral:** Olga Bon e Beatriz Beraldo

Amanda Antunes  
Ana Paula Goulart  
Andrei Maurey  
Carlos Affonso Mello  
Carol Pecoraro  
Cristina Matos  
Diana Vaisman  
Elena Cruz  
Isabel Feix  
Joana Beleza  
Lívia Boeschestein  
Marcelo Mocarzel  
Marcella Azevedo  
Mariana Dias  
Marina Frid  
Melissa Cabral  
Mônica Chaves  
Thaís Cabral  
Thierry Coutinho  
Valmir Moratelli  
Wagner Bezerra  
William Corbo

### GT 2 - Estudos da Imagem e do Som

**Coordenação:** Liliane Heynemann (PUC-Rio) e Gustavo Chataignier (PUC-Rio)

**Assistência:** Andrei Muray e Melissa Cabral

**Ementa:** Agrega pesquisas relacionadas com a produção audiovisual de diferentes épocas que envolvam a imagem visual e sonora em movimento, tais como cinema, televisão, publicidade, vídeo, multimídia, jogos eletrônicos, entre outros.

## SUMÁRIO

<b>O pós-cinema e a lógica paradoxal da imagem</b> Leonardo Fernandes Motta.....	04
<b>A construção do mito de pureza através das propagandas políticas do Regime Militar *</b> Guilherme Bento de Faria Lima.....	15
<b>Formas intersticiais: a poética da impermanência em Yasujiro Ozu</b> Thiago Rodrigues Lima.....	24
<b>Intensidade indicial da imagem-câmera cinematográfica: considerações sobre a circunstância da tomada, de Bazin, na intensidade indicial da imagem-câmera no documentário Miguel Angel Ariza Benavides</b> Márcia Gomes Marques.....	36
<b>O corpo se rebela: fotogenia e biopolítica no <i>slow motion</i> da luz</b> Nicholas de Andueza Sineiro.....	49
<b>Polifonia de efeitos: a relação entre música, paisagem sonora e efeitos visuais em Matrix</b> Paula Regina da Silva Ferreira.....	65
<b>O homem na estrada: a vida como obra de arte no rap dos Racionais Mcs*</b> Gabriel Gutierrez Mendes Caio Marques Peçanha.....	79
<b>Imagem: partilha do sensível</b> Ivan Tex Sodré Gomes.....	91

## O pós-cinema e a lógica paradoxal da imagem <sup>1</sup>

Leonardo Fernandes Motta

**Resumo:** O presente artigo propõe uma análise do uso das tecnologias digitais no cinema blockbuster contemporâneo. Para tanto específico como *corpus* de estudo o gênero de ação e delimito duas vias de análise: em um primeiro momento, destaco as capacidades de manipulação e alteração na imagem, permitidas pelas tecnologias digitais atuais; em uma segunda análise, penso a forma como a tecnologia computacional gráfica é capaz de gerar imagens tecnicamente fotorrealistas, criando novas relações estéticas e temporais, a partir de um hibridismo que possibilita ressignificar os próprios meios. Junto às novas potências presentes na imagem cinematográfica, proponho uma articulação com novas experiências e possíveis fruições do espectador contemporâneo.

**Palavras-chave:** Imagens digitais; CGI (computer-generated imagery); cinema contemporâneo; cinema blockbuster

A passagem ao século XXI traz uma questão estética primordial, junto ao passo do vertiginoso desenvolvimento das tecnologias digitais. A expansão e dominação de um novo paradigma imagético se dá por vias de uma imensa rede, que se sobrepõe a todas as imagens e tecnologias. Essa instância numérica, que há poucas décadas era de nome conhecido por poucos, hoje se manifesta culturalmente: é a *cultura digital* que floresce e se expande, infiltrando-se em imagens e textos.

O presente artigo se propõe à análise das imagens digitais e da remodelação dada em sua estrutura. Parto de um *corpus* de estudo de caráter imperialista: os filmes de ação contemporâneos norte-americanos.

Mas antes a incógnita: o que é o *digital*? Uma questão crucial para se pensar o meio pelo qual o digital se processa é a análise de sua estrutura de base, o *dispositivo-computador*. Partindo de Foucault, Giorgio Agamben (AGAMBEN, 2009) vai reformular o conceito de *dispositivo*. Expandindo a sua lógica, ele classifica como dispositivo qualquer elemento com capacidade de capturar, orientar ou modular os gestos e os discursos, o corpo em si, em toda a sua potência e abertura. O computador é um dispositivo, assim como um livro e uma câmera fotográfica. A própria linguagem, afirma Agamben, é o mais primevo dispositivo.

O sujeito se forma a partir do encontro entre a substância humana, este elemento vivo e indeterminado, e os dispositivos. É por estes que o homem animal se

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao GT2: Estudos da imagem e do som.

constitui e ergue humano, em suas próteses e potências. O homem, logo, é um ser de indeterminação, afirma Agamben (AGAMBEN, 2009); seu movimento e constituição subjetiva se dão através do desenvolvimento dos dispositivos, muitos deles tecnologias eletrônicas. O usuário do computador é, assim, um sujeito capturado por algo que o impele a um movimento de potência e invenção.

O computador é um aparelho processador (*hardware*) e, como tal, disponibiliza de uma infinidade de *softwares*. O que o diferencia é a abertura de sua lógica de processamento, ou seja, sua potência a partir da relação com outras mídias. Enquanto a câmera fotográfica ou a filmadora são aparelhos com uma função-fim, é possível pensar o computador como uma função-meio. O que falta a esta máquina é a arbitrariedade em relação a um objeto particular, uma especificidade para chamar de sua. Logo, o contato com a imagem nunca se faz direto, mas sempre a partir de um *desvio*, de uma estrutura abstrata de processamento. Sua base é, antes de tudo, conceitual e numérica.

A revolução digital, que Philip Rosen (ROSEN, 2001) vai chamar de sua utopia, se ampara, sobretudo, no imperialismo da *potência do algoritmo*. A computação em si, o estatuto numérico da vida — de imagens, mas também das novas formas de comunicação, de sociabilidade, prazer e vida — permite ao digital transcender a si enquanto ideia de meio fechado. Sua força é híbrida por natureza, aponta Rosen, pela forma como desce em uma vasta rede, capturando todas as imagens — digitais ou analógicas. Por sua lógica radicalmente conceitual uma nova ontologia se impõe; alteram-se as noções de profundidade e superfície, visibilidade e tactilidade.

Colocamos, lado a lado, a mesma imagem: uma capturada por um dispositivo analógico, a outra por um dispositivo digital. Na primeira, o contato entre o objeto representado e a figura se dá por uma fisicalidade real — o filme fotográfico; constitui-se pela captura química da presença do objeto, o "aqui e agora" da fotografia, seu *índice*. Mas o digital, enquanto imagem, é antes de tudo um arquivo numérico a base de *pixels*. O caráter conceitual do algoritmo, aberto ao processamento eletrônico para se formar imagem, é o desvio que altera enormemente a natureza imagética. Logo, a afirmação, destacada por Philip Rosen (ROSEN, 2001), de que antes de tudo, a figura digital se oferece como a *simulação* de uma representação fotográfica.

Mas o digital não exclui a indiciabilidade do filme, reitera Rosen. A "pureza" dos números e algoritmos não aniquila a composição, seu estatuto de visibilidade. Os números que a compõe nada teriam se não confeccionassem a imagem em si. E essa versão eletrônica tem, no caso da fotografia, os mesmos elementos pictóricos de sua captura analógica. O que se altera, impondo a força do digital, é a estrutura aberta de sua imagem: os *pixels* podem tudo. A imagem numérica possibilita uma expansão radical da manipulação imagética e, nesse novo paradigma, o que se esvai é sua *estabilidade*<sup>1</sup>. A mudança decisiva se dá, afirma Rosen, com a nova velocidade permitida à manipulação,

a partir do ágil processamento possibilitado pelos softwares, que modificam a lógica de produção espaço-temporal de uma imagem.

Esta é a primeira potência digital — a de manipulação e alteração na *superfície*. Um segundo movimento se dá com a *construção interna* da imagem. É esse o processo que altera o cerne do cinema de ação e modifica culturalmente a indústria hollywoodiana. A partir de moldes tridimensionais — CGI (*computer-generated imagery*) –, constrói-se uma figura formulada em coordenadas de planos, pontos e linhas. É a reforma da perspectiva matemática, aponta Rosen (ROSEN, 2001), aplicada pelo dispositivo-computador à criação de imagens. Mas esta figura é um conglomerado numérico. O que se abre a partir da imaterialidade híbrida de seus números é a extrema facilidade de transportá-la de um meio a outro — o processo de *convergência digital*. Assim, cria-se uma modelagem gráfica no computador que por *softwares* específicos é transferida para o cinema.

Voltamos à questão da velocidade de manipulação da imagem, apontada pelo autor. O que isto possibilita, pela indiferenciação dos números, é a fácil interpenetração entre meios. A transcrição da figura tridimensional para a superfície bidimensional da tela se dá por uma reconstrução da perspectiva cinematográfica. Esta é reformulada para receber a abertura espacial que a imagem "invasora" construída impõe, mantendo sua lógica perceptiva. A partir do encontro entre duas naturezas imagéticas distintas — a capturada pela câmera cinematográfica e a introduzida pela modelização gráfica — se abre um novo formato espaço-temporal no cinema de ação. O que se possibilita são formas radicais e reformuladas de movimento.

Antes de tudo, é importante reiterar: os elementos gráficos possuem uma movimentação artificial. Ocorre uma abertura do meio para um tipo de movimento que não existe na natureza. O que gera o *impulso* é um *software* computacional. Ele não é um movimento em si — uma imagem construída não se move naturalmente — e não é um objeto que se desloca pela locomoção da câmera. Tal é a importância da reformulação dos suportes para a absorção destes elementos invasores. É preciso a construção de um habitat cinematográfico possível aos novos elementos espaço-temporais. <sup>ii</sup>

É a *câmera virtual*, aponta Rosen (ROSEN, 2001), que resulta dessa mistura entre meios. A composição de modelos gráficos digitais se situa dentro de um registro fotográfico, confundindo-se com este em seu movimento. Abre-se, assim, a possibilidade da construção radical de mundos imaginários. Para além de personagens ou objetos, são erguidos cenários completos que modificam a lógica de movimentação dos próprios atores. A imagem digital divide lugar junto a formas culturais estabelecidas, entrando no reinado do cinema.

A força de captura promovida pela revolução digital constitui um imenso processo de *remediação*, como destacado por David Bolter e Richard Grusin (BOLTER;

GRUSIN, 2000). Os meios se apropriam, misturam-se e reformam uns aos outros; eis a lógica da remediação, que torna-se um processo de hibridismo natural das novas mídias. O exemplo do digital é paradigmático pela força de sua rede de captura. As antigas mídias físicas, na atualidade, são inteiramente englobadas pelo processo de numeralização de seu conteúdo. <sup>iii</sup>

O computador é a força que se coloca como o novo espaço para se desfrutar de antigos meios. Estes se numeralizam para poderem ser usufruídos. Mas o meio digital também se torna agressivo em suas tentativas de remediação. Ele pode alterar as mídias antigas radicalmente, introduzindo novos elementos ao mesmo tempo que mantém a presença destas, criando assim uma potência de multiplicidade.

O século XXI vê o desenvolvimento radical das tecnologias digitais de confecção da imagem. A força da computação gráfica e de seus efeitos especiais pode ser observada de forma crescente ao longo dos anos. Podemos considerar o começo do milênio como cenário frutífero para a "renascença" dos filmes de ação e da própria ontologia digital, a partir de um salto qualitativo excepcional da técnica. No atual paradigma das produções norte-americanas é possível reconhecer dois movimentos estéticos e híbridos relacionados ao digital. De um lado, encontra-se o desejo de um fotorrealismo através da *transparência* total da imagem-máquina: se busca a simulação perfeita, fechada, capaz de conferir valor de produção e experiência à obra. Seu caso mais emblemático é *Avatar* (2009) — dirigido por James Cameron —, marco do *blockbuster* americano e da técnica da imagem confeccionada eletronicamente. <sup>iv</sup>

A potência tecnológica dessas imagens da computação gráfica realizam, nesse desejo de fotorrealismo, alguns movimentos particulares relacionados ao cinema, que Bolter e Grusin (BOLTER; GRUSIN, 2000) nomearão de *imedição* e, em um outro movimento, de *hipermediação*; movimentos de relação com mídias que se convergem, mas não sem paradoxos.

É o desejo de imersão no meio através de sua transparência, o apagamento deste através da perfeição técnica que, neste caso, constitui a imedição. Como afirmar que uma árvore eletronicamente criada no ambiente virtual de *Avatar* não é, de fato, uma árvore? O que se dá vai além da ilusão, no momento em que a simulação se torna tão concreta que se fecha hermeticamente em si, pela potência de realismo da imagem. Podemos, apenas, supor, mas não *ver* a confecção digital. Esse desaparecimento do meio tecnológico induz a outra forma de relação do espectador com a imagem. O fotorrealismo, se alcançado de forma *excepcional*, é capaz de dar um caráter de imediatismo à imagem: não podemos perceber o que vemos como confeccionado pela computação gráfica. Seria a imagem que encaramos viva, teria sido ela capturada no mundo? Como espectadores, não somos mais capazes de reconhecer a técnica, a partir do momento em que a construída figura se dá tão perfeitamente real. Essa transparência gera o apagamento do meio da

computação gráfica, que não mais se pronuncia. Vejo o céu, e as nuvens, e as árvores, e eles parecem reais. Eu enxergo a realidade, mesmo que esta não tenha sido filmada.

Vejo esta imagem e ela é perfeita, porém inverossímil: são as montanhas flutuantes de *Avatar* e algo se *revela* como um paradoxo. O que ocorre é um segundo movimento. Estaria aberta, para o espectador, uma experiência de hipermídia, a partir da mistura híbrida de dois meios, o cinema e a computação gráfica. Seus limites não mais são reconhecíveis, aonde começa um e termina o outro é apenas suposição. Reconhecemos, e fruímos, a sobreposição de meios, seu hibridismo. A ilusão perfeita é rompida e se estabelece outra relação do espectador com a imagem. Essas categorias irreais e excepcionais de imagem são hipermidiáticas. O movimento da hipermídia é exatamente aquele momento em que uma mídia se sobrepõe e se mistura à outra; logo, é um movimento necessariamente heterogêneo e de remediação, por se constituir num encontro entre meios.

Vemos neste caso duas mídias distintas claramente: de um lado o cinema contemporâneo e a sua lógica estética particular, já absorvida pelos espectadores, e de outro, a lógica de confecção das imagens digitais. Enxergamos, assim, dois regimes de imagem. O cinema tradicional se impõe, a partir de signos já culturalmente estabelecidos; o reconhecemos, a partir dos enquadramentos e de toda a *mise-en-scène* posta em cena. Vemos um laboratório: temos mesas, cadeiras e um grupo de pessoas conversa; a narrativa se desenvolve dentro de sua lógica própria. No meio desse já reconhecido paradigma de imagem podemos localizar também elementos particulares, de aparência *sintética*, que se locomovem junto aos personagens como se fossem reais. Aparece na imagem um ser curioso, imenso e azul, a raça particular de *Avatar*. Temos dois regimes estéticos misturados em cena, como aponta Jean-Louis Weissberg (PARENTE, 2011), e não temos dúvida quanto as suas diferenças. Esse encontro entre duas formas radicalmente distintas de estrutura imagética explicitam o truque do cinema em sua mistura de mídias; abrem o espectador à experiência da relação entre real e virtual, que se entrelaçam e confundem. É em grande parte o que gera o fascínio destas obras.

Não podemos pensar a hipermídia fora de uma lógica relacionada a um dispositivo. A imagem em um filme de ação contemporâneo se encontra imersa em efeitos digitais. Os filtros das cores, seu brilho e saturação, a própria textura e plasticidade, indicam um extenso uso computacional por meio das tecnologias da imagem. A questão é como se avalia o seu uso. A saturação da cor seria, hoje, percebida como irreal, da mesma forma que há poucas décadas? A própria questão da experiência hipermidiática se abre, no momento em que precisamos reconhecer que o que é claramente artificial não necessariamente é reconhecido desta forma; e mesmo quando o é, não mais entra dentro de uma lógica da artificialidade. Quando o truque é naturalizado, como enxergar o meio? Neste aspecto, a própria noção de transparência e de opacidade tem de ser relativizada, assim como as noções mais amplas de visibilidade e ocultamento.



O que possibilita aos espectadores o entendimento das imagens contemporâneas? Raymond Bellour (PARENTE, 2011) vai buscar na relação entre a *analogia* e a *natureza* a base da função das artes da imagem. O que a analogia promove é, antes de tudo, uma distância entre o mundo e sua representação, a imagem. O homem possui uma visão, um *ato de olhar*. Mas o ato em si não abrange a lógica do reconhecimento; este deve ser construído a partir de novas potências artísticas e discursivas. O que possibilita o caráter natural de uma analogia é a construção dessa relação entre a imagem e o mundo do homem, uma *pedagogia do olhar*.

Bellour (2011) destaca a *quantidade* de elementos dentro de uma analogia, e esse ponto é crucial. O que diferencia as artes imagéticas são seus formatos de representação do mundo, sua construção de percepção pela força da semelhança. As *qualidades sensíveis* em cada arte, sua capacidade de representação, se reproduzem por seu meio e estilo, sendo este uma potência de confecção analógica; cada formato artístico sintetiza seu próprio mundo, a partir de suas especificidades.

A fotografia, ao instaurar o valor de *índice* da imagem, de seu "isto-foi" como lugar centesimal de passado, revoluciona a capacidade perceptiva. As *máquinas de visão*, afirma Bellour (PARENTE, 2011), são fundamentais na construção do olhar comum. A partir do momento em que estas confeccionam novas formas de analogia, a percepção começa a se fixar de forma cada vez mais consistente. É a construção da *visibilidade* de novos mundos da imagem, compreendidos intuitivamente pela dominação cultural do olhar; figurações novas da natureza capazes, em seu estilo, de a alterar. O que se inventa são outras hierarquias dentro da expansão dos próprios limites do meio. As artes se modernizam em suas experimentações imagéticas, promovendo formas distintas de ver e estar no mundo.

Mas Bellour é categórico: a forma de relação do olhar com a natureza não se dá por um regime único de imagem. Sua confecção é fruto da mistura e entrelaçamento entre diferentes artes e meios. Uma imagem nunca é pura em sua lógica, ou inteiramente autônoma; algo se dá *entre as imagens*. É pela via de suas relações e associações que os múltiplos regimes compõem a lógica da realidade perceptiva, sua possível natureza. É o *relativo* em cada arte, no cerne do próprio distanciamento do mundo. Mas que potências formam o cinema contemporâneo de ação e como estas se influenciam?

Penso essa questão a partir da lógica da perspectiva e seu subsequente lugar de referência. O "ponto de vista" de uma imagem, a *objetiva-olho*, possui uma relação hermética com a realidade. No cinema, o lugar de visão se localiza a partir de um espaço supostamente real. O que se captura é filmado de um lugar que uma pessoa se encontra — um ponto no espaço real, *físico*. É a imposição do espaço físico do analógico, referido a uma realidade sensível, que concretiza os limites do filme. O aparecimento de novas tecnologias

rompe a necessidade de uma conjuntura espacial fechada. É o encontro entre forças estéticas distintas que promove a nova sedução do cinema e a progressiva pedagogia do olhar.

Nenhum regime de imagem teve tanta influência no cinema contemporâneo de ação quanto os *videogames*. Consoles de última geração são capazes, assim como os filmes, de construir figuras que beiram o fotorrealismo. O que expande o espaço gráfico nesse meio é precisamente a falta de enfoque do jogo: não existe a montagem, como no cinema. Os jogos atuais funcionam a partir do modelo POV (*point of view*) que coloca o jogador ao centro do mapa como centro de determinação de todas as imagens ao redor. Assim, quando se movimenta o personagem, toda a visão do cenário se altera, revelando ou ocultando o mundo. Esse mesmo personagem do game é capaz de movimentos inúmeros, não regidos pelas leis da física. O próprio encantamento específico aos videogames se dá pela quebra dos limites da realidade.

É possível perceber uma relação entre a evolução das imagens desses jogos, em seu crescente realismo, e as sequências de ação no cinema. A espetacularização do movimento se dá por um diálogo com a estética dos games. Vejo, num filme, um personagem voar; ele é um super-herói, ou algo do gênero, e realiza um movimento: pula de um prédio e sobrevoa as ruas. Mas o que voa? Há poucas décadas, para se realizar tal sequência, era necessário todo um *aparato físico* de suspensão e deslocamento do ator em cena. Este precisava ser movido de um lugar a outro, a partir de um *ponto da realidade*.<sup>v</sup> Da mesma forma, fazia-se necessária uma certa inteligência à câmera: esta capturaria o dinamismo da cena através de seu movimento limitado, visto que físico. A suspensão do suporte material promove o rompimento espaço-temporal. O que as sequências contemporâneas estimulam é uma vertiginosa aceleração do movimento e sua radical separação de entornos realistas.

É a criação dos mundos imaginários, a partir do uso de tecnologias de captação do movimento, a “tela verde” (*chroma key*) e a reformulação da câmera. Não mais a câmera analógica, amparada pela realidade; a *câmera virtual* se pensa, em seu processo, a partir de uma mistura de mundos, o real e o virtual. Mas um paradoxo se promove nesse novo sistema. A forma atual da imagem nos filmes de ação tende a transformá-la em *puro objeto*, reitera Jean-Louis Weissberg (PARENTE, 2011). É o enfraquecimento da relação com o mundo real que faz o efeito entre as imagens se tornar autoreferencial, a partir de um *movimento sintético*. Torna-se difícil, pela falta de referência, reconhecer os limites de um plano específico. A lógica da composição se altera por novos entrelaçamentos entre imagens que se reformulam num regime híbrido, porém fechado. Mais do que qualquer elemento, é a *continuidade* que se modifica. A fragmentação dos espaços permite que algumas cenas não precisem construir uma articulação fechada entre os planos. A lógica de *ação-reação* das sequências de ação muda, criando um fluxo de imagens que não tanto respondem umas às

outras, quanto segue continuamente em frente. Tal é a sensação de vertigem provocada por muitos filmes de ação contemporâneos.

Podemos avaliar, nessas produções, *camadas distintas* na imagem, sobrepostas e misturadas; por diferentes dispositivos forma-se uma unidade estética híbrida, de artifícios muitas vezes irreconhecíveis. No filme de ação contemporâneo temos como base o suporte cinematográfico: é o mundo real, filmado. O que se busca na *realidade* é a sua primeira camada; em um segundo movimento podemos ter a percepção da forte *manipulação da imagem* filmada, a partir do extenso uso de filtros eletrônicos e efeitos de *softwares*. Não apenas elementos de cor e de saturação/desaturação, se modificam também características plásticas da imagem como nitidez e contraste; por um outro eixo, temos a alteração da velocidade fílmica, dos *frames* em si, sendo seu uso mais explícito o *slow-motion* ou o *fast-motion*. Todos esses filmes, em geral, apresentam uma construção sofisticada de cores e acelerações. Um bom exemplo de seu uso se dá em *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015). Além da composição saturada de cores do começo ao fim, a temporalidade que esse filme abre é inquietante. *Mad Max* foi, em si, acelerado em mais da metade de seu tempo de duração. É de se reiterar o que Rosen (ROSEN, 2001) afirma sobre a facilidade de manipulação permitida ao digital, tendo em sua essência a velocidade dos *softwares* de processamento. Essa aceleração radical não se limita a momentos específicos, o *clímax* das cenas, como na maioria dos filmes ação. Não é, também, o uso do *slow-motion*, como forma de paralisação do tempo, a base de seu artifício. Movimentos simples, como o andar ou levantar de um personagem são acelerados, gerando uma sensação de vertigem constante. O que se altera é a própria estrutura temporal do filme, seu *ritmo*.

Mais radical, o terceiro elemento é a mistura entre o mundo do cinema e o da computação gráfica, a partir da modelação da figura e do hibridismo entre ator e modelo gráfico computacional. Praticamente todos os filmes contemporâneos contam, ao menos em parte, com essa mistura tecnológica. Um caso especial é *Speed Racer* (2008) – dirigido pelos irmãos Wachowski, criadores de *Matrix* – aonde as cenas de "pintura digital" são uma forma de lembrar constantemente que aquilo que está sendo visto pelo espectador é uma imagem ficcional para além do cinema. É pela lógica da hipermídia que o produto "se vende" e torna-se atrativo. Sua força de sedução vem não tanto de uma ilusão ou ambiguidade do olhar, como em *Avatar*, mas da declarada sobreposição e mistura de meios: o desenho, o game e o filme. O que é artístico é exatamente a exploração da interface gráfica em si e toda a potência do artifício. Mas a estética radical de excesso que se inscreve nesse filme gera um movimento interessante. Como se pensar a questão de profundidade/superficialidade de uma imagem através do meio? Bolter e Grusin (BOLTER; GRUSIN, 2000) reconhecem uma experiência autêntica a partir da estética hipermidiática do excesso. O que o excesso de mídia provoca é um movimento auto-referente – semelhante ao das pinturas modernistas – que, em sua fragmentação e artificialidade declaradas, chegam

à autenticidade de uma experiência pura; vemos o próprio movimento de confecção das imagens. É o artifício estético olhando a si mesmo, sua mais flagrante declaração, através do explicitamento da construção da imagem e de seu processo de criação. Neste cinema expandido, meio entre meios, temos o cinema, de fato, mas como um imenso desenho gráfico, além da estética de “gameificação” vigente nos filmes de ação contemporâneos.

O uso da tecnologia 3D adiciona uma quarta camada de percepção, no momento em que “abre” a superfície e cria a ilusão de profundidade. De uma certa forma a imagem, também no cinema digital, “puxa” o espectador para a superfície, a partir do momento em que os elementos imagéticos se tornam espetaculares em si e por si. Existe um olhar específico para essa imagem de multiplicidades que não permite, muitas vezes, aprofundamento e devaneio, pela aceleração e junção de seus híbridos elementos.

A grande questão da imagem digital, aponta Bellour (PARENTE, 2011), não é tanto o que ela é capaz de produzir enquanto arte, mas sua potência de transformação das estruturas artísticas. Como nos relacionamos com as imagens e quais sensações se produzem pela via destas relações? Em seu princípio, a imagem digital é inteiramente imaterial pela via de sua confecção eletrônica. O que seria uma figura confeccionada, se não uma referência mental — uma lembrança, podemos pensar — a um modelo estético reconhecido? É a percepção, afirma Bellour (2011), que passa para a linha de frente, a partir da perda radical de referência com o mundo. Mas algo se altera na profundidade da imagem.

Entramos na lógica da *gameificação* dos filmes atuais. A capacidade de percepção se solidifica ao redor de novos dispositivos, pela intercessão cultural imagética<sup>vi</sup>. É fundamental afirmar a importância das tecnologias digitais a partir de um contexto de forças. Bolter e Grusin (BOLTER; GRUSIN, 2000) reiteram a importância de se observar as práticas e crenças presentes em determinado tempo histórico. Somente pelo estabelecimento destas forças e agenciamentos se faz possível o pensamento de uma relação entre o meio e o que ele engloba, a partir da lógica da remediação. Esta convergência e relação entre meios nunca se dá para além de uma cultura estabelecida. O que em certo tempo se revela como uma novidade, vai perdendo seu centro e chega, em determinado momento, a constituir a lógica primordial das formas de *visibilidade*; as imagens justificam a si mesmas, dentro de um sentido já cristalizado. É o que Paul Virilio (VIRILIO, 2002) aponta, ao falar da *automação da percepção*, através da proliferação das imagens sintéticas que se misturam aos ambientes reais, alterando a capacidade da visão e da memória. Sob essa lógica paradoxal, apontada pelo autor, as imagens se mantêm e prosseguem, proliferando-se como uma espécie de *segunda natureza* do olhar e reinventando, em seu cerne, a própria noção de *realidade*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água: 1991.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1990.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. *Cinema II: A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2013.

\_\_\_\_\_. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 2013.

\_\_\_\_\_. O que é o dispositivo? in: *O mistério de Ariana*. Lisboa: Passagens, 1996.

FATORELLI, Antonio. *Fotografia contemporânea: entre o cinema, o vídeo e as novas mídias*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

PARENTE, André (Org.). *A Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: EXO Experimental/Editora 34, 2005.

ROSEN, Philip. *Change mummified: cinema, historicity, theory*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2001.

VIRÍLIO, Paul. *A arte do motor*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

\_\_\_\_\_. *A máquina de visão*. 2ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

<sup>i</sup> Um exemplo paradigmático é o *Instagram* e toda a "pedagogia" popular da imagem que se dá a partir de uma manipulação expandida da plasticidade, através de filtros e distorções, efetuados de forma simples e rápida.

<sup>ii</sup> O processo de uma perspectiva digitalizada envolve múltiplos elementos, não apenas a colocação de uma imagem tridimensional na lógica da tela. Altera-se a função dos diretores de fotografia e de suas técnicas de iluminação; dos diretores de arte e da posição dos objetos, a partir do uso extensivo do *chroma key* — a "tela verde" por onde se projetam as imagens digitais —; altera-se, também, a lógica da produção e o papel do diretor, agora, em parte, um programador.

<sup>iii</sup> É o que gera a crise da indústria fonográfica, a partir da digitalização da música. É o que possibilita também a digitalização dos filmes, não mais físicos, agora em formato de arquivos e distribuídos pela lógica de convergência e partilha das redes.

<sup>iv</sup> Hoje vemos o discurso ético que questiona a possibilidade de se trazer atores mortos à "vida" através de sua recriação digital, verdadeiros duplos da microeletrônica.

<sup>v</sup> Não somente os atores tem seus gestos absorvidos a partir de novas tecnologias de captação do mundo; também seus corpos são radicalmente reformulados. O que antes era produzido por efeitos especiais físicos, mesclando-se ao corpo do ator, se altera nesse novo paradigma. O que possibilita a criação do personagem nos filmes atuais é uma mistura entre o ator e a modelização de seu corpo, feita a partir de uma interface gráfica altamente desenvolvida. A própria ideia do corpo do ator muda, visto que este se amplia a partir de uma prótese imaterial que não pode, durante a sua produção, ser vista, apenas imaginada.

<sup>vi</sup> Tal exame genealógico extrapola os limites do presente artigo, mas é de suma importância o reconhecimento da totalidade das tecnologias digitais e móveis que aparecem de forma revolucionária a partir do século XXI, com especial destaque para a sedimentação cultural da internet e do modo de vida *online* ao redor do globo.

## **A construção do mito de pureza através das propagandas políticas do Regime Militar \***

Guilherme Bento de Faria Lima

### **Resumo**

O artigo é uma análise da elaboração do mito de pureza presente em propagandas políticas do período de Ditadura Militar no Brasil. Os filmes produzidos pela AERP/ARP, em especial as animações do personagem Sujismundo em diálogo com a perspectiva de Mary Douglas, como possibilidade de observação de estratégias de comunicação governamental baseadas em uma lógica educacional e cívica. A ordem sendo estabelecida através da limpeza.

**Palavras-chave:** Mito; Pureza; Propaganda Política; Regime Militar.

### **1. Introdução**

Em janeiro de 1968, através do decreto de lei nº 62.119, o então presidente Costa e Silva estabelece a criação da Assessoria Especial de Relações Públicas. Era notória a prerrogativa deste órgão de construir uma imagem positiva do governo e, principalmente, difundir o crescimento econômico e a perspectiva de desenvolvimento do país. Carlos Castello Branco, no início de 1976, em sua coluna no *Jornal do Brasil*, afirma que a AERP propunha “por meio dos seus filmetes um trabalho de educação social e cívica, no qual a propaganda, quando havia, era praticamente subliminar”<sup>vi</sup>.

Neste sentido a proposta deste trabalho é observar e analisar algumas destas estratégias comunicacionais do Regime Militar. Seria possível compreender melhor o que se pretendia transmitir de maneira “subliminar”? É possível identificar propostas semelhantes em outros períodos? Quais são as leituras possíveis desta ampla produção audiovisual realizada durante o Regime Militar?

Ou seja, o trabalho parte de questionamentos diante de imagens para pensar e colocar em diálogo perspectivas culturais e antropológicas. O comportamento humano diante da diferença política e ideológica parece ser marcado pela intolerância e por um etnocentrismo desmedido. O historiador Carlos Fico em seu livro *Reinventando o Otimismo*, além de apresentar um panorama acerca das crescentes propagandas políticas elaboradas entre 1968 – 1985, propõe um



questionamento bastante relevante: “É legítima a postura educacional provinda de uma fonte de tamanho cerceamento e arbitrariedades?” (FICO, 1997: 134).

## 2. A construção do mito de pureza

(...) mito é um sistema de comunicação, é uma mensagem.

(BARTHES, 1987: 131)

O objetivo aqui não é partir para uma tentativa de definição de mito, até porque isso já foi realizado. Todavia, em diálogo com a compreensão da complexidade deste processo, a ideia é avançar com cuidado. Tendo como premissa a noção de narrativa, apresentada por Levi-Strauss, é inevitável pensar a partir da concepção de um arco dramático que pretende de alguma forma transmitir uma mensagem e, principalmente, estimular empatia e compartilhamento. Desta maneira, a perspectiva de Barthes pressupõe processos comunicacionais que operam através de um sistema semiológico. Os filmes de propaganda política, assim, passam a ser um meio fértil no qual existe ampla possibilidade de desenvolvimento de narrativas e transmissão de mensagens.

Antes, entretanto, de começar a análise da campanha “Povo Desenvolvido é Povo Limpo”, divulgada pelo governo militar ao longo do ano de 1972, é importante destacar as relações de similaridade e de contiguidade existente neste mito de pureza. Ou seja, assim como na leitura de uma partitura musical na qual a compreensão se dá da esquerda para direita e ao mesmo tempo na vertical, de cima para baixo, para apreendermos o mito em sua totalidade é necessário observá-lo como se fosse uma partitura orquestral (LEVI-STAUSS 1978).

Desta forma, com o objetivo de extrair maior significado da propaganda política da AERP/ARP, parece ser pertinente observar como outras culturas em diferentes períodos históricos abordaram esta temática. Mary Douglas em *Pureza e Perigo* aponta para as noções de higiene e sujeira e busca estabelecer relações com diferentes culturas primitivas como uma estratégia de apresentar a criação de unidade na experiência através dos rituais de pureza e impureza.

... a sujeira é, essencialmente, desordem. Não há sujeira absoluta: ela existe aos olhos de quem a vê. Se evitamos a sujeira não é por covardia, medo, nem receio ou terror divino. Tampouco nossas ideias sobre doença explicam a gama de nosso comportamento no limpar ou evitar a sujeira. A sujeira ofende a ordem. Eliminá-la não é um movimento negativo, mas um esforço positivo para organizar o ambiente. (DOUGLAS, 1966: 12).

A tradição judaica é um dos contextos utilizados pela autora inglesa para refletir sobre a pureza. Ela apresenta diferentes passagens da lei nas quais o povo



hebreu era instruído a se manter purificado, enfatiza a condição de santidade como sendo uma separação. Além disso, destaca as consequências da desobediência que, muitas vezes, significava ser repellido/rechacado do grupo. Ou seja, identifica uma lógica através da qual há “Proibições rituais primitivas cujas infrações desencadeiam perigo para os homens. (...) universo no qual os homens prosperam quando agem conforme a santidade e perecem quando se desviam dela.” (DOUGLAS, 1966: 67).

Mary Douglas concentra sua atenção no livro de Levítico (terceiro livro do Pentateuco), livro das leis e dos preceitos que norteiam a doutrina religiosa judaica até hoje. O povo é orientado, entre outras coisas, sobre o que deve ou não comer, sobre o que é ou não é puro, sobre o que deve ou não ser feito para expiação dos pecados e, sobre as consequências para aqueles que forem desobedientes.

Entretanto, é possível observar em diversas outras passagens de livros bíblicos os rituais de pureza, tanto antes, quanto depois de Moisés. Na narrativa de Noé, por exemplo, toda a terra se corrompe e como consequência Deus manda um dilúvio para *limpar* a terra da violência do homem. A obediência de Noé aos preceitos divinos garante a sobrevivência pessoal e de sua família

Mais adiante, ainda no livro de Gênesis, é possível ler a trajetória de Jacó, neto de Abraão. Após usurpar a primogenitura de seu irmão Esaú, Jacó parte para a terra do povo do oriente. Em Harã, reencontra seu tio Labão e conhece sua amada esposa Raquel. Labão não era monoteísta, possuía ídolos. Em determinado momento Raquel furta os ídolos do pai, quando Labão vai atrás de Jacó e tenta reaver seus deuses ele entra na tenda da filha que alega estar menstruada e, desta forma, o pai não pode tocá-la. Ou seja, há também neste episódio uma regra de convívio permeada pela noção de pureza.

Moisés, antes de apresentar as leis ao povo hebreu no livro de Levítico, vivencia uma experiência “mágica”. Ao visualizar uma sarça em chamas que não se consumia ouve a voz de Deus e como primeira orientação deve retirar a sandália dos pés, pois o lugar no qual está é terra santa. Ou seja, há um ritual a ser seguido para que haja santidade. Moisés é, então, orientado a liberar o povo do Egito. Este processo, no entanto, é marcado por tensões dentro do comportamento do próprio povo. Apesar de estar livre no deserto seu primeiro impulso é adorar um bezerro de ouro. Tamanha é a desobediência do povo, apenas dois personagens daquela geração que saem do Egito entram na Terra Prometida; Josué e Calebe. O percurso de quarenta anos pelo deserto parece, em certa medida, com um processo de

purificação, sobretudo dos hábitos e costumes adquiridos ao longo dos anos vivenciados no Egito. Ora, tal leitura dialoga diretamente com a proposta apresentada por Mary Douglas na qual a impureza é sinônimo de perigo e, conseqüentemente, segregação e, por fim, morte.

Ao longo de todo o Antigo Testamento a perspectiva de separação como um processo de santidade é uma constante. Abraão se separa de sua parentela. Moisés separa o povo do Egito e um detalhe muito importante é a marca nos umbrais das portas do povo hebreu como uma marca de distinção, de separação. O percurso de Daniel poderia aqui servir como mais um excelente exemplo, quando em cárcere na Babilônia o jovem decide não se tornar impuro com a comida e com o vinho do rei Nabucodonosor. Ou mesmo o rei Davi quando declara em um de seus salmos que somente “aquele que tem mãos limpas e coração puro, que não entrega a sua alma a vaidade, nem jura enganosamente” (Salmos 24:4) estará no santo lugar, na presença de Deus.

Assim, ao longo desta trajetória do povo hebreu há um aspecto bastante recorrente, o antissemitismo. Esta hostilidade declarada aos judeus é observada no faraó egípcio, nos reis da Babilônia e de tantos outros povos que guerreavam contra o reino de Jerusalém, em Hamã<sup>vi</sup>, entre outros.

Bem mais recente outro ditador também declara e explicita todo ódio e repúdio aos judeus; Hitler, a partir da lógica do Nacional-Socialismo, consegue engendrar uma relação do Nazismo com a pureza. No documentário *Arquitetura da Destruição*, Peter Cohen consegue apresentar um panorama estético norteador do Terceiro Reich que fora utilizado como justificativa para perpetração do Holocausto. Há no filme uma fala do ditador alemão proferida na Reunião Nacional do Partido, em 1935, na qual Hitler declara: “... o que desejamos da juventude de amanhã é diferente do que era desejado no passado. Precisamos criar um novo homem para que nossa raça não sucumba ao fenômeno da degeneração típica dos tempos modernos.” Neste momento novas leis foram criadas com o objetivo de proteger o sangue alemão, dentre elas a proibição do casamento entre alemães e judeus.

Ao longo do período da Segunda Guerra Mundial, um dos recursos utilizados pelo Estado Alemão foi a construção de filmes de propaganda política. A imagem era uma ferramenta fundamental para propagação ideológica do partido. Talvez uma das diretoras mais citadas deste período seja Leni Riefenstahl, com seus belíssimos planos cinematográficos e posicionamentos de câmeras surpreendentes e inovadores

que influenciam cineastas até os dias atuais conseguiu organizar uma *mise en scène* sofisticada e potente capaz de exaltar e sacralizar a figura do líder.

Entretanto, neste trabalho parece ser crucial evocar o filme *O eterno judeu*, de Fritz Hippler, lançado em 1940. Esta obra talvez possa ser considerada como uma das mais contundentes para compreender a maneira como os judeus eram classificados na Alemanha naquele período. Ao som de fundo de uma trilha musical sombria o narrador afirma: “O lar de um judeu revela sua falta de habilidade para civilizar-se. Numa linguagem direta, os lares judeus são imundos e descuidados.” As imagens nos mostram um ambiente infestado por insetos. Mais adiante o narrador debocha de seus rituais religiosos e chega a declarar que os movimentos performados durante a leitura das escrituras é ridículo. Sugere que os judeus são inúteis, que não gostam de trabalhar e que são uma raça de parasitas. Neste sentido, procura construir um discurso que servirá para corroborar o ódio e o genocídio. O pensamento observado colocava o judeu em uma posição inferior em decorrência de seus hábitos de higiene.

Parece oportuno, assim, retomar o pensamento de Mary Douglas; “(...) se impureza é um assunto inoportuno, devemos investigá-lo através da ordem. Impureza ou sujeira é aquilo que não pode ser incluído, se se quiser manter um padrão.” (1966: 55). Ou seja, o discurso que evidencia a sujeira traz consigo um forte componente etnocêntrico. Aquilo que não se enquadra na ordem deve ser eliminado. Não há espaço para diferença, sobretudo se esta perturbar a ordem. Não há espaço para diálogos, apenas para imposições de regras que devem ser cumpridas sem questionamentos.

Sujeira, então, não é nunca um acontecimento único, isolado. Onde há sujeira há sistema. Sujeira é um subproduto de uma ordenação e classificação sistemática de coisas, na medida em que a ordem implique rejeitar elementos inapropriados. Esta ideia de sujeira leva-nos diretamente ao campo do simbolismo e promete uma ligação com sistemas mais obviamente simbólicos de pureza. (DOUGLAS, 1966: 50).

Não esqueçamos, “a sujeira ofende a ordem”. Para haver equilíbrio é necessário que haja pureza. Os processos de purificação estão em contínuo diálogo com a noção de separação/santificação. A sujeira, assim, ofende e causa constrangimentos. Impossibilita o avanço progressivo e imputa retrocessos socioculturais. “(...) o único modo no qual as ideias de poluição fazem sentido é em referência a uma estrutura total de pensamento cujo ponto-chave, limites, linhas internas e marginais, se relacionam por rituais de separação.” (DOUGLAS, 1966: 57).

Todos estes aspectos apresentados parecem corroborar com a perspectiva de Levi-Strauss na qual o mito apresenta uma dimensão antagônica, paradoxal entre magia e razão. Desta forma, é possível observar a partir de diferentes perspectivas que a atividade racional é desenvolvida a partir de pensamentos mágicos. Se para haver ordem é necessário que haja pureza, logo tudo que é impuro representa perigo e deve ser aliado sem importar quais serão as consequências e quem será atingido. Afinal, o objetivo é um bem coletivo maior.

### 3. Pureza nas propagandas políticas do Regime Militar

A pretensão educativa da propaganda militar possibilita compreender melhor a visão que os militares possuíam do povo e do país e, ao mesmo tempo, situa os governantes num patamar de “autoridade moral” que era indispensável à manutenção do *status quo*. (FICO, 1997: 134).

Para transmitir uma mensagem para uma quantidade significativa de pessoas, nada melhor que os meios de comunicação de massa. Neste sentido, o cinema e, posteriormente, a televisão tornam-se o campo de batalhas ideológicas mais propício. Após o período bélico, as propagandas políticas do período de guerra passaram a ser criticadas pela sua centralidade em uma única personalidade. Como estratégia de elaboração de um sistema de comunicação mais eficiente os generais responsáveis pela propaganda política do Regime Militar tinham como proposta “promover e estimular a vontade coletiva para o esforço nacional de desenvolvimento.” (FICO, 1997: 130).

Neste sentido, as mensagens não estavam focadas no líder, na figura idealizada de um único comandante, mas no campo simbólico do desenvolvimento e da cidadania. As primeiras propagandas políticas da campanha “Povo Desenvolvido é Povo Limpo” não foram realizadas com animação.

Em uma delas visualizamos dois meninos caminhando e, de repente, têm a atenção convocada para dois trabalhadores fixando um outdoor. Os meninos estão comendo e ao mesmo tempo sujando a via pública. Suas roupas são coloridas, destacando-os do fundo da imagem e conferindo maior atenção no plano. Os detalhes do cartaz que visualizamos são todos brancos. Há nesta construção uma noção de contraste sublinhada pela cor. A música instrumental de fundo é uma cantiga popular e a distorção da música no final reforça a atitude reprovável dos garotos. A perspectiva didática é inquestionável. Apesar de não haver um narrador em voz *off* os olhares curiosos em close-up dos dois meninos diante do outdoor

branco conduzem a expectativa do espectador que, através da empatia também aguarda pelas informações que serão transmitidas. No final, o slogan; “Povo Desenvolvido é Povo Limpo” em letras garrafais com tipologia helvética para garantir a leitura sem grandes dificuldades. Novamente é possível estabelecer a conexão entre desenvolvimento e pureza/limpeza. Não há questionamento por parte dos garotos, eles apenas ignoravam esta noção de cidadania. Não fora um gesto de má fé, mas de desorientação. A partir deste *comando* eles serão obedientes e não sujarão mais as ruas. Afinal, estão mais preocupados com o desenvolvimento do país do que em comer guloseimas e andar de bicicleta.

Em uma outra propaganda, esta também sem animação, visualizamos um grupo de jovens que se assusta com a sujeira de um restaurante ao entrarem no estabelecimento. Ao invés de procurar outro local para realizar sua refeição, todos os jovens, ao som de Rossini, com o barbeiro de Sevilha, começam a limpar o restaurante. O efeito de *fast foward* nas imagens em diálogo com as frases da canção contribuem para construção de impressão de progresso. Um mutirão de limpeza para garantir a ordem do estabelecimento. Todos estão comprometidos com o ideal de pureza. Antes que os próprios funcionários comecem a limpar o ambiente, os jovens arregaçam suas mangas e dão um exemplo de cidadania e participação. Ou seja, demonstram que também estão comprometidos com o projeto de desenvolvimento do país. O plano médio em *plongée* da água sendo escoada pelo ralo do restaurante parece ser a síntese da pureza desta propaganda. A sujeira precisa ser eliminada e após um duro trabalho coletivo é possível contemplar em plano aberto o restaurante organizado com toalhas brancas e limpas sobre as mesas e todos em ordem aguardam ser atendidos. Não há gritaria, ou mesmo alvoroço, na verdade o que se observa é um equilíbrio e uma harmonia na imagem. Por fim, desta vez, o narrador em *off* proclama o slogan da campanha: “Povo Desenvolvido é Povo Limpo.” Ou seja, há um sistema comunicacional claro nesta propaganda que ilustra a maneira como os militares enxergavam o povo, mas principalmente, uma cartilha que o povo deveria seguir para se ajustar às exigências dos militares.

A estratégia de criação de uma animação se mostrou ainda mais eficiente. “O objetivo da AERP era precisamente atingir esse público (infantil), já que supunha ser ‘muito difícil modificar os hábitos dos adultos’”. (FICO, 1997: 135). Como o próprio historiador aponta, por mais que houvesse ridicularizações por parte do Pasquim e de uma parcela intelectualizada da população em relação ao personagem

Sujismundo, o mesmo caiu nas graças das crianças e; “No Ceará, por exemplo, Sujismundo derrotou Zorro, Batman e Tio Patinhas na votação em que crianças de um colégio escolheram o patrono de sua turma.” (FICO, 1997: 135). Nas animações do personagem é possível perceber a preocupação de transmitir uma mensagem de ordem através da higiene.

Em uma delas, Sujismundo chega ao seu escritório para trabalhar. Parece estar atrasado, pois todos os demais já estão concentrados em suas respectivas atividades. Não pendura o casaco no local adequado, não sabe beber água no bebedouro e tem enorme dificuldade em utilizar sua máquina de escrever. O narrador da animação afirma em *off*: “Sujismundo está longe de ser um exemplo de limpeza. Não se importa com o bem-estar dos companheiros.” De maneira sutil a animação mostra que Sujismundo não respeita as hierarquias e desconhece os protocolos organizacionais. A consequência do comportamento do personagem não poderia ser outro, apesar de não ter sido demitido, Sujismundo é colocado a parte dos colegas de trabalho. Não em uma sala, claro que não, Sujismundo é colocado dentro do lixo, no centro do escritório para que sirva de exemplo a não ser seguido. Sujismundo, assim, é digno de pena, “quando irá nosso amigo aprender que; Povo Desenvolvido é Povo Limpo”.

Em outra animação, o personagem caminha pela rua sujando tudo. Ele é responsável por aumentar o trabalho do gari, que já o conhece de longa data. Sujismundo não respeita o trabalho dos outros, nem mesmo se preocupa com o bem comum. Ele é o responsável pela falta de limpeza da cidade. Seu fim é dentro da lata de lixo após um olhar de reprovação do gari. Ou seja, se estabelece uma tensão entre ordem/desordem, limpeza/sujeira, pureza/perigo. O narrador em *off* pondera no final: “Será que ele agora vai aprender?” e Sujismundo direciona o olhar constrangido para câmera com se estivesse buscando pela absolvição do espectador como sua última esperança de redenção.

O sucesso do personagem foi tamanho que outros personagens animados foram surgindo e ampliando este discurso de limpeza e higiene através da ordem e da obediência. Dr. Prevenildo articula um discurso científico e racional para corroborar com o mito de pureza articulado com desenvolvimento habilmente articulado pelos militares. Além disso, outros personagens animados de empresas multinacionais também surgiram no cenário nacional, como é o caso do cotonete da Johnson & Johnson, dialogando com esta leitura de limpeza e higiene.

#### 4. Considerações Finais

O trabalho de Deus através da bênção é, essencialmente, criar a ordem pela qual os negócios dos homens prosperam. A fertilidade das mulheres, da criação e dos campos, é prometida como um resultado da bênção e isso pode ser obtido pela manutenção de um pacto com Deus e a observância de todos os seus preceitos e cerimônias (Deuteronômio, 28, 1-14). (DOUGLAS, M. 1966. p.66).

Ora, em uma sociedade na qual o Estado assume uma postura ditatorial e toma para si a responsabilidade de provedor parece coerente o discurso que associa limpeza/higiene e desenvolvimento. Não se adequar aos preceitos e aos comandos apresentados através da propaganda de massa pode acarretar em consequências desagradáveis.

O presente trabalho parece ter conseguido esboçar uma leitura inicial acerca do mito de pureza perpetrado através das imagens. A pesquisa ainda está em fase de desenvolvimento, mas parece já ter evidenciado sua relevância e pertinência. Outras imagens ainda estão sendo coletadas para ampliar a análise e a possibilidade de leituras.

#### Referências

##### *Livros*

- BARTHES, R. **Mitologias**. São Paulo: DIFEL, 1987.  
DOUGLAS, M. **Pureza e Perigo**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1966.  
FICO, C. **Reinventando o otimismo: ditadura, propaganda e imaginário social no Brasil**. Rio de Janeiro: FGV, 1997.  
GARDEN, I. **The Third Reich's Celluloid War – Propaganda in Nazi Feature Films, Documentaries and Television**. Reino Unido: The History Press, 2012.  
LÉVI-STRAUSS, C. **Mito e Significado**. Portugal: Edições 70, 1978.  
ROCHA, E. **O que é o mito?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.  
\_\_\_\_\_. **O que é o etnocentrismo?** São Paulo. Editora Brasiliense, 1988.

##### *Filmes*

- Arquitetura da Destruição – Peter Cohen – 1992.  
O Eterno Judeu – Fritz Hippler – 1940.  
Campanha – Povo Desenvolvido é Povo Limpo – 1972.  
Campanha – Dr. Prevenildo – 1973.

##### *Notas*

<sup>vi</sup> Jornal do Brasil – 04/01/1976 – acesso em: 23/10/2016.

<sup>2</sup> Personagem bíblico apresentado no livro de Ester que tem por objetivo exterminar o povo judeu.



## **Formas intersticiais\***

### **a poética da impermanência em Yasujiro Ozu**

Thiago Rodrigues Lima

#### **Resumo**

Este trabalho busca pensar o cinema de Yasujiro Ozu à luz de *Ma*, uma noção tradicional da cultura japonesa que, a grosso modo, diz respeito a uma qualidade intersticial. Nesse sentido, percebemos que os filmes do diretor são atravessados pela singularidade da experiência estética e religiosa nipônica ao se valerem de um espaço-tempo intersticial em que uma atmosfera emerge a partir de uma afirmação formal do vazio (*Ma*). Principalmente em suas obras crepusculares, essa qualidade aciona um movimento plácido e um ritmo meditativo que emergem enquanto características fundantes de sua poética cotidiana e banal. Tais movimentos emanam das relações intersticiais que são suscitadas pelo uso singular dos espaços e do tempo inscritos no material expressivo fílmico.

**Palavras-chave:** Yasujiro Ozu; cotidiano; *Ma*; interstício.

Diante de inúmeros estudos realizados por importantes pensadores sobre o cinema de Yasujiro Ozu, uma característica em comum parece surgir. De Deleuze (2013) a Yoshida (2003), de Schrader (1988) a Ishaghpour (2002), guardadas as devidas diferenças, eles veem nas obras do mestre japonês uma assepsia cujo rigor formal se impõem sobre o mundo e as relações filmadas. De antemão, observamos que estes traços possuem um forte ligação com uma herança estética e religiosa da cultura japonesa tradicional, em especial a noção de *Ma*<sup>vi</sup>. Este artigo, portanto, pretende se debruçar sobre essa singular conjunção que Yasujiro Ozu cria entre sua genética cultural e suas obras cinematográficas, principalmente em seu filme seminal *Era uma vez em Tóquio* (1953).

Desde seus primeiros filmes mudos, Ozu nos mostra pequenos gestos de transgressão tanto na maneira de olhar as consequências do processo de industrialização japonês na vida dos personagens, quanto nos embates entre distintas gerações em uma mesma família. O jovem que fica desempregado por se rebelar contra o patrão que demitiu injustamente um colega mais velho (*Coral de Tóquio*, 1931); as crianças que fazem greve de silêncio após assistirem um filme em que o pai é constrangido a fazer brincadeiras para entreter o patrão (*Eu nasci, porém...*, 1932); os dilemas sobre casamento e fragmentação da família (*Pai e filha*, 1949; *Fim de verão*, 1961; *A rotina tem seu encanto*, 1962); o marido ao descobrir que,



durante sua ausência, sua esposa teve que se prostituir para pagar o tratamento médico do filho pequeno (*Uma galinha no vento*, 1948); os filhos que seguem sua rotina de trabalho e não podem dar a atenção devida aos pais os visitam pela primeira vez (*Era uma vez em Tóquio*). Via de regra, a maneira pela qual Ozu articula tais embates é sutil e se dá a partir de uma estilística bastante sóbria e serena, onde a banalidade do cotidiano e as miudezas das relações familiares se adensam e se complexificam junto à sua poética.

Na brevidade das notas de seu diário íntimo<sup>vi</sup>, uma atenção distanciada sobre seu cotidiano é descrita. Entre os encontros com amigos ou estadias em hotéis, vislumbres do pôr-do-sol ou da neve em seu degelo, Ozu se coloca menos como alguém implicado e atravessado pelos acontecimentos do que como um espectador cujo olhar contempla objetivamente o transcorrer da vida e das manifestações da natureza. O título de algumas de suas obras crepusculares já sugerem essa marca: *Late Spring* (1949), *Early Summer* (1951), *The Flavor of Green Tea over Rice* (1952), *Early Spring* (1956), *Tokyo Twilight* (1957), *Equinox Flower* (1958), *An Autumn Afternoon* (1962)<sup>vi</sup>. Essa contemplação da ordinariedade das coisas, de seu caráter sensorial – o sabor do chá verde sobre o arroz – e ao mesmo tempo circular – as estações do ano – está intimamente relacionada à poética de seus filmes. Neles, Ozu atenua a intriga e se detém sobre a banalidade do cotidiano, tendo a família japonesa como o centro gravitacional onde orbitam as relações corriqueiras ao modo de conversas triviais, de pequenos lampejos de beleza e de melancolia do dia a dia, seja pela vida no escritório, na escola ou em casa.

Donald Richie<sup>vi</sup> observara que nos filmes de Ozu “(...) o mundo inteiro cabe numa família, as personagens são antes membros de uma família do que de uma sociedade – e o fim do mundo não parece mais distante do que a porta de casa”. A vontade de casar a filha que, segundo a tradição japonesa, já está ficando velha e a solidão que pai e filha vão sentir com essa separação (*Pai e filha*, *Crepúsculo em Tóquio* e *A rotina tem seu encanto*); o casal de idosos que viajam para a capital japonesa afim de rever seus filhos, netos e nora (*Era uma vez em Tóquio*); as crianças que ficam fascinadas pela televisão que um vizinho acabara de comprar (*Bom dia*). O gesto de apagamento ou renúncia dos momentos de ação ou dramaticidade excessivos se dá em prol de obras que se sustentam pelas miudezas, minúcias e circularidades dos atos cotidianos. Esse gesto possui uma grande força

poética que, ao se unir à singularidade da *mise-en-scène* ozuniana, enseja outras potências para a experiência sensível.

Nos alinhamos a Alain Bergala (In: NAGIB e PARENTE; 1990) quando este diz que refletir sobre as obras de Ozu nos obriga a repensar toda a ideia de cinema tida até então. O “continente-Ozu”, para retomarmos suas palavras, é marcado por uma forte enunciação que precede o próprio enunciado. Apesar deste princípio reger boa parte da elaboração de um certo cinema de ficção, Bergala observa que a particularidade da inscrição de Ozu reside numa indiferença às leis de identificação do espectador, tanto para com os personagens quanto para com a figura do autor. Isso é identificado na sistemática renúncia de uma linguagem cinematográfica ilusionista – chamada ironicamente pelo diretor de “cinema-engodo” –, ao passo em que um rigor, denominado por Bergala de “sistema-Ozu”, se erige: a câmera é cuidadosamente colocada numa posição baixa e levemente angulada; seus movimentos se rarefazem; os enquadramentos e a fixidez das imagens sugerem que os personagens, objetos e paisagens são filmados como se estivessem posando para uma fotografia ou pintura, valorizando as linhas geométricas dos elementos colocadas em cena; os planos não se prolongam, mas, graças ao rigor e economia narrativa, eles se dilatam dentro do conjunto de uma obra. Se em um primeiro momento de seu cinema as fusões eram frequentes, em suas obras tardias elas dão lugar aos cortes secos; é recorrente o uso de planos em que o humano se ausenta do quadro e a diegese é suspensa, como se o filme respirasse; a temporalidade é distendida a partir das repetições de enquadramentos, composições ou falas; a narrativa se acumula na medida em que o registro se volta para as miudezas das relações familiares cotidianas.

Podemos pensar sobre as diferenças da construção do olhar entre Ocidente e Oriente sistematizada por Hans Belting<sup>vi</sup> para nos embrenharmos nessa singularidade da *mise-en-scène* ozuniana. Ao se deter sobre a pintura, Belting observa que o conceito de janela está intimamente ligado à revolução pictórica causada pela perspectiva tridimensional<sup>vi</sup>. A chamada *perspectiva naturalis* se reportou a essa maneira de olhar como uma forma natural de contemplação do mundo, um espaço que possibilitasse a visão *sobre* ou *de* algo. Mas a janela é também uma moldura, um parâmetro de medida e um espaço que delimita o olhar, criando uma zona de imprecisão sobre o campo visual. Trata-se, portanto, de um recorte sobre o visível<sup>vi</sup>. Para o autor, a disposição do olhar assumida pela pintura

ocidental atua como forma simbólica que implica a presença de um sujeito que, a partir de si, lança um olhar direcionado ao mundo, onde o interior da *janela* – aquilo que está no extracampo da pintura – representa o lugar simbólico do *eu*, enquanto o exterior é somente acessível pelo olhar: “O mundo exterior que se encontra diante da janela é um lugar outro, e não aquele em que o sujeito está junto a si mesmo.” (2015: 117). Essa relação com o mundo pela janela – pela busca de uma imagem que está além dela – causa uma cisão entre o *ser* e as *coisas*, divide os espaços entre os domínios *público* e *privado*, o *dentro* e o *fora*.

Já nas diferentes culturas asiáticas, onde os quadros europeus com seus formatos de janela permaneceram desconhecidos até o século XIX, não há uma noção de sujeito tão proeminente e conformado no sentido dado pela cultura ocidental. Ali, portas e paredes corrediças deixam a passagem aberta, criando uma outra relação entre interior e exterior. As fronteiras entre o *dentro* e o *fora* não são tão claras, mas se deixam interpenetrar criando um espaço articulado e possível de ser rearranjado<sup>vi</sup>. Belting (2015: 118), então, diferencia as duas trajetórias pictóricas: de um lado o quadro-janela e, de outro, a pintura em rolo.

Tanto em seu formato quanto na disposição de suas imagens, os rolos suspensos não apresentam analogia alguma com o olhar pela janela, o qual pressupõe uma posição frontal do espectador diante da parede. De modo similar, isso também se observa no caso dos painéis pintados, passíveis de serem dobrados e rearranjados em lugares diversos no espaço de habitação. Em vez de abrir uma janela para o mundo exterior, o painel pintado, por assim dizer, propicia que o exterior adentre no interior.

O que percebemos nessa relação é que a concepção binária e dicotômica do sujeito e do mundo excepcionalmente ocidentais, em que o *ser* e as *coisas* se encontram cindidos, são borrados e dão lugar a um outro modo de olhar e existir, algo que não é necessariamente *um* nem *outro*, mas que se encontra em seu interstício.

Essa qualidade intersticial é uma forte marca da cultura tradicional japonesa, em que os filmes de Yasujiro Ozu estão embebidos não tanto pelas temáticas de suas obras, mas sim pela experiência suscitada pela sua poética. Entre a serenidade do olhar-câmera, o rigor dos enquadramentos e o movimento temporal planejado e contínuo, parece-nos que suas obras crepusculares adquirem qualidades meditativas. Isso ocorre na medida em que há uma intensificação do olhar sobre as minúcias do cotidiano e de um exercício de contemplação sobre os

eventos, personagens, espaços e objetos apresentados nas imagens. Em *Transcendental Style in film*, Paul Schrader<sup>vi</sup> observa que Ozu dirige vazios e silêncios. Talvez aqui encontremos um caminho fortuito para abordarmos a atmosfera e a qualidade meditativa que emerge dos trabalhos do diretor japonês. Mas que tipo de vazio e silêncio são esses que se encontram em seus filmes? Gostaríamos, nesse ponto, de nos alinhar à noção de *Ma*, um importante traço que ajuda a definir a vida tradicional japonesa.

Um termo complexo e de difícil tradução, *Ma* é um reflexo de um paradigma estético-religioso japonês, um modo de olhar que se volta para os intervalos, lacunas, hiatos ou interstícios que existem entre dois ou mais elementos no tempo ou espaço (PILGRIM; 1986). A origem de *Ma* se dá a partir da ideia de um espaço vazio demarcado por quatro colunas onde o divino poderia aparecer. Essa característica é sugerida em sua própria composição ideográfica:

$$\text{間} = \text{門} + \text{日}$$

$$Ma = \text{Portão} + \text{Sol}$$

Formado pelos caracteres portão (門) e sol (日), podemos pensar *Ma* (間) como um intervalo disponível no espaço e/ou tempo<sup>vi</sup> onde possa haver a emergência de uma potência sensível. Em *Ma: a estética do “entre”* (2013-2014), Michiko Okano o relaciona ao terceiro excluído do pensamento aristotélico. Para ela, enquanto o filósofo grego admitia apenas dois caminhos em pólos diametralmente opostos – o ser e o não ser, o verdadeiro e o falso –, um terceiro era omitido: o do “nem ser, nem não ser”, o de uma proposição verdadeira ser falsa e uma falsa ser verdadeira. A ideia de *Ma* se encontra nesse caminho do meio, onde habita simultaneamente “um e outro” ou “nem um, nem outro”. Ele é o intervalo que une e ao mesmo separa termos distintos; é o que se encontra *entre* o pleno e o vazio, *entre* a presença e a ausência, *entre* o som e o silêncio. É uma fresta ou rachadura por onde é possível entrever a iluminação. Uma ideia central é a que a noção diz respeito ao tempo e espaço<sup>vi</sup> enraizados no “vazio”, em que sua manifestação se dê unicamente por meio dos movimentos e eventos que ocorrem em seu interior.

A complexidade de *Ma* advém do fato de que ela não se relaciona somente a realidades físicas e descritivas, mas também a modos particulares de experiência que são suscitados a partir da percepção de *estar* situado em um tempo e espaço intersticial onde se encontra o vazio. Nas artes, a manifestação dessas noções suscita uma estética peculiar que pode ser observada, por exemplo, na valorização

do espaço não desenhado em uma pintura, nas pausas entre as notas de uma música, no tempo de não ação de uma dança. Kathe Geist (1983: 234) observa que ele é “o vazio que eleva sentido à forma, o silêncio que aviva o sentido do som”. Esses momentos esvaziados ou silenciosos são uma maneira de aguçar a sensibilidade para o espaço e o tempo enquanto matérias vivas, fluidas e em constante mudança, portanto impermanentes.

Tendo isto em vista, as formas de vazio se apresentam no cinema de Ozu não só pela ausência de objetos e personagens na imagem ou no som, mas podem ser encontradas, por exemplo, nas qualidades meditativas de sua poética, onde o olhar é um ato de contemplação sereno que parece restituir as imagens dos personagens e dos objetos quase que às suas superfícies ou aparências. Lúcia Nagib<sup>vi</sup> nos sugere a ideia de “hipertrofia do objeto”, na qual a palavra “objeto” remete tanto um personagem, um acessório ou quaisquer outros componentes do cenário. Em muitos de seus filmes, Ozu parece nos mostrar o que *é* um personagem ou que *é* um objeto a partir da destituição de quaisquer prescrições, sejam simbólicas ou psicológicas. Isso não quer dizer os afetos são inexistentes em seu cinema, pelo contrário, eles se encontram nos pequenos gestos, nos olhares, em suas posturas e seus corpos. É ao negar o excesso do drama, e assim intensificar o comedimento e a sobriedade, que Ozu alcança a potência de um sentimento sem condescendência. Talvez seja esse o esvaziamento ou redução à aparência o gesto que devolve a complexidade aos seres e às coisas, abrindo-os às suas múltiplas nuances e possibilidades. Em sua conhecida formulação apresentada no *Imagem-tempo*, Deleuze toca nesse ponto:

Às vezes é preciso restaurar as partes perdidas, encontrar tudo o que não se vê na imagem, tudo o que foi subtraído para torná-la “interessante”. Mas às vezes, ao contrário, é preciso fazer buracos, introduzir vazios e espaços em branco, rarefazer a imagem, suprimir dela muitas coisas que foram acrescentadas para nos fazer crer que víamos tudo. É preciso dividir ou esvaziar para encontrar o inteiro. (DELEUZE; 2013: 32)

Nesse sentido, nos parece que a experiência particular que se apresenta no cinema de Ozu reside em seu substrato: emergir uma atmosfera singular a partir do vazio, fazer deste uma forma sensível.

Os prolongamentos de cenas de não ação, onde a progressão diegética é suspensa, são potentes exemplos pragmáticos que pensamos dialogar com a peculiaridade de *Ma*. Inseridos *entre* as cenas em que os personagens estão realizando alguma ação, estes planos são esvaziados de presença humana e fazem

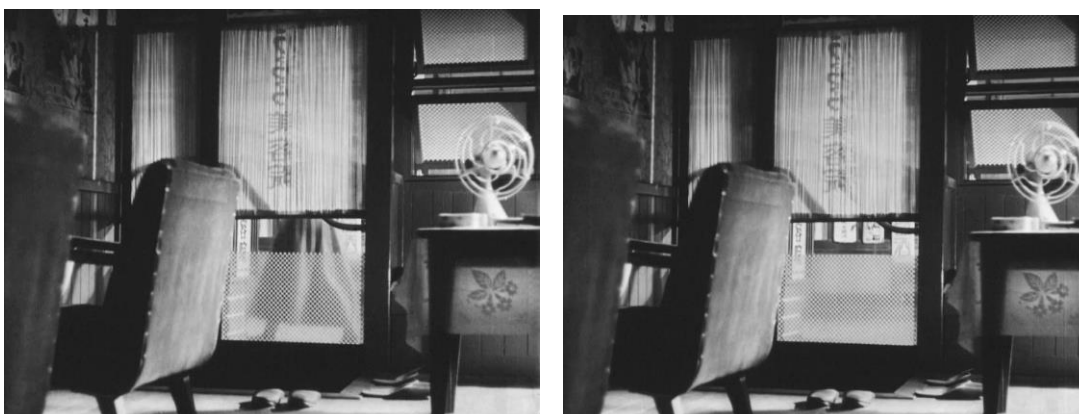
um uso radical e descentralizador dos espaços. Ozu fixa a câmera por um momento – usualmente o plano se estende não menos que cinco segundos e não mais que trinta – em algum aspecto inanimado do ambiente, como paisagens, salas, vasos de flores, corredores, varal de roupas ou outros espaços destituídos de ação. A imagem lembra a fotográfica quando pensamos na imobilidade do quadro, e no tempo demandado para a contemplação dos elementos que a compõem. A singularidade desses planos reside em uma autonomia que ganham ao interromper o fluxo diegético, criando uma tensão entre a suspensão da presença humana e seu retorno. Ao denominá-los de “*pillow shots*”<sup>vi</sup>, Noël Burch (1990: 35) observa que eles não fazem parte de um traço estilístico individual, mas sim como um traço fundamentalmente japonês, uma manifestação de dissidência diante da visão de mundo culturalmente determinada e complexa. São planos imóveis exteriores à diegese e que, ainda sim, possuem uma relação poética interna ao filme.

Deleuze, por sua vez, nomeia esses momentos ozunianos como *tempos mortos*, nos quais os espaços são elevados à condição de espaços quaisquer, seja por desconexão ou vacuidade. Nesses ambientes esvaziados – sem personagens e movimentos, interiores ou exteriores desertos, ou paisagens da natureza – uma autonomia é adquirida na medida em que elas operam como *contemplação pura* e “(...) asseguram uma identidade do mental e do físico, do real e do imaginário, do sujeito e do objeto, do mundo e do eu” (2013: 26). Deleuze observa duas qualidades de *tempos mortos* em Ozu: os espaços vazios e as naturezas-mortas. Enquanto a primeira se vale da ausência de conteúdo possível, a segunda se define pela presença e composição de objetos que se envolvem a si mesmos ou se tornam seu próprio continente. Os espaços vazios constituem situações ótico e sonoras puras<sup>vi</sup>, ao passo que as naturezas-mortas são imagens puras e diretas do tempo. Esses planos criam uma outra maneira de ligação entre as imagens, que fazem com que os *opsignos*, ou as imagens puramente óticas, emergjam e tornem sensíveis o tempo e o pensamento por meio do visível e do sonoro.

No intuito de perceber a reverberação de *Ma* no material expressivo cinematográfico, tomemos uma sequência de *Era uma vez em Tóquio*. Logo após as cenas em que Tomi Hirayama está brincando com seu neto caçula no alto de um morro e Shūkichi aparece sentado no centro da imagem com um leque, um corte transfere a cena para o salão de cabelereiro de sua filha mais velha. No plano sonoro, a música extradiegética sai de cena para dar lugar ao som ambiente. A câmera, com



sua imobilidade, contempla alguns objetos que compõem o interior do estabelecimento: cadeiras, chinelos, uma pequena mesa que serve de apoio a um ventilador, uma porta e janelas de madeira e vidro coberta por persianas e treliças transparentes. Dentro do quadro temos a coabitação de espaços de naturezas distintas (fotogramas 1, 2 e 3): um interno, esvaziado de presença humana, mas que ainda abriga o movimento do ventilador; e outro externo, em que, pelas frestas das janelas e da porta, observamos fragmentos dos transeuntes em movimento. Esse quadro exerce um papel *intersticial*, sendo uma fronteira espacial e temporal, entre esses dois ambientes, o salão de cabelereiro e a rua, entre a fio narrativo e sua suspensão. Por outro lado, se considerarmos esse quadro em relação aos outros que estão imediatamente antes e depois, ele possui uma autonomia pictórica, um momento de “pura contemplação” dos elementos ali inscritos, para retomarmos o termo de Deleuze. O vazio diegético convive com a plenitude do tempo que é experienciado em sua duração.



Fotogramas 1, 2 e 3: *Ma*, o tempo pleno e a suspensão diegética. Um espaço *entre*, que liga o dentro e o fora pelas frestas da porta e das janelas.

Em *Formes de l'impermanence* (2002), Youssef Ishaghpour observa que os personagens de Ozu são colocados em cena como em uma fotografia. Há sempre o momento feliz do encontro familiar, qualquer coisa de memorável, mas isso é destinado ao desaparecimento, não durará senão pela imagem que resta. A família que se dissolve com o casamento e a consequente mudança da filha a senhora que falece logo após visitar os parentes em Tóquio os filhos que se desiludem com a figura do pai e começam a rechaçá-lo, a sobrinha que vai embora da casa dos tios ou o pai idoso que falece na casa de sua ex-companheira e mãe e sua filha<sup>vi</sup>. A impermanência dos personagens e de suas relações formariam o cerne do cinema de Ozu. Mais do que histórias, seus filmes seriam variações estilísticas de

uma mesma história<sup>vi</sup>. Se a fotografia carrega em si uma qualidade mortífera entre a imagem capturada naquele instante e seu objeto<sup>vi</sup>, no cinema, a pura fugacidade das imagens em movimento – a transitoriedade dos fenômenos da vida, os traços que revelam os constantes movimentos de mudança – trariam em si, cada um à sua maneira, a sensação de impermanência.

Hasumi Shigehiko<sup>vi</sup> nota que o talento de Ozu reside em sua capacidade de criar imagens que funcionam poeticamente a partir das relações interiores ao filme, não por afixar uma imagem que é considerada poética em um domínio exterior à obra. Duas cenas de *Era uma vez em Tóquio* nos parecem emblemáticas ao conjugarem poeticamente essa relação sobre a impermanência no interior da obra. Nas imagens iniciais do filme (fotogramas 4, 5, 6 e 7), Ozu nos apresenta o cotidiano da pequena cidade de Onomichi, onde vive o casal de idosos. Um totem de arquitetura tradicional com um barco que corta o plano à direita; crianças com mochilas nas costas indo para as aulas; tetos de casas próximos à linha férrea onde um trem cruza. A luz que ilumina esses ambientes é suave como a luz da manhã. As sombras são brandas, pequenas nuances sem contrastes fortes. Já na segunda cena, logo após sabermos que Tomi Hirayama não sobreviverá até o amanhecer, Ozu modula a primeira sequência de planos da cidade Onomichi. A estação fluvial, com o pôr do sol ao fundo, enseja a recorrência dos motivos (fotogramas 8, 9, 10, 11 e 12). Agora, os espaços estão esvaziados. O barco que cortava o plano do totem da esquerda para a direita agora o faz em sentido contrário; não há crianças indo para a escola, nada cruza a linha férrea, os barcos estão parados e um nevoeiro se forma sobre o teto das casas. Os espaços vazios anunciam a proximidade da morte ao mesmo tempo em que se erigem como algo que permanece *apesar* da morte. Na impermanência da vida de Tomi, é como se Ozu nos mostrasse o fluxo contínuo do tempo e da vida a partir da modulação nesses ambientes. Mesmo sem saber como e até quando, algo continua.







Fotogramas 4, 5, 6 e 7: Cena de abertura



Fotogramas 8, 9, 10, 11 e 12: A modulação das imagens de abertura, agora esvaziadas da presença humana.

Ainda que austero em sua forma, o cinema de Ozu interpela o espectador a um olhar cada vez mais sóbrio e comedido sobre as transformações no cotidiano de um Japão em vias de ocidentalização. Fora dos eixos ambivalentes e polarizadores, ele nos coloca de frente a uma terceira via de pensamento, um caminho ao qual complexifica as relações e os afetos familiares que se fundam sobre o abismo geracional, os dissabores do convívio rotineiro, bem como uma empatia sem prescrições psicologizantes. Somos levados à intimidade doméstica a partir de um mergulho na exterioridade do dia a dia das personagens, que são mais pontos no quadro do que necessariamente seu centro. Aqui, a própria noção de centro é colocada de lado, já que suas obras se criam junto aos pequenos e constantes movimentos da vida e do mundo, e assim ensinam a ideia de impermanência. Como bem notou Denilson Lopes (2010: 18), revisitar Ozu é um convite à possibilidade de mais delicadeza em meio a um mundo de excesso de informação, falas, imagens e sons, um desejo de uma vida mais comum, mas não menos bela.

### **Referências**

- BARTHES, R. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2012.
- BAZIN, A. **O que é o cinema?**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BELTING, H. A janela e o muxarabi: uma história do olhar entre Oriente e Ocidente. In: ALLOA, E. (org.). **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.
- DELEUZE, G. **A imagem-tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2013.
- GEIST, K. **West Looks East: The influence of Yasujiro Ozu on Wim Wenders and Peter Handke**. Art Journal, Vol. 43, n°3, outono, 1983. Disponível em:  
<http://www.jstor.org/discover/10.2307/776712?uid=2&uid=381732211&uid=2134&uid=3&uid=381732201&uid=3737664&uid=60&uid=2&uid=70&uid=3&uid=381732201&uid=63&uid=60&sid=21104094623701>. Acesso em: 11 de setembro de 2017
- ISHAGHPOUR, Youssef. **Formes de l'impermanence: Le style de Yasujiro Ozu**. Farago, 2002.
- KATO, S. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

LOPES, D. Por que Ozu hoje. In: **Emoção e Poesia: o cinema de Yasujiro Ozu**. Centro Cultural Banco do Brasil, 2010.

NAGIB, L. e PARENTE, A. (orgs.). **Ozu: O extraordinário cineasta do cotidiano**. São Paulo: Marco Zero/Cinemateca Brasileira/Aliança Cultural Brasil-Japão, 1990.

OKANO, M. *Ma*: a estética do “entre”, **Revista USP** (USP), n° 100, p.150-164, 2013-2014

\_\_\_\_\_. **Ma, entre-espço da comunicação no Japão: Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente**. São Paulo, 2007. 195 f. 2007. Tese – Departamento de Comunicação e Semiótica: Pontifícia Universidade católica de São Paulo.

OZU, Y. **Carnets, 1933-1963**. Editions Alive, 1996.

PILGRIM, R. B. Intervals (‘Ma’) in space and time: Foundations for a Religio-Aesthetic paradigm in Japan. **History of Religions**: University of Chicago, 1986.

SCHRADER, P. **Trancendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer**. California: Da Capo, 1988.

SHIGEHICO, H. Sunny Skies. In: DESSER, D. (org.). **Ozu’s Tokyo Story**. Cambridgde University Press, 1997.

YOSHIDA, K. **O antcinema de Yasujiro Ozu**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

## **Intensidade Indicial da Imagem-Câmera cinematográfica**

Considerações sobre a circunstância da tomada, de Bazin, na  
intensidade indicial da imagem-câmera no documentário

Miguel Angel Ariza Benavides

Márcia Gomes Marques

### **Resumo**

O seguinte artigo se propõe a realizar uma análise do conceito da *Intensidade indicial da imagem-câmera*<sup>vi</sup>, de Fernão Pessoa Ramos, que, a partir do conceito da *intensidade na circunstância da tomada* e sua relação com o espectador, feita por André Bazin em alguns de seus escritos críticos, reflete sobre as capacidades *indiciais da imagem câmera*. Contrasta-o, também, como conceito de *Rastro*, proposto por Walter Benjamin e analisado por vários autores. Colocando-o em discussão, o presente escrito apresenta uma série de conceitos abordados por Bazin, como *ontologia da imagem*, *dimensão da presença na circunstância da tomada e fruição espectral*, que são importantes para os estudos cinematográficos e para o do documentário.

**Palavras-chave:** índice, rastro, documentário, intensidade.

## **5. Introdução**

A discussão nos estudos fílmicos sobre o conceito de *realismo*, *objetividade* e *representação* tem gerado alguns títulos<sup>vi</sup> ligados à teoria cinematográfica ficcional e ao documentário se dá relacionada a distintas correntes teóricas e posições de abordagem a respeito de cada um desses conceitos, gerando controvérsias e debates acerca dos distintos entendimentos sobre os mesmos, alguns citados no presente escrito. Ainda assim, o presente artigo não pretende problematizar os debates feitos em relação aos conceitos de *realismo*, *objetividade* e *representação*. O objetivo aqui é o de analisar o conceito da *Intensidade Indicial da imagem Câmera*, proposto por Pessoa, através da análise de alguns<sup>vi</sup> textos críticos de Bazin, fazendo um diálogo com o conceito de *Rastro*, de *Walter Benjamin*, para realizar uma análise que permita gerar perguntas e hipóteses sobre os alcances e possibilidades de contrapor os conceitos analisados por Pessoa e o conceito de Benjamin para o estudo da linguagem cinematográfica e do documentário.

Pessoa não chega ao conceito da intensidade indicial da imagem câmera sem escrever sobre outros conceitos que estão interligados, por essa razão nesse artigo se

realizará uma análise de cada um deles e da relação que têm na construção do conceito da *intensidade indicial da imagem câmera* com o conceito de *Rastro*.

O conceito de *Intensidade indicial da imagem câmera* merece uma análise por sua importância para o estudo do documentário e o *Instante da tomada* abordado pelas distintas correntes de estudo da imagem cinematográfica que envolvem também o dispositivo da captação da imagem, o sujeito captado, a relação do realizador e papel na captura da imagem. Porém, ainda que o conceito de *Aura* e *Rastro* de Benjamin seja proposto a partir da análise literário e fotográfico<sup>vi</sup>, os conceitos podem ser aplicados para uma análise paralela com a linguagem cinematográfica e a imagem audiovisual do documentário através da concepção de rastro e aura de Benjamin com os conceitos abordados por Pessoa, uns com maior força que outros, mas numa generalidade que ao final nos propõe considerações importantes no momento de estudar o documentário.

O seguinte artigo divide-se em três momentos. O primeiro localiza-se na introdução da abordagem do conceito *Índice* e a definição feita por Charles Sanders Peirce, assim como a abordagem dos conceitos de indicialidade e indexação, ressaltando as diferenças entre cada um e tomando em consideração o que o conceito de *intensidade indicial da câmera* tem a ver com o conceito de índice de Pierce.

O segundo momento consiste em abordar o conceito da *Ontologia da imagem*, que compõe o artigo de Pessoa e do qual coloca como o conceito base de Bazin para estudar a *intensidade na circunstância da tomada* e os conceitos derivados. A segunda parte compõe-se também da análise da relação dos conceitos: dimensão da presença, o traço do real, o transcorrer da tomada e a imprevisibilidade com o conceito *ontologia da imagem*, os quais terão por sua vez um paralelo com o de *rastro* de Benjamin.

A terceira parte do artigo encerra a *intensidade indicial da imagem câmera* desde a análise dos conceitos *da impressão negativa, a obscenidade* e a *dimensão da unicidade* para finalmente dar um panorama sobre como o conceito da intensidade indicial da imagem câmera e sua(s) possível (is) relações com do rastro resulta numa análise da imagem audiovisual e cinematográfica, assim como possíveis questões que podem ser abordadas e tomadas em conta escritas ao final do presente artigo numas considerações finais.

## 6. O que é Índice?



Pierce define o *índice* como parte da triada ícones, índices e símbolos que compõe um *signo* que define como:

A sign, or *Representamen*, is a first which stands in such a genuine triadic relation to a Second, called its *Object*, as to be capable of determining a Third, called its *Interpretant*, to assume the same triadic relation to its *Object*, as to be capable of determining a Third, called its *Interpretant*, to assume the same triadic relation to its *Object* in which it stands itself to the same *Object*. (PEIRCE, 1994, p. CP 2.274)

Nesses termos, o signo define-se pela relação que tem com o *Representamen*, é dizer, consigo mesmo compreendendo o signo como autoreferencial, depois com o *objeto* que faz referência mediante uma representação e finalmente com o significado gerado por o interpretante do objeto. Já o índice localiza-se na representação de um objeto signo, mas diferencia-se dos outros especificamente “por três sinais característicos”. (PEIRCE, 1994, p. CP 2.306)

By three characteristic marks: first, that they have no significant resemblance to their objects; second, that they refer to individuals, single units, single collections of units, or single continua; third, that they direct the attention to their objects by blind compulsion. But it would be difficult if not impossible, to instance an absolutely pure index, or to find any sign absolutely devoid of the indexical quality. Psychologically, the action of indices depends upon association by contiguity, and not upon association by resemblance or upon intellectual operations. <sup>vi</sup>

O índice existe pela referência a um objeto signo que representa um significado para o interpretante. O significado, por sua vez “[...] é construído através de um vínculo físico entre o signo e aquele algo da realidade que o signo ocupa o lugar” (GODOY, 2000, pp. 7,8). Repasemos um exemplo do Pierce sobre o fogo para clarificar o conceito

If *A* says to *B*, “There is a fire,” *B* will ask, “Where?” Thereupon *A* is forced to resort to an index, even if he only means somewhere in the real universe, past and future. Otherwise, he has only said that there is such an idea as fire, which would give no information, since unless it were known already, the word “fire” would be unintelligible. <sup>vi</sup> (PEIRCE, 1994, p. CP 2.306)

O índice, neste caso, será o que permite ter uma referência da palavra “fogo”, já seja por uma indicação direta que permite ao sujeito *B* compreender que o objeto assinalado se refere ao fogo, ou por outro índice como a fumaça ou a indicação de uma distância que localiza ao sujeito com a distância do fogo mediante as medidas de distância conhecidas pelo sujeito, medidas a sua vez indiciais. Podemos dizer que o índice, neste caso, é possível pôr uma referência de *associação por contiguidade* que tem com a palavra fogo ou com as medidas que permitem localizar o sujeito com a distância em relação ao fogo.

Porém, Pierce diz que existem dois tipos de índices: os *índices genuínos*, que no exemplo dos “pronomes demonstrativos e pessoais referem-se a como são usados na cotidianidade, e os *índices degenerados*, “podem referir-se acidental e indiretamente à coisas existentes, referem-se diretamente, e só precisam referir-se, a imagens mentais criadas anteriormente por palavras”<sup>vi</sup> Assim o exemplo do fogo pode-se localizar como um *índice degenerado*, porém nós não aprofundaremos nas diferenças entre os dois tipos de índices. O índice é entendido, portanto, como a referência de um signo que têm um sujeito a partir do significado construído por um vínculo associativo com o signo, assim mesmo pode-se referir a um único signo ou a vários e existe pôr o sujeito interpretante.

## 7. Indicialidade

Assim, se o índice é à referência do signo criada por uma representação que faz o sujeito interpretante mediante um conhecimento prévio do signo e dos índices que podem referir, a indicialidade pode ser entendida como à capacidade indicial que pode ter um signo ou um objeto, isto em relação à possibilidade de um sujeito interpretante relacionar o índice com outros índices e signos.

A indicialidade se pode relacionar com o conceito de Rastro, de Benjamin, na medida em que se entende como uma pista que o leitor interpretante relaciona com outros rastros, embora o rastro empregado por Benjamin possa ter uma maior relação com a literatura e o conto policial. Nesse sentido, segundo Kuciak (2015, p. 118), “A literatura seria o nível (ou plano) empírico ao qual ele estaria se referindo, e a história de detetive seria a escolhida, pois nela ocorreria a introdução do rastro, do vestígio ou, segundo o que propomos, da ‘pista’, com ‘naturalidade’”, e também se relaciona com a fotografia e o cinema, como será tratado mais para frente.

## 8. Indexação

O conceito de indexação é abordado por Pessoa entendendo-o como a dimensão que está ligada a recepção do documentário por parte do espectador. “A ideia é que, ao vermos um documentário, em geral temos um saber social prévio, sobre se estamos expostos a uma narrativa documental ou ficcional. Como espectadores, fruímos a narrativa em função deste saber prévio.” (PESSOA, 2001, p. 6)

Pessoa refere-se ao conceito de indexação para falar da diferença que nós, como espectadores, podemos fazer de um filme ficcional ou de um documentário e a partir desse conhecimento é que durante o tempo em que se assiste ao filme pode-se julgar a narrativa e os fatos como ficcionais ou não. Neste sentido, o saber prévio do espectador que faz referência Pessoa se relaciona com o sujeito que interpreta os índices, neste caso o índice é o documentário.

## 9. Ontologia da Imagem

Quando Pessoa começa a desenvolver seu artigo situando o conceito de *Ontologia* como um dos conceitos base de Bazin, aponta para as relações do espectador com o instante da tomada, “isto através de um saber prévio deste sujeito espectador que interage com o saber do sujeito que sustenta a câmera na tomada sobre o destino de sua atividade” (RAMOS, 1998, p. 4). Pode-se entender que a ideia da interação do espectador com a *circunstância da gênese da imagem* e a interação que produz, por sua vez, com o sujeito que sustenta a câmera pela imagem capturada propõe uma relação indicial.

Pode-se localizar a relação indicial do espectador e seu saber prévio com as imagens que assiste e pode conectá-la com a ideia do sujeito da câmera, porque compartilham, em certa medida, os significados que cada imagem indica, determinando assim a fruição espectral. Porém, a relação entre o índice das imagens indicadas pelo sujeito que sustenta a câmera e o saber prévio do espectador, as relações que surgem de assistir ao filme, manifestam-se pelas capacidades indiciais da câmera, possíveis pela presença da câmera no momento da tomada. É nesta capacidade indicial da câmera e nas particularidades que surgem na circunstância da tomada em relação com o espectador que se concentra o termo de *ontologia da imagem*. É também aí que se desenvolvem os termos de intensidade da presença, transcorrer, dimensão da presença.

## 10. Dimensão da presença, dimensão imaginária, dimensão ontológica, ambiguidade.

A partir de entender que a imagem capturada num momento determinado do tempo (a circunstância da tomada) e a relação indicial da câmera como objeto que o captura e “determina implicitamente a fruição espectral” (RAMOS, 1998, p. 4), ao



falar das potencialidades indiciais da câmera pode-se remeter aos estudos da indicialidade da imagem fotográfica<sup>vi</sup>. No entanto, a diferença entre estudar o índice e a capacidade indicial da imagem fotográfica com as capacidades indiciais da imagem câmera cinematográfica se diferenciam, por ser esta última uma imagem composta por doze fotogramas por segundo, diferente a da única que compõe uma fotografia, as potencialidades que se estudam na imagem em movimento são distintas, mas não por isso menos complementárias com as da fotografia. Se a imagem fotográfica, como diz Bazin (1991, p. 24), “embalsama o tempo” e “a existência do objeto fotografado participa [...] da existência do modelo como uma impressão digital” (*idem*); o cinema, por ser um objeto que captura imagens em movimento, captura não só “a imagem das coisas, mas também ‘a imagem da duração delas’” (*idem*). A dimensão da presença na imagem cinematográfica se dá a partir do espaço-tempo em movimento capturado pela câmera cinematográfica.

Esta dimensão está determinada, igual que na imagem fotográfica, pelo instante da tomada, fazendo uma relação entre o momento de instante da tomada, a câmera e o sujeito da câmera. Mas a diferença especial se dá em que a imagem cinematográfica é essencialmente uma captura de imagem em movimento, onde estão em jogo aspectos que podem mudar a relação do instante da tomada, o espectador e o sujeito da câmera; noutras palavras, a ontologia da imagem é diferente, mas a dimensão da presença refere-se a mesma dimensão fotográfica.

Na dimensão da presença se poderia dizer que se vislumbra uma relação com o conceito de Aura e se acerca a do Rastro de Benjamin quando fala das potencialidades da fotografia ao retirar o sujeito humano das fotografias deixando um espaço para que o espectador procure “indícios” que ajudem decifrar o que da fotografia, Benjamin evidencia isso ao falar da fotografia de Eugène Atget em seu escrito “A obra de arte na era da sua reproduzibilidade técnica” (1955, p. 5).

[...] quando o homem se retira da fotografia, o valor de exposição supera, a primeira vez o valor de culto. O mérito inextinguível de Atget é ter radicalizado esse processo ao fotografar as ruas de Paris, desertas de homens, por volta de 1900. Com justiça, escreveu-se dele que fotografou as ruas como quem fotografa o local de um crime. Também esse local é deserto. É fotografado por causa dos indícios que ele contém. Com Atget, as fotos se transformam em autos no processo da história. Nisso à sua significação política latente. Essas fotos orientam a recepção num sentido predeterminado. A contemplação livre a elas é adequada. Elas inquietam o observador, que pressente que deve seguir um caminho definido para se aproximar delas.

O espectador das fotografias de Atget começa um caminho de decifrar o que está entre as fotos além do evidente; ao retirar o homem como principal objeto da

fotografia, retira seu valor de culto e o espectador se concentra em procurar e estudar os índices que contém o objeto fotografado. Nesse sentido, o conceito de aura e rastro se diferenciam por uma linha tênue, embora no mesmo escrito Benjamin defina aura como:

[...] uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde deverão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho. (1955, p. 3)

O conceito de Aura teria sua relação na foto com algo além do objeto fotografado, uma espécie de essência congelado no tempo que não se pode apresentar numa definição fixa por parte do espectador, razão pela qual se entrega a força da fotografia e a indeterminação. Para Janz (2012, p. 21), citado por Kuciak (2015, p. 117), “Em relação ao rastro, no entanto, desempenhamos um papel ativo. Somos nós que descobrimos o rastro, que lemos o rastro e nos apoderamos da coisa para a qual ele nos leva”. O rastro no cinema teria uma relação com o conceito de indicialidade acima definido, no momento em que o espectador assume um rol de leitor ativo e começa a seguir sinais que remetem-lhe de forma indicial até chegar a um pressuposto ou ideia geral da fotografia.

Porém, está dimensão na imagem cinematográfica abrange outras dimensões, dentro e fora da imagem, que se dá, por exemplo, no caso que, para não mostrar uma cena de sexo explícito recorre-se ao imaginação do espectador para completar a parte da cena onde se supõe aconteça o momento censurado; outro exemplo é o caso de mostrar uma cena de morte real, a decisão de não mostrar e deixar que o espectador imagine o resto da cena se dá primeiro para não entrar na obscenidade pornográfica e segundo por uma responsabilidade ética ontológica.

A morte sem justificativa, sem um discurso estético, moral, ou mesmo narrativo que a justifique. É na morte como espetáculo em si mesmo que Bazin localiza a obscenidade da cena: o que é condenável não é a crueldade ou o horror objetivo do documento (...) mas a ausência de justificação moral ou estética que nos apresenta em simples necrófagos. (RAMOS, 1998, p. 7)

Esta decisão de não mostrar este tipo de cenas explicitas se dá por uma responsabilidade ética da ontologia da imagem, pois, como diz Pessoa (1998, p.6), “A imagem cinematográfica, para Bazin, não possui limites éticos em si mesmos mas limites éticos que estão estreitamente relacionados com a natureza particular de sua constituição, de sua ontologia”. É não converter a imagem em espetáculo, considerando a imagem cinematográfica em sua intensidade indicial na circunstância

da tomada. É precisamente a intensidade destas imagens e a ética que desenvolve a questão da representação e da encenação ressaltando aspectos que enunciam algumas das características que criam um distanciamento entre a imagem cinematográfica ficcional da documentária, a partir de uma noção diferenciada da intensidade indicial da imagem câmera e as relações entre o instante da tomada, a câmera, o sujeito da câmera e o espectador onde as diferenças na ontologia da imagem cinematográfica podem surgir, porque as circunstâncias no instante da tomada podem variar do ficcional ao documentário.

Porém, pode dar-se uma ambiguidade da imagem, onde, para mostrar uma morte, esta é encenada.

Esta morte aparece aqui sobredeterminada pela da potencialidade singular da câmera em significar, em toda sua intensidade, a morte real na circunstância da tomada. Então, através desta intensidade indicial, própria à imagem cinematográfica (...) é possível fruirmos a intensidade daquele instante como simulacro da unicidade da morte real, compondo a "ambiguidade carnal" da imagem. " (RAMOS, 1998, p. 10).

A ambiguidade carnal se dá porque a morte foi uma simulação para gerar no espectador a ideia de que foi real no filme, porém no documentário pode abordar-se desde outro ponto, quando trata-se de imagens capturadas numa circunstância irrepetível e sim possibilidade de encenar imagens em movimento capturadas num momento onde é possível uma ou outra ação, ou várias ações, o que quer dizer que é indeterminada e é nesse ponto onde a característica indicial da câmera cinematográfica concentra seu maior característica.

Benjamin teria um olhar a respeito da possibilidade do cinema ser considerado como obra de arte, tomando em maior consideração o papel do montador e do ator ou intérprete, já que "o momento objeto reproduzido não é mais uma obra de arte, e a reprodução não o é tampouco" (BENJAMIN, 1955, p. 6). O papel do montador, neste caso, daria ao filme a sua forma final, realizando a seleção das cenas que dão forma final a ele. O intérprete teria sua importância para o público, na medida em que mantém uma relação com ele quando é exposto como ser humano ante ao aparelho e às exigências do diretor e da equipe de filmagem, e é aprovada sua encenação.

Ser aprovado nela significa para o ator conservar sua dignidade humana diante do aparelho. O interesse desse desempenho é imenso. Porque é diante de um aparelho que a esmagadora maioria dos cidadãos precisa alienar-se de sua humanidade, nos balcões e nas fábricas, durante o dia de trabalho. À noite, as mesmas massas citaram os cinemas para assistirem à vingança que o intérprete executa em nome delas, na medida em que o ator não somente afirma diante do aparelho *sua* humanidade (ou o que aparece como tal aos olhos dos espectadores), como coloca esse aparelho a serviço do seu próprio triunfo. (BENJAMIN, 1955, pp. 6 - 7)

Já no seguinte escrito a presença do espectador se dá no papel que assume quando procura os rastros na imagem audiovisual e no sentido que constrói com o tecido de índices que estão presentes nela.

#### **11. A imprevisibilidade: o transcorrer da tomada**

A indeterminação que pode existir no momento da captura de uma imagem em movimento se analisa nos exemplos de tomadas de animais, onde os acontecimentos em frente da câmera estão na indeterminação e imprevisibilidade por não ter certeza do que acontecerá, mas é essa mesma indeterminação que permite que, como diz Pessoa,

[...] a figuração do inesperado pode ser representada pela mediação da câmera na medida em que esta pode expressar (em função de seu modo de aderir ao transcorrer do mundo) a dimensão absoluta deste momento onde, o que é exterior ao sujeito que sustenta a câmera, brilha em sua alteridade plena. ” (RAMOS, 1998, p. 12) .

O brilho em sua alteridade plena do que é exterior ao sujeito que sustenta a câmera existe, pelo que Pessoa faz-nos entender, pela inação por parte do sujeito da câmera e a não ação para provocar algum tipo de reação. Assim, pode-se dizer que a captura do momento imprevisível se dá por deixar a câmara em seu transcorrer da tomada e na indeterminação da cena.

#### **12. A impressão negativa, obscenidade, unicidade, unidade.**

Assim como se pode deixar o transcorrer da tomada para capturar o instante de um momento que pode ser imprevisível, a indicialidade da câmera pode existir a partir do não mostrar explicitamente uma imagem, nega sua figuração, mas encontra-se implícita em sua abstração, uma abstração a ser decifrada pelos rastros que estão na imagem e que, segundo Ginzburg (2012, p. 108 apud KUCIAK, 2015, p. 101), “carrega uma cifra que precisa ser interpretada, pois carrega um componente histórico”. E é preciso que o observador seja consciente dessa “ambivalência temporal em que está a fotografia: um objeto entre o passado e o presente, que já foi, mas que pode continuar sendo, uma vez que o olhar do presente pode descobrir nesse objeto coisas novas. ” (idem).

Para exemplificar o anterior, Pessoa faz a análise de Bazin sobre o filme de escaladores *Annapurna*, onde a sensação de perigo se dá pela pouca visibilidade nas imagens capturadas na medida que ascendiam na escalada. A impressão negativa, como negação de ver com clareza o que acontece, complementa-se com as ideias prévias do espectador e produz emoções. A intensidade indicial da câmera, neste

caso, existe na capacidade de capturar e conectar abstrações. Clarifica-se este conceito de “impressão negativa” numa citação de Bazin que faz Pessoa sobre o filme dos escaladores.

O filme não é constituído somente pelo que vemos, mas mais ainda pelo não vemos. Suas imperfeições testemunham sua autenticidade, elas são a impressão negativa da aventura, o evento integrado à matéria mesma do filme” também é analisada a impressão negativa como intensidade indicial capturada pela câmera na análise da cena do ataque dum tubarão a um pequeno barco no filme *Kon-tiki*, onde “a imagem tremida, borrada, fora de foco tem então como qualidade central o apontar para a circunstância excepcional de sua gênese, na medida em que está gênese pôde, através da mediação da câmera sustentada por um sujeito, abrir-se para este debruçar-se do espectador” (RAMOS, 1998, p. 15)

São as sensações que produz às imagens em movimento no espectador, que nesse momento se sobrepõem à figuração, compõe a impressão negativa da imagem, uma negação que é ativa porque não para de gerar sensações no espectador.

No caso da obscenidade produzida pela espetacularização feita a partir do mostrar uma cena de sexo, ou de uma morte, produz-se um corte da *intensidade original* da morte ou da cena de sexo real. A possibilidade de fazer uma representação que substitua qualquer das duas situações interrompe a intensidade do ato real e a possibilidade de encenar e gravar o ato real considerado obsceno por ter um “caráter de irreprodutibilidade” (RAMOS, 1998, p. 15). O obsceno Baziniano “[...] é um efeito decorrente da relação entre intensidade e unicidade de uma ação [...]” (idem). A unicidade teria sua relação com a intensidade da circunstância, sendo a unicidade a intensidade única que tem cada momento tomado.

A representação e reprodutibilidade de uma cena cuja unicidade possui um valor que tem considerações éticas com o espectador considerando a morte como um instante único que em sua reprodução corre o risco de perder a unicidade da intensidade do instante na circunstância da tomada, decorre em uma obscenidade quando se representa, mostra e reproduz. Aqui se pode fazer um paralelo com a proposta de Benjamin no escrito *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* sobre a perda da *Aura* na reprodução da obra e no cinema também quando se reproduz o filme. O instante da tomada e sua intensidade corre o risco de se perder e virar obscena além de poder perder também sua unidade e unicidade, situação que também ocorre nas cenas de sexo. “Na medida em que a intensidade tenciona a unicidade em direção à unidade, fechando em si mesmo o ‘instante qualquer’, faz com que a reprodução seja considerada ‘ontologicamente’ obscena.” (RAMOS, 1998, p. 18)

Porem a obscenidade não existe só nas anteriores situações senão que para Bazin segundo Pessoa a manipulação de um instante capturado mediante técnicas como aceleração e câmera lenta assim como a manifestação estilística pode se considerar de obscenidade ontológica.

Na medida em que através desta imagem, a posição do espectador se endereça diretamente à circunstância da tomada (enquanto esta circunstância abriu-se para câmera e para o sujeito que a sustentou), esta posição espectral não deve violar –pela presença virtual manipulada ou pelo virtuosismo- o que em si mesmo teve fulguração e intensidade, fechando-se em um breve instante. (RAMOS, 1998, p. 18).

Neste ponto tem relação com o transcorrer da tomada no sentido em que à imagem mantém sua intensidade quando a circunstância da tomada não é alterada nem tampouco é obscena quando representa ou mostra um instante único como morte ou sexo, pode ser enunciado mas não mostrado. Assim considera-se um aspecto ético respeito à fruição do espectador quando assiste ah certo tipo de cenas e a responsabilidade do *sujeito que sustenta a câmera* na captura do momento e capacidade de manter a intensidade da circunstância da tomada feita pela capacidade indicial da câmera que se evidencia em as relações indiciais do espectador com o conteúdo enquadrado pelo *sujeito que sustenta a câmera* e está em função de uma ideia que o espectador frui.

### 13. Intensidade indicial da câmera

A intensidade indicial da câmera pode estar então até certo ponto determinado a partir dos conceitos anteriores, onde câmera captura a imagem que tem a capacidade de evidenciar a relação indicial com a captura da *circunstância da tomada* e o espectador, assim como o sujeito que sustenta a câmera captura os instantes que vão ser fruídos pelo espectador. O espectador a sua vez é alguém que lê e interpreta os rastros que estão na imagem cinematográfica.

O momento da captura do instante que tem uma intensidade em se mesma está determinada pela *imprevisibilidade, o transcorrer da tomada, a impressão negativa, a unicidade, a unidade* apresenta-se também o questionamento ético na *obscuridade* na representação, mostra como a reprodutibilidade de algumas cenas assim como a perda da intensidade do momento capturado pela a estilização da imagem e sua alteração.

Pode-se dizer que na medida em que para Bazin a permanência da intensidade na circunstância da tomada em seu estado mais “puro” ou realista possível, a câmera cumpre a função como aparelho capaz de capturar essa



intensidade por sua capacidade de realizar relações entre o capturado com às ideias prévias do espectador (a capacidade indicial da câmera) e a intenção do sujeito que captura a imagem para gerar uma fruição que chega a constituir-se numa forma final mediante a leitura de rastros que faz o espectador.

No caso do sujeito que sustenta a câmera volca-se de algum modo a responsabilidade do que está capturando e a forma em que é capturada a imagem na circunstância da tomada, isto tem relação com o conceito de representação e o eixo ético (algumas citadas no começo do artigo) assim como no cinema e as discussões desenvolvidas respeito da subjetividade e a objetividade na qual na representação pode-se inserir como o conceito base e de aí para frente desenvolve-se as divisões de distintos teóricos que abordam desde distintos pontos<sup>vi</sup> as discussões sobre o conceito de “realidade”, e a relação do espectador no eixo cinematográfico.

#### 14. Considerações Finais

Porém o que é posto em consideração no seguinte artigo ao trazer o conceito de intensidade indicial da câmera e os conceitos que se desprendem dele, aprofundam nas possíveis características indiciais da imagem câmera realizando também um paralelo que permita pensar no espectador em relação á conceito de *rastro* de Benjamin como um observador ativo que precisa enxergar fundo da imagem para ter uma olhada mais ampla.

No entanto também tentar abrir as possibilidades do conceito não só no sentido de câmera-imagem, mas câmera imagem-audiovisual. Se bem na Intensidade indicial da imagem câmera os conceitos que analisa Pessoa de Bazin entende-se a câmera como um conjunto audiovisual, o analise concentra-se só na imagem apesar de que vários dos filmes que são analisados tem som, o que nos faz plantear questionamentos como ¿qual que é o papel do som em no transcorrer da tomada ou na imprevisibilidade para poder capturar a intensidade da circunstância da tomada? Ou a chegar a ser a intensidade indicial da câmera parte dos desenvolvimentos teóricos sobre o conceito de realidade os questionamentos de representação e a ética do sujeito da câmera, ¿pode-se abordar e passar aquelas discussões automaticamente ao captura do som e as técnicas utilizadas nos filmes, ou o som teria suas próprias características que inscrevem-se diferentemente nos conceitos de *índice* e de *intensidade indicial da imagem câmera*?

Assim o abordagem da *intensidade indicial da imagem câmera* nos permite entender parte do pensamento Baziniano e a concepção de conceitos que desenvolvem a *intensidade da tomada* mas também permite-nos projetar alguns questionamentos sobre outra parte que compõe também a imagem cinematográfica e audiovisual, além da imagem, como é o som e que pode interagir com os conceitos refletidos em futuras .

### **Referências**

BAZIN, A. **O cinema Ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**, 1955. Disponível em: [https://cei1011.files.wordpress.com/2010/08/benjamin\\_a-obra-de-arte-na-epoca.pdf](https://cei1011.files.wordpress.com/2010/08/benjamin_a-obra-de-arte-na-epoca.pdf) Acesso em: 12 de agosto de 2017.

GODOY, H. **Paradigma para Fundamentação de uma Teoria Realista do Documentário**. Biblioteca on-line de ciências da comunicação. 2000. Disponível em:

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/godoy-helio-realismo-documentario.pdf> Acesso em: 1 de agosto de 2017.

KUCIAK, A. (2015). **Rastros do romance policial no coneito de Spur em walter Benjamin**. Em C. L. CAIMI, *Sobre alguns temas em Walter Benjamin* (p. 200). Porto Alegre: UniRitter, 2015.

PEIRCE, C. **Collected papers**, 1994.

PESSOA, R. F. **O que é documentário**, 2001. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-fernao-ramos-o-que-documentario.pdf> Acesso em: 14 de agosto de 2017.

PESSOA, R. F. **Mas Afinal O Que É Mesmo Documentário?** São Paulo: Senac, 2013.

RAMOS, F. P. **Bazin espectador e a intensidade na circunstância da tomada**. 1998 Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/ramos-fernao-pessoa-bazin.pdf> Acesso em: 3 de Agosto de 2017.

## **O corpo se rebela\***

### **Fotogenia e biopolítica no *slow motion* da luz**

Nicholas de Andueza Sineiro

#### **Resumo**

O presente artigo investiga uma dubiedade presente na imagem cinematográfica entre um realismo totalizante e controlador e um realismo revelador, que libera e transforma os modos de ver. Verifico uma tecnologia recente de produção de imagens denominada Femto Câmera, que é capaz de registrar o deslocamento da luz em câmera lenta, oferecendo-se a aplicações de controle ao mesmo tempo em que lida com o princípio gerador do cinema, a luz. Analiso os vídeos de apresentação da tecnologia ao público comum (não-cientistas) e traço paralelos com imagens de controle sobre o corpo feitas nos primórdios do cinema. Confronto o conceito de realismo nessas imagens-controle com o conceito de fotogenia (Jean Epstein), o qual vislumbra uma possibilidade libertadora na imagem, que produza novas visões e novas formas de ver.

**Palavras-chave:** Femto Câmera, biopolítica, fotogenia, câmera lenta, Jean Epstein.

#### **Introdução**

Neste artigo, a partir da Femto Câmera apresentada por pesquisadores do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT, na sigla em inglês), discuto o conceito de fotogenia de Jean Epstein, apontando uma ambiguidade no realismo cinematográfico: entre uma potência controladora e uma reveladora. A característica singular e francamente impressionante da Femto Câmera é que ela é capaz de filmar a aproximadamente meio trilhão de frames por segundo (sim, trilhão), permitindo visualizar a luz se deslocando em câmera lenta. A luz, como se sabe, é o limite de velocidade de qualquer coisa inserida no espaço-tempo, movendo-se a 300.000 Km/s (quilômetros por segundo). Isso significa que a câmera produzida pelo MIT se estica aos limites do espaço-tempo e produz resultados que podemos visualizar em imagens cinematográficas (em vez de produzir exclusivamente gráficos e ilustrações esquemáticas). Trata-se de algo evidentemente relevante ao universo cinematográfico, pois com uma câmera capaz de observar fenômenos da ordem do femto segundo, já não se imprime, a partir da captação da luz, o movimento das

coisas e dos seres: imprime-se o movimento da própria luz enquanto ilumina o mundo.

Apesar de descrever essa técnica de captação de imagens, não pretendo uma discussão aprofundada sobre os detalhes tecnológicos da câmera apresentada pelo MIT. Meu foco aqui é entender o contexto imagético em que se insere a tecnologia, ou seja, a concepção de imagem que rege o realismo da Femto Câmera, para então contrastar esse estatuto de realismo com a fotogenia defendida por Jean Epstein. Para isso, as peças centrais de análise serão não só as imagens produzidas pela câmera do MIT, como também os vídeos de apresentação da tecnologia ao público não iniciado (não cientistas), a saber: a apresentação da tecnologia na convenção TED Talks de 2012 pelo cientista líder da equipe responsável pela câmera, Dr. Ramesh Raskar, e o vídeo de apresentação do projeto CORNAR, que pretende fazer câmeras que enxerguem pelos cantos, por meio do rebatimento da luz. Tomo esses vídeos como objeto, porque entendo que a apresentação que eles fazem da tecnologia revela esteticamente, em discursos e imagens, o estatuto de realismo ao qual está afiliada a concepção da Femto Câmera.

Se pretendo associar essa câmera a uma forma visível ligada ao controle do mundo e dos corpos, isso vem, sim, a partir dos tais vídeos de apresentação, mas também de uma relação intrínseca e histórica que a imagem cinematográfica parece ter com o poder. Quanto a esse ponto, analiso um filme de 1904 da Biograph, dirigido por A. E. Weed, intitulado *Subject for the rouge's gallery*, que nos apresenta com uma sessão de fotos de uma criminosa pela polícia para seu retrato de identificação. Tomo também, para contribuir com a discussão, o filme *Operários ao sair da fábrica* (1995) de Harum Farocki. Se o filme de Weed incorpora eloquentemente a força biopolítica contida no realismo cinematográfico, a operação de montagem de imagens de arquivo feita por Farocki denuncia um controle do corpo inscrito desde Lumière, implicando esse biocontrole na própria história de imagens de operários no cinema.

Ao longo de todo esse percurso estarei fazendo referências constantes a escritos e filmes de Jean Epstein, que via no realismo cinematográfico uma pontência de revelação, de evidenciação das lacunas do olhar e da percepção. A hipótese aqui é dupla: que a ambiguidade entre controle e revelação no cinema é intrínseca a ele e que isso ocorre porque ambos os termos (controle e revelação) têm uma origem comum no realismo da câmera.

### A Femto Câmera e o deslocamento da luz visto em câmera lenta

Em 2012, Dr. Ramesh Raska, membro da equipe de pesquisa da tecnologia de femto-captação, foi ao TED Talks<sup>vi</sup> falar das descobertas de seu grupo no MIT. Ele exibe um impressionante vídeo de uma garrafa de Coca-Cola repleta de um líquido incolor levemente translúcido sendo atravessada lentamente por um pulso de laser (ver figura 1). A plateia aplaude. Ela se dá conta de que testemunhou em primeira mão o delineamento de um dos limites dentro do espaço-tempo: a velocidade da luz.

**Figura 1 – Garrafa atravessada pelo pulso de laser**



Fonte: “Femto Photography – light in motion”, Youtube. Acessado em: 28/09/2017.

A Femto Câmera não funciona da mesma forma que uma câmera fotográfica ou cinematográfica comum – e não me refiro somente à extrema diferença em *frame rate*.<sup>vi</sup> Para ilustrar, é válido comparar a femto-captação com a câmera lenta de um tiro disparado por arma de fogo transpassando um objeto qualquer, dado que já estamos visualmente mais acostumados com o segundo caso. Esta comparação é feita pelo próprio Dr. Ramesh Raska, tanto em sua palestra no TED Talks, quanto na descrição online do projeto.<sup>vi</sup> Na imagem de um tiro em câmera lenta, o que ocorre é basicamente uma hiper-aceleração da captação: a velocidade dos tiros mais rápidos é da ordem 2.800 Km/h, de modo que a câmera deve captar de centenas de milhares a um milhão de quadros por segundo para viabilizar o efeito de câmera lenta.

É evidente que, além da capacidade de processamento da informação (*bit rate*), o alto *frame rate* exige uma preparação da luz na cena e do material sensível utilizado para captação, porque torna-se mínimo o tempo de exposição da superfície

sensível quadro a quadro (seja ela película ou digital). No caso da Femto Câmera, filma-se um pulso de laser como se fosse um “tiro de luz”, e, para isso, capta-se a aproximadamente meio trilhão de quadros por segundo, de modo que a problemática do pouco tempo de exposição se agrava imensamente, gerando a necessidade de novas técnicas de captação.

Para dar um exemplo específico de super-câmera lenta capaz de filmar tiros de armas de fogo e outros movimentos tão rápidos quanto, podemos citar a câmera Phantom VEO 710 (não confundir com “Femto”), hoje amplamente comercializada, que chega ao maior *frame rate* da categoria VEO. Em sua opção mais veloz, com baixíssima resolução (64x8 pixels), a câmera chega a um milhão de quadros por segundo, com tempos de exposição que podem durar apenas 300 nano segundos.<sup>vi</sup> Essa câmera tem resoluções muito superiores, mas a redução da resolução garante o processamento da imagem nesse *frame rate* por conta da capacidade de sete gigapixels por segundo desse modelo da Phantom.<sup>vi</sup> Ou seja, para manobrar a alta velocidade, o equipamento reduz a qualidade da imagem produzida, mas continua com um resultado em 2D – é importante lembrar, como faz Jacques Aumont (2012, p.29), que, estritamente falando, a imagem cinematográfica é bidimensional, mesmo que tenha como um de seus recursos mais potentes a ilusão de uma tridimensionalidade a partir da aparência de profundidade.

Já com a Femto Câmera, capta-se na ordem de um milhão de vezes mais rápido, porque se pretende filmar o deslocamento da luz, que ocorre a 300.000 km/s. O evento da luz atravessando a garrafa ocorre em mais ou menos um nano segundo, e a câmera consegue gravar cerca 480 frames nesse período, de modo que o tempo de exposição chega a somente 1,71 pico segundos para cada frame. Capta-se um ponto de laser produzido numa emissão de luz que é iniciada e interrompida num intervalo da ordem do femto segundo para gerar uma “tiro de luz”. Como quase não há quantidade de luz sensível a essas velocidades, o pulso de laser é repetido milhões de vezes para se gerar alguma imagem. Isso significa que o vídeo resultante, representando um único pulso de laser atravessando a garrafa, na verdade foi feito a partir da síntese de um material bruto que conta com milhões de disparos (e portanto de takes) diferentes. Mais que isso, para a câmera processar a imagem nessa velocidade, a equipe do MIT teve que bolar um sistema de captação unidimensional (como se captasse uma única linha horizontal). Ou seja, os 480 frames que a câmera grava a cada disparo não são quadros inteiros, bidimensionais, são linhas



horizontais, unidimensionais. Assim, para cobrir toda a cena, um espelho móvel modula a visão da câmera, de forma que, durante os milhões de disparos repetitivos de laser, a câmera capte todas as linhas horizontais necessárias para a construção vertical de um espaço bidimensional – o quadro.

Desse modo, não apenas o pulso de laser que vemos atravessar a garrafa não é um único pulso no sentido horizontal (na verdade é uma junção de pulsos de laser para que o deslocamento da luz se torne visível), como a própria dimensão vertical da imagem é uma montagem de linhas horizontais. Assim, a partir do processamento computadorizado com um algoritmo específico desenvolvido pela equipe de Raskar, os múltiplos takes de material bruto unidimensional são sintetizados em um único take bidimensional – o vídeo da garrafa. O percurso do pulso de luz que atravessa a garrafa dura aproximadamente um nano segundo, mas o processo estroboscópico de captação que tem que dar conta de múltiplas informações verticais e horizontais dura cerca de uma hora. Depois da captação e da sintetização dos dados, o efeito de câmera lenta no deslocamento da luz é obtido reduzindo-se a velocidade da imagem em 10 bilhões de vezes.

Jean-Louis Comolli nos lembra que:

A operação cinematográfica pode se definir como *síntese do movimento*, que acontece no momento da projeção, enquanto todas as fases anteriores do trabalho cinematográfico (filmagem, montagem) se desenrolam sob o registro da *análise do movimento*. É a distinção entre o projeto científico de Étienne-Jules Marey (o fuzil cronofotográfico e a análise fotográfica dos movimentos imperceptíveis a olho nu: o galope do cavalo, o voo da gaivota, o salto do gato) e o projeto de espetáculo/entretenimento dos irmãos Lumière: passar da análise do movimento, da análise do ser vivo (o registro de um certo número de fotogramas por metro de filme), à síntese do movimento (colocando em movimento a sequência de fotogramas impressos na película). Existe aí um jogo entre dois polos contrários (...) (COMOLLI, 2006, p.44).

A Femto Câmera parece levar a seus extremos os polos da análise de da síntese descritos por Comolli: de um lado, uma análise que não só decompõe o movimento da luz em 480 quadros, mas que o decompõe milhões de vezes na captação estroboscópica de cada pedaço de informação luminosa, tanto no sentido horizontal quanto no sentido vertical; do outro, uma potente síntese que interpreta e agrega os dados e desacelera o resultado em um fator de 10 bilhões de vezes para o espectador humano poder apreciar a espetacular visão em câmera lenta do deslocamento da luz. Ressaltar os processos analítico e sintético que integram a

Femto Câmera e o cinema são relevantes para a discussão dos usos praticados por essas imagens.

### **Os primórdios da reprodução técnica: fotogenia e biopolítica**

Logo que a fotografia se desenvolve em meados do século XIX, ela é apropriada pelas forças da ordem para o controle dos corpos, por conta de sua precisão científica: Thomas Brynes e Alphonse Bertillon, por exemplo, se utilizam do meio fotográfico para sistematizar galerias de fotos de criminosos (GUNNING, 2004, p.43, 45 e 50). A precisão desse novo sistema de registro, contudo, tinha uma fraqueza: à época, por conta da baixa sensibilidades das chapas fotográficas utilizadas, era necessário manter o corpo imóvel por um certo tempo para produção de imagem nítida o suficiente para uso.

Os sujeitos das fotos logo descobrem essa fraqueza e, com isso, o corpo se rebela: a estratégia principal é a produção de uma série de caretas rápidas, cuja intensa mobilidade borram o rosto do criminoso e inutilizam a foto para os propósitos do poder. Mas a prática não perdura por muito tempo, pois já no fim do século XIX a tecnologia fotossensível da câmera se desenvolve e supera o corpo (GUNNING, 2004, p.44). Mais que isso, na virada do século XIX para o XX, a tecnologia cinematográfica se torna disponível, completando o percurso de dominação imagética sobre o corpo. *Subject for the rougue's gallery*,<sup>vi</sup> um filme da Biograph dirigido por A.E.Weed em 1904, ilustra claramente essa sombria transição ao filmar uma mulher capturada pela polícia: em vão ela faz a série de caretas para não ser captada pela fotografia (GUNNING, 2004, p.44) – ver figura 2.

**Figura 2 – A vã rebelião do corpo**



Fonte: “‘Subject for the Rougue’s Gallery’ (1904)”, Youtube. Acessado em 28/09/2017.

De um outro lado, contudo, a câmera cinematográfica também é recebida por movimentos artísticos de vanguarda, entre eles o grupo de cineastas impressionistas franceses, junto aos quais está Jean Epstein, que vai trabalhar na teoria e na prática o conceito de “fotogenia”. Em torno dessa noção, a relação entre câmera, corpo e imagem é completamente diferente daquela vista na geração de arquivos policiais. Epstein defende que a fotogenia “é para o cinema aquilo que a cor é para a pintura, o volume para a escultura; o elemento específico dessa arte” (EPSTEIN, 1974, p.145). Ao mesmo tempo, a fotogenia nunca é garantida, porque pertencente à ordem da exceção, da faísca, do segundo: “até hoje nunca vi fotogenia pura durante um minuto inteiro” (EPSTEIN, 1974, p.94). Por fim, Epstein atrela fortemente a fotogenia ao movimento espacial e temporal: “Somente aspectos móveis do mundo, das coisas e das almas podem ter seu valor moral realçado pela reprodução filmica” (EPSTEIN, 1974, p.138). Mobilidade em sentido amplo, “significando todas as direções perceptíveis à mente” (EPSTEIN, 1974, p.138).

Assim, o volátil conceito de fotogenia, que mesmo Epstein admite ser de difícil definição, reproduz estruturalmente a volatilidade daquilo que designa: o aspecto móvel do mundo potencializado de relance no meio móvel do cinema. Paradoxalmente, portanto, a fotogenia faz parte da especificidade do cinema tanto quanto está para além dele, porque é essencialmente uma exceção, uma faísca que escapa à regra. Aqui, a imagem produzida não tem a função de dominar e enclausurar a vida do corpo, como no registro policial, a ser chamado aqui de biopolítico com base no termo de Michel Foucault (2013, p.155); pelo contrário: o cinema, com seu elemento fotogênico, “dá às aparências mais congeladas das coisas e dos seres o maior presente de todos diante da morte: a vida. E providencia essa vida em sua forma mais alta: a personalidade” (EPSTEIN, 1974, p.140). Fotogenia fala da liberação plena de uma potência, do contato com uma multiplicidade, uma imensidão inscrita na imagem. Ao contrário dos registros policiais, cujas imagens dizem “isso é tudo” e exaurem a imagem do corpo, submetendo-a a um nome, um número, a imagem fotogênica se pergunta sobre o que ainda “pode ser”.

Contudo, opor um estatuto dito biopolítico a outro dito fotogênico não significa separá-los. É preciso observar justamente que há uma dinâmica constante entre esses regimes de visibilidades na imagem cinematográfica. Isso, porque tanto o potencial controlador, como o potencial revelador do audiovisual se desenvolvem a

partir de uma origem comum: o realismo do registro feito pela câmera (a ser debatido mais à frente). De um lado o realismo dá a sensação de uma apreensão totalizante do espaço e do corpo, de outro, ele pode revelar camadas ainda não acessadas ao olho comum e nu. Defendo que a imagem cinematográfica, sempre entre essas duas vertentes, é intrinsecamente dúbia e dinâmica, podendo a todo momento escorregar de um lado para outro.

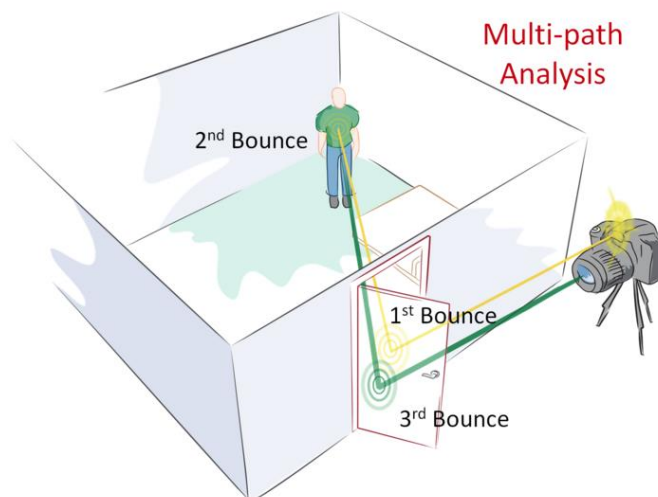
O próprio Epstein, por exemplo, ao louvar as capacidades óticas e realistas da câmera, fala da possibilidade não simplesmente de olhar para a vida, mas de “penetrá-la”, sinalizando um “teatro da carne” em que nada “escapa” ao espectador (EPSTEIN, 1974, p.66). Palavras que se mostram ambíguas quando contrapostas a procedimentos sistemáticos de biopolítica. O já citado filme de Weed para a Biograph, por exemplo, constitui-se na maior parte de um único plano sequência em que a câmera faz um *track in* em direção à pessoa que tenta resistir à fotografia da polícia: a “penetração” da vida pelo realismo da câmera, defendida por Epstein, tem aqui a sua versão sombria encenada pelo movimento da câmera, que subjuga o corpo.

É interessante sugerir um estranho paralelo: de um lado a câmera de A. E. Weed, de outro a Femto Câmera de Raskar. A primeira se equiparando à mobilidade do corpo em seu processo analítico-sintético, a segunda se equiparando à mobilidade da própria luz, chegando aos limites do cinema e de seu caráter “fotográfico”, em sentido etimológico – de uma “escrita *com* luz”, para uma “escrita *da* luz”.

## **15. Luz e corpo: aplicações da Femto Câmera**

As aplicações anunciadas por Raskar em sua apresentação são principalmente duas: 1) ver pelos cantos, isto é, conseguir processar modelos 3D de corpos e objetos não diretamente visíveis pelo rebatimento da luz emitida pelo femto-laser da câmera em uma superfície intermediária (ver figura 3); 2) ver através, na medida em que eficiência temporal da câmera é tão grande que ela consegue observar a luz que se “demora” dentro de um corpo por estar se refletindo e refratando dentro desse corpo (no exemplo usado por Raskar, um tomate permanece iluminado mesmo quando o raio de luz já passou por ele – porque parte da luz adentra o tomate e demora a se dissipar por se refletir e se refratar dentro do vegetal).

**Figura 3 – Vendo pelos cantos**



Fonte: “CORNAR: Looking Around Corners using Femto-Photography”, Camera Culture – MIT Media Lab. Acessado em: 28/09/2017.

Para a primeira aplicação que citei, é eloquente o vídeo<sup>vi</sup> *How to see around corners*, produzido pela revista científica Nature para comunicar o projeto CORNAR, projeto que se ocupa do desenvolvimento dessa tecnologia. Como na figura acima, o “objeto” usado para demonstração da tecnologia é uma figura do corpo humano, no caso do vídeo, um manequim. Além disso, em *how to see around corners*, o manequim está em posição de corrida, como se apressasse até algum lugar (ou como se fugisse de algo) – ver figura 4. Muito provavelmente o espaçamento entre os membros do manequim serve para discernirmos melhor seu corpo quando ele é projetado pelo modelo em 3D que o processamento da análise da câmera sintetiza no computador, dado que, apesar de surpreendentemente preciso, ele não é perfeito. Mais do que isso, para o setup narrativo do experimento no vídeo da Nature, o manequim é filmado momentaneamente como se ele se debruçasse na parede que o protege da câmera, como que para espiar o que está acontecendo (ver figura 5). Somando-se a essas duas posturas do manequim, claro, está citar a luz que ilumina a cena, azulada e em *low-key*, sugerindo com esses três elementos uma atmosfera de vigilância.

**Figura 4 – Manequim correndo**



Fonte: “Fow to see around corners”, Youtube. Acessado em: 28/09/2017.

**Figura 5 – Manequim espiando**



Fonte: “Fow to see around corners”, Youtube. Acessado em: 28/09/2017.

Podemos, ainda, somar a essas observações estéticas do vídeo da Nature a forma como o Dr. Ramesh Raskar introduz o projeto CORNAR em sua palestra no TED Talks: “O Superman pode voar, alguns outros heróis podem se tornar invisíveis, mas e se houvesse um novo poder para um super-herói do futuro: ver pelos cantos?”. Já foi tratado em outras ocasiões da biopolítica inscrita no papel dos super-heróis – por exemplo, especificamente no caso de Batman (ANDUEZA, 2017) –, mas vale frisar: os super-heróis são vigilantes, eles personificam dispositivos de poder e de controle sobre os corpos dos cidadãos, que é justamente o que caracteriza a biopolítica segundo Foucault (2013, p.155).

Em sua palestra, Raskar soa ter a melhor das intenções, dando exemplos não de soldados americanos invadindo casas em países de terceiro mundo com essa nova tecnologia, mas de bombeiros encontrando pessoas durante um incêndio. O cientista sugere também o uso biomédico da tecnologia que poderia pelos cantos formados nas dobras das entranhas do corpo. Por mais positivos que sejam os exemplos por



Raskar, por mais variadas as aplicabilidades da tecnologia (destruição na guerra ou salvamento de vidas) me parece importante reter que seus funcionamentos se baseiam no controle do corpo – Foucault é muito claro, discutindo a biopolítica, sobre as relações intrínsecas dos desenvolvimentos das áreas biomédicas e essa nova forma de poder, marcado pela gerência da vida (FOUCAUL, 2013, p.152).

Em relação ao outro uso proposto por Raskar, o de ver através, fica ainda mais discrepante o exemplo dado por ele, que comenta: “no futuro, quando a Femto Câmera estiver na câmera do seu celular, você poderá ir a um supermercado e checar se uma fruta está madura sem precisar tocá-la”. Frente a uma tecnologia com tal precisão de análise da penetração da luz no interior de um corpo, me parece imperioso ressaltar a trivialidade do exemplo de Raskar. E ressaltar isso é se perguntar quais seriam as reais aplicações previstas para essa capacidade tecnológica. Aqui, talvez mais do que naquele filme de A. E. Weed para a Biograph, a sugestão de Jean Epstein sobre a tecnologia cinematográfica ser capaz não simplesmente de assistir a vida, mas de penetrá-la, ganha um aspecto de profecia assombrosa.

### **Quadridimensionalidade, transtemporalidade e realismo: a rebeldia da luz**

Tom Gunning defende que a fotogenia epsteiniana parece oferecer um argumento por uma especificidade do meio cinematográfico, mas sinaliza que Epstein não toma essa especificidade para separar o cinema das demais artes: a fotogenia seria uma forma de mostrar como o cinema é singularmente competente em sintetizar uma busca pela convergência entre as artes e as ciências, providenciando inclusive novas formas de conhecimento, lançando uma ponte entre o estético e o epistemológico (GUNNING In: KELLER e PAUL, 2012, p.17).

Portanto, como dito anteriormente, a potência fotogênica se manifesta em uma certa qualidade reveladora que ela possui. A partir da análise e síntese da realidade, o cinema evidencia camadas de alteridade não acessíveis a olho nu. De modo que, se Dziga Vertov entendeu o cine-olho como máquina para ver mais e melhor, “Epstein o concebeu como máquina de ver outra coisa, de mudar a própria definição do ver; ele sugere um mundo outro, extraordinário, imperceptível”, comenta Jacques Aumont (1998, p.102).

Por isso Gunning aponta que, frente à célebre divisão de André Bazin entre os que acreditam na imagem e os que acreditam na realidade, Epstein parece escapar

e formular uma terceira via: a de um realismo revelador e criativo, que só pode se dar pela mediação da câmera (GUNNING In: KELLER e PAUL, 2012, p.18 e 19). E nesse realismo fotogênico, uma das grandes revelações é a quarta dimensão: o tempo.

Contrariando uma concepção bidimensional da imagem cinematográfica, Jean Epstein insiste que o cinema é um meio quadridimensional e que ele desprende a percepção humana do vetor passado-futuro, assumindo múltiplas formas: pela câmera lenta, câmera acelerada, pela inversão temporal. Ou seja, a análise e síntese da mobilidade possibilitada pelo cinema não se refere somente a uma mobilidade no espaço, mas também a uma mobilidade no tempo (EPSTEIN, 1974, p.139).

Se anteriormente eu apontei a dubiedade das afirmações de Jean Epstein sobre a “penetração” da vida pelo cinema (ilustrando como os filmes de Weegee e Raskin escambavam essa penetração para o controle), é possível pensar, por outro lado, em quando as imagens de controle dos corpos são ressignificadas e transpostas a um regime fotogênico. Um dos exemplos mais evidentes dessa dinâmica de transposição é vista em *Operários ao sair da fábrica* (1995), de Harun Farocki. No filme, Farocki faz uso da mobilidade temporal que o cinema permite não apenas pela desaceleração, mas pela viagem no tempo, indo e voltando épocas e realidades, misturando, contrapondo e aproximando imagens de corpos saindo de fábricas ao longo da história.

O ponto de partida é o filme *A saída dos operários da fábrica Lumière* (1895), de Louis Lumière. Ao retomar as imagens, o realizador alemão as olha de modo analítico, cauteloso. Ele entende que ali está a gênese do cinema não apenas no sentido histórico, ou que talvez esse sentido histórico possa imputar nas imagens uma pluralidade silenciosa de sentidos. Partindo desse princípio, Farocki vê elementos que nos fazem redescobrir as imagens de Lumière, tantas vezes revisitadas e esvaziadas em descrições históricas do cinema. Essa outra história, produzida por Farocki, é ensaística e, como é próprio do ensaio, segundo Adorno (2003, p.44), tem uma atualidade “anacrônica” – no sentido de abertura de possibilidades temporais. Assim, o tempo do filme de Farocki é um transtempo, é, segundo Epstein, uma síntese plenamente cinematográfica do tempo.

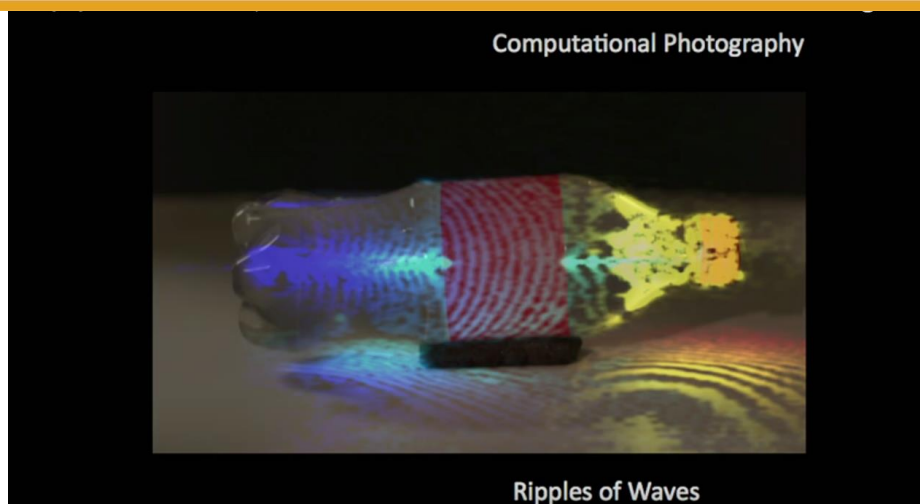
Quando Thomas Y. Levin discute a relação entre vigilância (implicando aqui a biopolítica) e cinema, ele aponta que se trata de uma relação longa e complicada:

Com efeito, pode-se afirmar que a vigilância no trabalho desempenha papel fundamental logo no nascimento dessa mídia [o cinema], já que *La sortie des usines Lumière* (1895), de Louis Lumière, independentemente do que possa ser além disso, é também o olhar do patrão/proprietário a observar seus trabalhadores, enquanto eles deixam a fábrica (LEVIN, 2009, p.179)

É importante notar, na fala supracitada, que Levin tem o cuidado de não reduzir os filmes de Lumière a *somente* uma relação patrão-empregado, ela o é *também*. É com base nesse “também” que Farocki faz seu filme, numa dinâmica que libera a potência fotogênica das imagens de Lumière. Um movimento que de certa forma recupera a própria complexidade da experiência de realismo proposta pelos Lumière: como entretenimento, como maravilha, como descoberta do “extraordinário no ordinário”, comenta Jean-Luc Godard (Apud: AUMONT, p.27). No entanto, “a história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento (...), à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real”, como comenta Arlindo Machado (2011, p.25).

Ao que parece, essa leitura histórica feita por Machado se confirma no caso da Femto Câmera. Em dado momento da palestra do TED Talks, Dr. Raskar exibe uma espécie de “cronofotografia” com uma leitura dos percursos da luz na garrafa de Coca-Cola que parece invertida (ver figura 6). Ele comenta: “porque estamos gravando aproximadamente na velocidade da luz, temos efeitos estranhos, e Einstein teria adorado ver esta foto”. Raskar comenta que, por vezes, a ordem com que eventos acontecem no mundo podem aparecer na Femto Câmera com uma ordem “invertida”, porque segundo a teoria da relatividade de Einstein, quanto mais rápido se anda, menos o tempo passa – e a velocidade da velocidade da luz é o mais rápido que se pode chegar no espaço.

### **Figura 6 – A rebelião da luz**

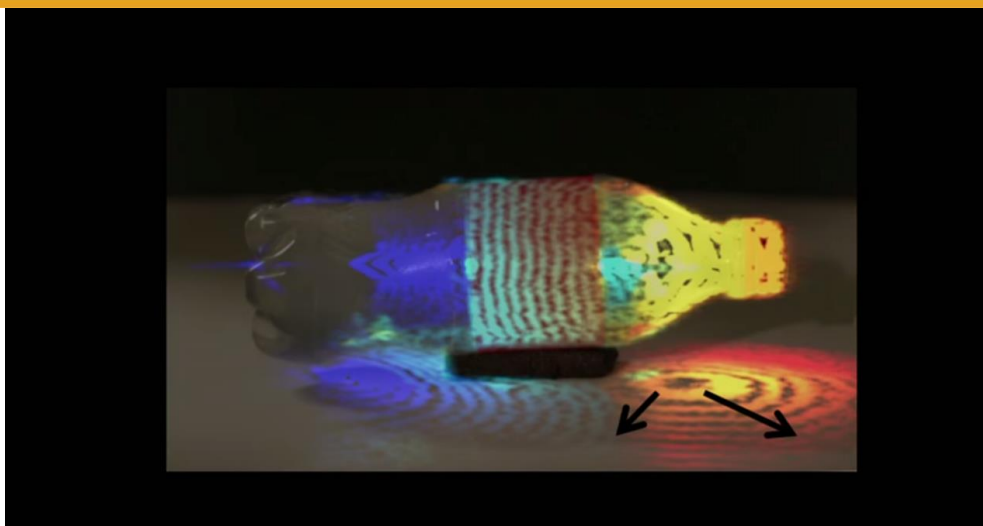


Fonte: “Imaging at a trillion frames per second | Ramesh Raskar”, Youtube.  
Acessado em: 28/09/2018.

Dessa vez, como o corpo apreendido no filme de Weed que se mexe incessantemente para não ser fotografado, é a luz que se rebela. Se o tempo é está em função da velocidade, segundo a teoria da relatividade de Einstein, a Femto Câmera, em seu realismo preciso é capaz de captar um fenômeno desafiador às nossas percepções: a temporalidade da luz. Eis a quadridimensionalidade do registro cinematográfico, tão comemorada por Epstein.

No entanto, num esforço de coerção da imagem (da luz! do corpo da luz!) Raskar e sua equipe a “corrigem”, para que ela faça sentido ao senso comum (ver figura 7). Suprime-se assim, violentamente, a potência reveladora do realismo um fotogênico – repetindo mais uma vez o movimento histórico no cinema a que Arlindo Machado se refere.

**Figura 7 – Luz “corrigida”**



Fonte: “Imaging at a trillion frames per second | Ramesh Raskar”, Youtube.  
Acessado em: 28/09/2018.

### Referências

ADORNO, Theodor. O ensaio como forma. In: \_\_\_\_\_. **Notas de literatura I**. São Paulo: Editora 34, 2003. p. 15-45.

ANDUEZA, Nicholas. Batman, terrorismo e tortura: ressonâncias da Guerra ao Terror. **Revista Livre de Cinema (RELICI)**, v.4, p.85-94, 2017.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 2012.

\_\_\_\_\_. Cinégénie, ou la machine à re-monter le temps. In: \_\_\_\_\_. **Jean Epstein: cinéaste, poète, philosophe**. Paris: Éditions de la Cinémathèque française, 1998.

\_\_\_\_\_. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac Naify,

COMOLLI, Jean-Louis. A última dança: como ser espectador de Memory of the Camps. **Devires**, Belo Horizonte, v.3, n.1, p.8-45, 2006.

EPSTEIN, Jean. **Écrits sur le cinéma: tome 1**. Paris: Édition Seghers, 1974.

FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro, Edições Graal, 2013.

GUNNING, Tom. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

KELLER, Sara e PAUL, Jason N. (orgs.). **Jean Epstein: critical essays and new translations**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2012.

LEVIN, Thomas Y. Retórica do índice temporal: narração vigilante e o cinema de “tempo real”. In: MACIEL, Katia. **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. p.175-192.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cineamas e pós-cineamas**. Campinas, SP: Papirus, 2011.



## **Polifonia de efeitos: a relação entre música, paisagem sonora e efeitos visuais em Matrix<sup>vi</sup>**

Paula Regina da Silva Ferreira

**Resumo:** Neste artigo serão analisadas sequências da trilogia Matrix, especialmente, voltadas ao desenho de som e a paisagem sonora em relação aos efeitos visuais e suas relações com as estratégias da linguagem cinematográfica.

**Palavras-chave:** Sonoridades. Cinema. Efeitos visuais. Trilogia Matrix. Comunicação.

**Abstract:** In this article we will analyze sequences of the Matrix trilogy, specially focused on sound design and sound landscape in relationship with visual effects and their relationships with the strategies of the cinematographic language.

**Keywords:** Sonorities. Cinema. Visual effects. Matrix trilogy. Communication.

### **1. Sonoridades**

Sabemos que desde o surgimento do cinema há o uso do acompanhamento musical para complementar as imagens. Tanto que, já na primeira apresentação oficial do cinema em 1895, havia um pianista tocando para acompanhar a apresentação do cinematógrafo dos irmãos Lumière.

Nessa época do cinema mudo, normalmente, as músicas que acompanhavam os filmes eram escolhidas de modo aleatório: aquele que era o responsável pela exibição de determinado filme, em demarcada sala de apresentação, fazia uma seleção conforme sua interpretação do filme. Geralmente eram executadas músicas clássicas, provindas de orquestras ou de pianistas. Portanto, para um mesmo filme, podia-se combinar diferentes músicas.

Mais tarde, provavelmente, devido à percepção de que a música ajudava a construir a representação do filme, começaram a compor trilhas sonoras especiais para as obras. Iniciou-se nesse momento a se propagar a ideia de que a música teria de ser um acompanhamento para a imagem.

Mas, segundo Chion (1995):

A música não se contenta apenas em acompanhar o filme, geralmente ela o "co-estrutura": é como dizer que ela contribui, com os outros elementos, à apregoar a forma geral para o lugar determinante de sua intervenção (CHION, 1995, p. 213).<sup>vi</sup>

Ainda segundo Chion (1985, p. 113), na época do cinema mudo havia uma questão a respeito do barulho da projeção e, por isso, a música era também usada, para mascarar esse problema. Além disso, o público tinha o hábito de conversar durante o filme, talvez, por estarem acostumados com os espetáculos do pré-cinema, como a lanterna mágica, por exemplo. Mas, será, segundo esse autor, esse mesmo "ruído" que "ameaçar sem cessar, de reaparecer", convertendo-se na importância da música da paisagem sonora e do diálogo, posteriormente.

Em 1928, com a chegada do som ao cinema, a questão se volta para os problemas da sincronização. Um problema antigo, diga-se de passagem, tanto que, mesmo já havendo um equipamento para unir o som as imagens do cinema, desde sua origem, demorou vários anos para se introduzir o som, de fato. Nessa mesma época, surgem as primeiras teorias sobre o som no cinema, pelas mãos de alguns teóricos e de cineastas como Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov que começaram a discutir o destino do cinema sonoro.

O teórico Noel Burch, por exemplo, em 1969, ao publicar *Práxis do Cinema*, aborda, entre outros assuntos, o som e a sua utilização estrutural, na qual o autor observa que há uma dialética fundamental da arte cinematográfica: uma dialética que, ao mesmo tempo que opõe, une som e imagem. Caracteriza, assim, uma dicotomia entre som e imagem (BURCH, 1969, p. 115).

Ao terem uma legitimidade própria e variável, tanto o som, quanto a imagem, apresentam também uma identidade específica e, será essa identidade que os qualificará em relação à "presença sonora" ou à "presença visual" (BURCH, 1969, p. 120).

Os elementos sonoros, ou seja, paisagens sonoras, diálogos e música, só podem, portanto, conforme sublinha Burch, serem entendidos a partir desta inter-relação entre os espaços visuais e sonoros. Assim, para esse autor, é a partir dessa relação dialética, que poderemos entender os três tipos essenciais de sons cinematográficos.

Seria dessa "organização plástica dos ruídos" provinda das imagens que teríamos, portanto, os Surge a ideia de *contraponto audiovisual*, por exemplo, que segundo Chion (1991, p.35) designa a possibilidade de: "existir no cinema, a

constituição de uma voz sonora percebida horizontalmente, como coordenada com a cadeia visual, mas individualizada por si mesma”.

Obviamente que, com o decorrer do tempo, outros pensadores vieram com novas observações. Assim, ampliou-se a noção do papel do som no cinema e, passou-se a pensar em quais seriam os significados, as especificidades e as subjetividades daquilo que o som tem para transmitir. Sem necessariamente, expressar o mesmo que a imagem, podendo até ser percebido como um coadjuvante da imagem. Surge a ideia de *contraponto audiovisual*, por exemplo, que segundo Chion (1991, p.35) designa a possibilidade de: “existir no cinema, a constituição de uma voz sonora percebida horizontalmente, como coordenada com a cadeia visual, mas individualizada por si mesma”.

Para falarmos sobre o som no cinema, não é obrigatório partirmos do que a maioria dos teóricos consideram como os “três sons cinematográficos essenciais do cinema”, ou seja, paisagens sonoras (perceptíveis ou não), diálogos e música. Segundo Chion (1995, p. 199), apesar dessa conceituação da “tri-partição” do áudio ser comumente associada ao cinema clássico narrativo, pode-se observar em separado, cada um desses fenômenos, tanto que afirma sobre a “tri-partição”:

Ela corresponde de fato a três ordens de fenômenos claramente distinguíveis ao nível da fabricação do filme, de sua realização e de sua escuta, tanto de sua estrutura; de outra parte, ela tem a vantagem de permitir de se isolar claramente os casos de reagrupamento entre suas famílias (CHION, 1995, p. 199).<sup>vi</sup>

Portanto, ao isolarmos um elemento, a música, no caso da análise das cenas da Festa em Zion e da luta final em Matrix, já é possível pensar nessa inter-relação e, porque não, dizer, “sincronia” entre o som e a imagem, onde o áudio se encontra com o visual e ajuda construir a história, a partir da narrativa proposta. Posteriormente, ao utilizar a cena do bullet-time, analisaremos também a paisagem sonora, isoladamente.

Também não é necessário pensarmos em imagem no sentido estrito do termo, podemos escolher um tipo particular de imagem (no nosso caso, aquela construída através do uso do efeito visual digital) e, assim, criarmos uma “audiovisão”<sup>vi</sup> daqueles elementos que nos parecem interagir para criarem um universo de expressões e informações, ou seja, criando o que Chion(1991) denomina como “valor acrescentado”.

Necessariamente um som não ganha vida a partir de uma imagem e as inter-relações que surgem podem ser até contrárias, ou seja, a partir de uma ideia que está na narrativa, pode-se pensar no áudio em primeira mão e, depois, desta construção, vir a imagem que se materialize com aquele som.

A música, por sua vez, cria um "valor acrescentado", como assinala o musicista e teórico Chion (1995, p. 205-206), pois a música acrescenta "informações, emoções e atmosferas" à cena. Também cria, o que este autor, chama de "síncrese" (em termos "psico-fisiológicos")<sup>vi</sup>, ou seja, quando o som e a imagem podem ser percebidos como um só e, talvez único evento.

É a partir desse modo "sincrônico" que temos de receber o áudio e o visual do filme que acabamos por criar um tipo de aglutinamento mental no modo de fruir os eventos tanto sonoros, quanto imagéticos. Permitindo, assim, que nossa "audiovisão" se estabeleça. Portanto, segundo Chion (1995), a música se torna um meio livre nesse espaço, tanto que afirma:

*A fortiori*, de fato, no "sincronizado-cinematográfico audiovisual" ou cinema falante, baseado na aparência sobre um modelo realista (cenas faladas e dialogadas em prosa, sem redundância e nem palavras repetidas, "como na vida"), a música tem a imensa vantagem de ser este elemento livre do qual a presença e os momentos de intervenção não são sujeitos às regras de verossimilhança, tendo de ser justificada por um elemento concreto do cenário, ou também quando se pode, é de uma maneira assim fácil (postulando da presença de uma rádio ou de uma música de fonógrafo) que o problema é rapidamente resolvido. É assim que ela permite o naturalismo do filme falante de não ser asfixiante e que, pelo seu próprio lirismo, ela permite enquanto dura, de respirar (CHION, 1995, p.192).<sup>vi</sup>

Ao partir desses conceitos, percebemos que quando um tipo de som cinematográfico, como a música ou a paisagem sonora, se une à um tipo de imagem específica, no nosso caso, as imagens geradas a partir de efeitos visuais digitais. Se temos essa "impossibilidade" de os separar. Mas, ao mesmo tempo, o som não precisa, necessariamente, ser criado a partir da imagem. Assim, a música ou a paisagem sonora podem funcionar também como um *efeito*, um tipo de *efeito especial extra*.

## 2. Musicalidade

A trilogia *Matrix* não se destaca apenas pelos efeitos visuais que apresentou. Também é conhecida por ter apresentado uma trilha sonora bem expressiva, com

músicas compostas especialmente para a obra, sob a supervisão do produtor musical, Don Davis. Observa-se em várias sequências de *Matrix* uma sincronia ou polifonia entre esses dois recursos cinematográficos.

Destacamos, primeiramente, a sequência no segundo filme da saga: *The Matrix Reloaded*, na qual aparece a cidade de Zion (Sião), onde vivem os humanos que sobreviveram a guerra entre os homens e a máquina, para esmiuçarmos essa primeira relação entre música e efeitos visuais digitais. Aqui temos um caso de música *meta-diegética*, ou seja, aquela que, conforme assinala a pesquisadora Goberman (1976), é um "misto" entre a música diegética<sup>vi</sup> e a extra-diegética<sup>vi</sup>. Em um primeiro momento, faz parte do universo diegético do filme, para, em uma segunda fase, ser um elemento extra diegético, ou seja, pode se tornar uma música de *fundo* que não está na cena em si e se caracteriza por ter uma certa subjetividade sonora.

Temos aqui também, o exemplo do uso dos chamados efeitos visuais digitais "invisíveis", que segundo o teórico Manovich (2001), aparecem no final dos anos de 1990. No auge do uso dos efeitos visuais digitais e são utilizados para, por exemplo, criarem cenários inexistentes, mas que são imperceptíveis para o espectador comum. Não obstante, enquanto recurso de manipulação digital das imagens continuam a se configurar e interferir naquilo que é mostrado em termos de imagens. Podem assim, por conseguinte, esses recursos "invisíveis" de *efeitos* serem considerados também como um elemento do aporte narrativo, pois são capazes de serem utilizados para acrescentar certos elementos da história contada.

A sequência supracitada, apresenta apenas uma música, que se chama *Zion* e, é executada pela banda *Fluke*. No início da sequência a música é chamada pelo personagem Morpheus quando este, através de um sinal, pede que os músicos comecem a tocar os tambores, caracterizando-a, explicitamente, como diegética: as cenas que surgem a seguir mostram a energia que a música leva ao corpo dos personagens em um transe com características eróticas. Esta música acompanha o movimento da imagem, que sugere vertigem e movimentos de transes psicodélicos, com audíveis timbres tribais bem pontuados e marcados. Ao mudar a cena, aparecem os personagens Neo e Trinity que vão para um outro ambiente e iniciam uma relação sexual. Nesse momento a música se torna o pano de fundo para esta cena de amor e, torna-se, portanto, *extra diegética*.

Segundo o Prof. dr. Mauricio Monteiro<sup>vi</sup>, podemos interpretar a polifonia musical desta sequência da seguinte maneira: "os sons dos tambores e, sobretudo nessa cena, são xamânicos, dado à repetição e às síncopas. Funcionam como estilísticas, uma vez que relembram e transportam o espectador às situações animistas, autóctones e geratrizes".

A música se mantém em um tonalidade sem muitas alterações melódicas e harmônicas, apenas fica menos audível quando a cena muda e os personagens vão para outro ambiente. A cada compasso do ritmo em que os corpos dos personagens vibram conforme a música (ainda diegética), as imagens se tornam mais *digitalizadas* mesmo que, aparentemente, não apresentem sinais do uso dos recursos de efeitos digitais. Mas, em um olhar mais atento, percebe-se que as imagens foram manipuladas em termos de movimentos, cores e texturas. A "texturização das imagens", propõe que o movimento da música acompanha o movimento das imagens visuais digitais.

Observa-se, portanto, que com o uso dos efeitos visuais digitais invisíveis e, por estes, obviamente serem mais discretos: a música também mantém uma discrição em relação as variações tonais. Resguarda-se aí um ritmo de fluxo entre imagem e música que se afina com o contexto perceptivo da narrativa, ou seja, segundo sugerido por Chion (1995, p. 203): "antes de servir ao filme, a música o simboliza, exprimindo, condensando o seu universo próprio".<sup>vi</sup>

Assim, o contexto do filme é um delimitador na escolha da música que será utilizada. Mas essa *intersecção sonora* não se sobrepõe ao material visual, ambos sempre estão em parceria. Fica claro que, conforme o contexto narrativo, é que se perpetua essa "sinergia" entre música e imagem. No caso de uma imagem que se utiliza dos efeitos visuais digitais invisíveis, em contraponto com uma música que muda *diegeticamente* no decorrer das ações. Há de se pontuar que a percepção é criada e sentida conforme o *efeito* que se pretende expressar e esse vem da sua origem, ou seja, da narrativa textual. A origem é a demanda narrativa, a própria gramática ou linguagem cinematográfica.

O efeito visual digital invisível é, portanto, o pano de fundo para a música meta-diegética<sup>vi</sup> que se transforma conforme as necessidades da narrativa, numa "síncrise" que pretende, independentemente, de estar apoiada ou não à imagem, mostrar-nos a importância de percebermos o papel que cada elemento sonoro (como a música) pode exercer como agente co-dependente na estrutura do filme.



Esse caráter de agente co-dependente que tem seu próprio jeito de explicar códigos pode ser usado para explicar/ explicitar como a música se torna um *efeito* ela mesma, comunicando sentidos próprios, sentidos que ajudam no contar da história e se tornam um *efeito especial extra*.

É, imprescindível, portanto, perceber que a partir da análise das particularidades que cada tipo de inserção sonora produzida no filme, em relação ao tipo de imagem a qual se associa, cria-se uma ferramenta produtora de sentido para o filme: uma ferramenta que age como um modo de fomentar o tipo de *efeito* que aquele momento da narrativa necessita para se configurar na cena.

Nessa sequência também observamos o que Chion (1995, p. 229) qualifica como efeito "anempático", que é aquele que se configura através do distanciamento do som em relação à imagem. Ao mudar o enquadramento da sequência, quando os personagens Neo e Trinity vão para outro ambiente e se tornam os únicos personagens naquele momento. No entanto, levam consigo a mesma música que os outros personagens continuam, supostamente, ouvindo no ambiente anterior. Há um distanciamento da narrativa anterior para, agora, transmitir o que os realizadores do filme queriam transmitir de fato: a tensão sexual entre os protagonistas do filme.

A segunda sequência que abordaremos nesta análise é apresentada no final da trilogia, em *Matrix Revolutions*, na qual aparece o combate final entre o personagem Neo e o seu rival, o agente Smith. Esta sequência tem quase seis minutos de duração e apresenta três músicas, todas elas, *extra-diegéticas* (não-diegéticas).

A primeira é *Neodämmerung*, composta em uma parceria entre o produtor musical Jon Davis e o músico Juno Reactor. A letra dessa música é em sânscrito (uma língua indiana antiga) e apresenta um tipo de "mantra", que se origina de um texto sagrado hindu, o *Upanishads*, que enaltece os nove estados emocionais que são expressos através das artes, que são: "o amor, a ironia, a empolgação, a ira, o heroísmo, o horror, a desilusão, o sobrenatural e a paz"<sup>vi</sup>. Referem-se, portanto, as experiências estéticas que temos ao mergulhar nas sensações que são fruto do fruir dos objetos artísticos. Acrescentamos ainda, segundo observações do Prof. dr. Mauricio Monteiro<sup>vi</sup>, que "esse mantra é pentatônico e monódico, por estar em *remix*, portanto, acaba tornando-se atonal nessa sequência".

O nome dessa canção significa: "o acaso de Neo". A segunda música chama-se *Why Mr. Anderson?*, tem uma letra que, explicitamente, mostra uma letra

bem parecida com o diálogo que se sucede na cena em que aparece. Esta música marca o diálogo sem o fazer parecer redundante. A terceira música que aparece na sequência é: *Spirit of the Universe*, uma canção mais lenta e que exprime sentimentos de esperança e alegria. Se apresenta no momento em que os humanos descobrem que a guerra entre os homens e a máquina está terminada. Expressam, assim, ambas, o desenrolar das ações da narrativa - os timbres das músicas mudam para marcarem os sentimentos de forma mais contundente.

Outro detalhe relevante ocorre na entrada dos créditos, no qual aparece um tipo de segunda versão (outra harmonia) da música *Neodämernung*, agora denominada *Navras*, mas que, apesar de apresentar a mesma letra, tem uma releitura melódica mais suave. Representa, claramente, o clímax da narrativa.

As três músicas apresentadas no decorrer da sequência são extra-diegéticas, assim como a maioria da música apresentada durante toda a trilogia. Salvo alguns poucos casos, como a cena da festa em Zion (Sião) (meta-diegética) que termina com o encontro amoroso dos personagens principais. Que já analisamos anteriormente, podemos também destacar a cena no primeiro filme da trilogia *The Matrix*, na boate Hell (diegética), na qual os personagens escutam e dançam uma música eletrônica típica de locais deste tipo de entretenimento.

Os efeitos visuais digitais apresentados no decorrer desta sequência da luta final entre Neo e o agente Smith são, claramente, visíveis e, impactantes, dando um caráter peculiar ao final do filme.

Nos primeiros segundos da cena, temos Neo entrando em um cenário assustador, onde debaixo de uma chuva torrencial, encontra cópias infinitas do agente Smith, enfileiradas na rua. Seus passos são marcados fortemente pela música, enquanto os agentes o olham de maneira fixa. Os refrãos da música se intensificam. Em seguida, surge o grande rival de Neo: o agente Smith. Os timbres da música são acentuados, assim como a paisagem sonora se torna mais expressiva com sons mais altos e que causam ansiedade.

Quando os personagens trocam alguns diálogos a música quase desaparece e fomenta vazão ao diálogo, que se sobrepõe como recurso sonoro principal. Aqui temos ainda pouca expressividade no uso de efeitos visuais digitais visíveis. A música se recupera, repentinamente e, começa o combate entre os rivais. Os refrãos se mantêm em um ritmo mais pausado e se intensificam na hora em que os personagens entram em luta corporal.

Por volta de um minuto e meio da cena, quando Neo e Smith se golpeiam mais fortemente e, também, surgem os efeitos digitais visuais mais acentuados, como a entrada de Smith no asfalto. A música aumenta e os refrãos se tornam mais pronunciados, agrega-se assim, mais dramaticidade a cena, que reforça a mensagem que a imagem pretende passar. Mas, não necessariamente, mostrando a mesma coisa. Há neste momento o que podemos conceituar como “expansão da elasticidade sonora” (CHION, 2003, p.17).

A música ora, se acelera e ora, se estanca, através dos timbres alternados, dependendo do efeito visual digital que a cena mostra. Assim, duplicando a capacidade narrativa de mostrar a tensão da luta e a medição de força entre os personagens. Não é possível cremos em um tipo de redundância em relação ao som e a imagem tentarem expressar a mesma coisa, isso não faria sentido. No entanto, exprimem certas marcas e dizem coisas diferentes ou, no máximo, podem se inter-relacionarem naquilo em comum que retiram da narrativa, para usarem em suas especificidades expressivas.

Assim, podemos perceber que a questão é: a música não tem a intenção de simplesmente complementar a imagem em si e, assim, mostrar mais do mesmo. Mas irá ser construída na cena como um efeito cinematográfico outro - que conta também e, por si mesma, em conformidade com sua especificidade, elementos da história, talvez, simbolismos que ainda não estavam na imagem ou no *texto* narrativo.

Essa música, que no caso de *Matrix*, está em contraponto com as imagens geradas por efeitos visuais digitais visíveis vai acrescentar a essas imagens o seu específico único e intransferível, para tornar-se, ela mesma, um segundo tipo de *efeito* para a sequência. Um exemplo disso é, quando após dois minutos dessa sequência da luta final entre Neo e Smith - Neo atravessa uma parede e cai em um prédio e tenta golpear seu rival que salta e leva consigo uma parte do solo.

Apesar da música nesse momento se intensificar e tornar-se mais rápida, a cena se desdobra em um movimento mais lento, quase uma câmera lenta. Assim percebemos que a música não segue a imagem criada pelo efeito visual digital. No entanto, por ela mesma, faz sua própria entrada como elemento do contar da história, como aquele segundo *efeito* necessário para desdobrar aquilo que a narrativa tem para dizer. A música segue movimentos próprios e isso não causa confusão ou contraponto audiovisual.

A música, portanto, não se estagna no ritmo da imagem apresentada. Ao contrário, se intensifica para o interior de seu próprio ritmo. Assim, revela elementos que só ela pode mostrar. Conforme explicado por Carrasco (2003): "precisamos estar cada vez mais aptos a entender, em meio a esse turbilhão de informações, aquilo que a música, e somente ela, é capaz de nos dizer".

Se pensarmos no significado da letra da música que acompanha a sequência, até mais ou menos os cinco minutos e meio: *Neodämmerung*, que explicita o conflito pessoal do personagem principal Neo e, a deslocarmos para o seu significado particular, perceberemos que ela é, em si, já um agente livre, que realiza seu papel sem se prender a nada. Assim, vale aqui um conceito do teórico Chion (1995, p. 206) que afirma: a música, cria seus próprios pontos de sincronização, pois é um "agente livre", que não depende da diegese. Sendo, portanto, entendida como um recurso *extra-discursivo*.

Não só a letra já tem o seu próprio discurso, mas a melodia também é um discurso e juntas podem expandir o discurso cinematográfico. Mais um dos elementos que expressam a narrativa: de maneira própria e conforme suas particularidades permitem.

A segunda música extra-diegética que se apresenta nessa sequência: *Why Mr. Anderson?* e, é o título de corte após *Neodämmerung*, aparece quando o personagem Neo parece ter sido derrotado pelo agente Smith, mas acaba por infectá-lo e o elimina do sistema da matrix, em uma atitude de sacrifício altruísta para salvar os homens do domínio da máquina. Se estende até Neo aparecer morto na cidade das máquinas.

A melodia mais triste e mais amena se contrapõe com os efeitos visuais digitais visíveis que alteram as cores e a fluência da sequência, dando uma impressão que essa música funciona como o *efeito* que deseja provocar a emoção do espectador. O que aliás, segundo Chion (1995), podemos perceber como uma das ferramentas para a criação de significados da música no cinema.

No entanto, Chion (1995, p. 192) se pergunta que serventia tem a música no cinema, além de aumentar o poder de "prolongar as emoções" da cena. Assim, sublinha que:

A que serve a música no cinema falado? De um lado, nos dirão, á facilitar seus pressupostos realistas, permitindo prolongar a emoção de uma frase daquele momento coincidentemente breve ou se ele é prolongado, de um olhar daquele momento fugidio, no qual,

ele brilha, de um gesto que já não é mais que uma lembrança. A música detalha uma palavra, um movimento, ou seja, um elemento pontual - exatamente como pode fazer o teatro, uma rima, uma transposição entre dois alexandrinos, ao fim de uma tirada (CHION, 1995, p. 193).<sup>vi</sup>

Uma terceira canção aparece numa música que tem uma aura de esperança, de otimismo, de fé e de alegria, chamada *Spirit of the universe*, já ao final da resolução da trama de *Matrix*: quando os seres humanos que habitam Zion (Sião) ficam sabendo do fim da guerra entre os homens e a máquina. Uma voz infantil se destaca nos refrãos e as imagens se tornam suaves. Os efeitos digitais visíveis se evaporam de sua presença tão impactante e parecem apenas querer mostrar sonhos. Aqui a tônica é de um efeito bem mais suave.

À medida que a intenção de narrar, a partir do uso de efeitos visuais digitais, se torna menos perceptível, a função de *efeito* da música também se ameniza e ambas parecem entrar em um transe particular. Cada qual expressando as emoções da maneira mais gentil que podem. Em conformidade com a intenção narrativa desse momento, ou seja, em tornar tudo o mais suave possível, extraindo um pouco a carga anterior de tensão que a história apresentava. Fica aqui, a consideração de CARRASCO (2003, p. 191) que “é difícil isolar a música do movimento visual, da ação filmada, das estruturas narrativas e dramáticas, dos ruídos, dos diálogos, etc.”.

Outro detalhe a considerar, que nem diz respeito ao uso das imagens geradas por efeitos visuais digitais e sua relação com a música como um dos aportes do universo sonoro cinematográfico. Mas que, também, exerce um papel relevante na discussão sobre a dialética do uso do som e da imagem, ou seja, na maneira em que temos de "audio-ver" uma obra cinematográfica: é a entrada nos créditos finais da trilogia da música *Navras*, que pode ser, grosseiramente, percebida como uma releitura da música *Neodämmerung*.

Cabe aqui, percebermos o que Chion (1995, p. 216) descreve como a capacidade da música no cinema funcionar enquanto a "circulação do *leitmotiv*"<sup>vi</sup> do filme, pois pode resumir aquilo que o realizador tinha como intenção de contar como história. *Navras* ao repetir a mesma letra de *Neodämmerung*, mas executada em uma melodia mais contida e mais emotiva que a música anterior, traz para os créditos finais da trilogia *Matrix*, o resumir do que era a busca pessoal e, porque não dizer, espiritual do personagem principal Neo. E nada melhor que a própria letra transcrita abaixo para disso explicitar:

Da desilusão leve-me à verdade  
Das trevas leve-me à luz  
Da morte leve-me à imortalidade.  
Ele que conhece o conhecimento e a ação,  
Com a ação supera a morte  
E com o conhecimento alcança a imortalidade.  
Nele estão entranhados o céu e a terra  
E todas as regiões do ar,  
E nele repousa a mente  
E todos os poderes da vida.  
Conheça-o como o Escolhido  
E deixe de lado todas as outras palavras  
Ele é a ponte para a imortalidade.  
Além dos sentidos da mente,  
E além da mente está a razão, sua essência.  
Além da razão está o Espírito no homem,  
E além disto está o Espírito do Universo,  
O que a todos faz evoluir.  
Quando os cinco sentidos e a mente se aquietam,  
E a razão em si descansa silenciosa,  
Então se inicia o supremo Caminho.  
E quando ele for visto em sua imanência e transcendência,  
Então os laços que selam o coração se apertam,  
As dúvidas da mente desaparecem,  
E a Lei do Karma não mais funciona.<sup>vi</sup>

### 3. O efeito visual digital *bullet-time* e a paisagem sonora

O efeito visual digital *bullet-time* é considerado um dos efeitos visuais mais impactantes de toda trilogia Matrix, sendo, até hoje um modelo para a criação de efeitos visuais digitais, principalmente, para filmes de ação.

O *bullet-time* tendo características que se assemelham as técnicas utilizadas nas cenas de lutas de kung fu do cinema asiático e, também, elementos que lembram a imagética dos OAV (*original anime video*); além de, visualmente ter uma linguagem próxima da dimensão das histórias em quadrinhos, misturando, assim referências estéticas de modo original. Do mesmo modo que utiliza uma interessante paisagem sonora, fruto dessas referências de linguagens e de sons eletrônicos super mixados.

Segundo Chion (1991, p. 17) o que temos para observar como mais significativo em cenas que utilizam das referências dos filmes de kung fu, caso explícito do *bullet-time* em Matrix, é o conceito proposto por ele que defende que neste tipo de construção audiovisual temos: “pontos de sincronização acentuados e a



elasticidade temporal” ampliadas, principalmente pelos ruídos de sons dos golpes apresentados neste tipo de cena. Assim Chion (2003, p.17) se pergunta:

Por que razão, por exemplo, os movimentos visuais rápidos que se acumulam nos filmes de kung fu ou os efeitos especiais não criam uma impressão confusa? Porque são auxiliados e marcados por pontuações sonoras rápidas (silvos, gritos, choques e zunidos) que assinalam perceptivamente certos momentos e imprimem na memória um traço audiovisual forte (CHION, 2003, p.17).

A paisagem sonora na sequência do bullet-time deixa em evidência que alguns elementos externos a ação são coadjuvantes e inserem conteúdos nas cenas, como, por exemplo, os sons de água caindo, poeira se esvaindo, estilhaços de tijolos nas paredes que voam pelos ares, etc. Tudo isso mixado a uma música eletrônica altamente estimulante *wire world* e que causa experiências sensoriais. Imprimem não só plasticidade ao quadro, mas fazem parte do movimento da ação para deixar impresso suas diversas referências estéticas, tanto dos *animes*, como do. Agem também de maneira inanimada como nos comics, em imagens e sons aparelhados que fazem o espectador mergulhar neste universo como se o vivenciasse de fato.

### Considerações finais

Ficou legível perceber o papel que a música e a paisagem sonora pode ter como *efeitos especiais extras*, em contraponto com a imagem gerada pelos efeitos visuais digitais, sendo estes dois aportes cinematográficos, importantes ferramentas que podem dar um suporte a narrativa fílmica.

Cada um destes aportes, ou seja, efeitos especiais, paisagens sonoras e músicas têm funções que se origina na narrativa proposta, vão contar uma pequena parte da história, satisfazendo alguma necessidade que outras matérias cinematográficas, como o diálogo ou a menção textual, por exemplos não poderiam suprir para aquele caso específico.

### Referências

- BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva.  
CARRASCO, Ney. **Sygykhronos: a formação poética musical do cinema**. Editora Via Lettera, 2003.  
CHION, Michel. **Audio-vision on screen**. New York: Columbia University

Press, 1991.

----- **La musique au cinema**. Paris: Librairie Arthème Fayard, 1995.

----- **Le son au cinema**. Paris: Collection Essais do Cahiers du Cinéma, 1985.

GOBERMAN, Claudia. "Teaching the sound track". **Quarterly review of film studies**, vol 1, núm. 4, 1976.

MANOVICH, Lev. **Lev Manovich Oficial Website**. Disponível em <<<http://manovich.net/index.php/project/imagemfuture>.>>.

## **O homem na estrada: a vida como obra de arte no rap dos**

### **Racionais Mcs\***

Gabriel Gutierrez Mendes

Caio Marques Peçanha

#### **Resumo**

Tendo como base musical a cultura do Atlântico Negro, os Racionais MC's produziram uma estética singular no rap nacional. Sua música operou como uma comunicação de contornos éticos, propondo uma narrativa de autoestima e autoconhecimento para a juventude periférica do Brasil contemporâneo. Seu discurso agenciou sentidos micro políticos, propondo uma estilização da vida. Este trabalho procura compreender como a arte é capaz de forjar posturas ativas perante a vida. Por meio de articulação entre a filosofia nietzscheana e os Estudos Culturais, argumentamos sobre a capacidade do rap dos Racionais de propor uma ideia de vida enquanto obra de arte, fazendo emergir, assim, a figura de um sujeito afirmativo que escapa do engajamento no crime e do trabalho precarizado.

**Palavras-chave:** Rap; Racionais Mcs, Política

#### **Introdução**

Mano Brown, Edi Rock, KL Jay e Ice Blue se intitulam “os quatro pretos mais perigosos do Brasil”. Juntos, formam os Racionais MC's, mais importante grupo de rap brasileiro. Através da gestação de uma estética responsável por reafirmar o orgulho negro e refutar o mito da democracia racial, os rappers paulistas passaram a figurar, especialmente a partir do final dos anos 90, entre os mais relevantes cronistas da periferia. As letras do grupo, marcadas por forte caráter político, aliadas aos *beats*, normalmente produzidos por KL Jay ou Mano Brown, inovaram por trazer a realidade dos bairros mais pobres de São Paulo “sem massagem”, o que significa, como diz Brown; a saber, exatamente como ela é, sem subterfúgios linguísticos que enfeitem ou romantizem o cotidiano periférico.

A narrativa escancarada, elaborada através da música, entretanto, vai além do papel de denúncia. Como afirmam em diversas entrevistas, os Racionais fazem “música para preto”. Tal afirmação nos faz intuir a possibilidade de a mensagem não ter como único objetivo dar visibilidade às condições precárias de vida nas favelas paulistanas, mas, principalmente, estabelecer um canal de diálogo e, a partir dele, propor caminhos alternativos para a população cuja realidade é igual ou semelhante

à narrada, engendrando uma crítica social feita a partir da própria linguagem do gueto, compreendida fundamentalmente por seus protagonistas. A partir desse encontro, o grupo oferece aos seus ouvintes, especialmente aos jovens periféricos, uma alternativa à escolha dicotômica entre mercado de trabalho precarizado e vida do crime; nas palavras de Mano Brown: “viver a vida como artista”.

O presente artigo tem como propósito compreender como se dá esse processo de comunicação. O que comunicam os Racionais para pôr em movimento uma vida ativa, compreendida aí como arte? Como se dá esta interação entre a materialidade da música, os significados que carrega e as subjetividades dos ouvintes? Como pode uma música engendrar performances para corpos que se politizam através do Hip Hop? Argumentaremos, ao longo do trabalho, a capacidade do grupo de simbolizar, através de sua música, a experiência do desamparo (KEHL, 1999), pondo em circulação um circuito de afetos outro, capaz de ensejar diferentes tipos de sensibilidade. Este processo, gestado na ordem da razão sensível, seria primordial incentivador da adoção, em termos Nietzscheanos (DIAS, 2011), de posturas ativas perante a vida. O ouvinte, investido da capacidade de elaborar suas próprias linhas de fuga, torna-se criador de si próprio. Sob essa perspectiva, haveria, nos discos, discursos e entrevistas do grupo, um sugestionamento de caráter ético, responsável por estabelecer íntimo diálogo com os fãs, adquiridos ao longo de 28 anos de carreira.

Empreendemos nosso esforço de pesquisa a partir da aliança entre análise das músicas, declarações e “orelhadas” em shows, e amplo aporte bibliográfico, calcado especialmente na Filosofia e nos Estudos Culturais. Assim, pensamos ser possível estabelecer aproximações entre a obra dos rappers paulistas e algumas discussões pertinentes ao campo da Comunicação, com o objetivo de melhor compreender alguns pontos ainda turvos no estudo dos Racionais.

### **Efeito colateral que o seu sistema fez**

Os Racionais MC's iniciaram suas carreiras no rap em 1989, num contexto de ascensão das políticas neoliberais no país. A desigualdade socioeconômica brasileira era à época ainda mais acentuada e conservava como importante agravante o aumento da pobreza e do desemprego entre os mais pobres (CALDEIRA, 1997). Segundo Mendes (2016), “os Racionais MC's parecem ser filhos desse processo intenso de produção de desigualdades”. Sob essa perspectiva, o rap do grupo é, em

alguma medida, uma resposta às condições precárias de sobrevivência nas periferias. Não seria, portanto, mera coincidência o fato de a música dos *rappers* paulistas ganhar o país na década de 90, justamente quando o neoliberalismo “leva a contradição brasileira a patamares infernais” (SINGER, 2012)

A eclosão da sonoridade rap nos anos 90, portanto, guarda motivações iminentemente políticas. Cabe, entretanto, conferir merecido crédito a outras estéticas musicais responsáveis por cumprir papel parecido em anos anteriores. Antes de encontrarem a cultura hip-hop e efetivamente adentrarem o mundo das rimas e dos beats, KL Jay e Mano Brown eram *office boys*. Segundo Brown, um dos principais elementos responsáveis por uma espécie de educação cultural e política foram os bailes Black. O movimento musical, que ganhou força no final da década de 70, era terreno fértil para um discurso de afirmação do orgulho negro (XAVIER, 2014). Desta forma, intuímos uma potência politizadora no estar junto proporcionado pelos bailes, pelas políticas de estilo (XAVIER, 2014), mesmo que não houvesse naquele momento linguagem mais direta ou até “panfletária”.

Postas tais possibilidades, lembrariamos a importância dessas insurgências culturais, na medida em que, como afirma Guattari (1990), os focos de poder residiriam, hoje mais do que nunca, em estruturas de produção de subjetividade. Ou seja, a experiência política não estaria mais centrada numa produção de decretos, característica de processos verticais. Essa decadência seria marca da exaustão do modelo político tradicional, que costuma entender o social como resultado racional da associação de indivíduos autônomos (FERNANDES, 2009). Em face à derrocada deste padrão cuja centralidade é o racional, surge uma espécie de modelo atravessado por uma “cultura do sentimento” (MAFFESOLI, 1995). É a partir desta proposta de pensamento que podemos analisar a capacidade de a produção de subjetividades através da música, independentemente da especificidade de sua linguagem, se tornar importante ferramenta de resistência.

Enquanto a estética dos bailes trazia a alegria da dança, do estar junto proporcionado por uma música capaz de fazer política através das performances do corpo, o rap traz, conforme diagnóstico de Kellner (2001), um realismo cru, responsável por ensinar um meio particular de comunicação cujo repertório linguístico une seus ouvintes ao expressar a violência da vida no gueto “sem enfeites e na sua cara” (KELLNER, 2001). Poderíamos considerar tal forma de expressão como autêntica representante de uma cultura popular, cujas bases, de acordo com

Hall (2003), estariam em experiências, memórias e tradições do povo. Os Racionais, portanto, podem ser entendidos como vozes de uma “vida subalterna específica, que resiste permanentemente a ser reformulada como baixa e periférica” (HALL, 2003).

O rap, desta forma, constitui-se na arma dos “quatro pretos mais perigosos do Brasil” contra a dura realidade da vida pauperizada e seus horizontes históricos, limitadores do desenvolvimento de determinadas potencialidades nos sujeitos periféricos. Neste momento, a arte pode conferir a seus interlocutores a coragem de romper estruturas que os relegam a injusta escolha entre mercado de trabalho precarizado e vida do crime. Neste sentido, retomamos a observação de que Mano Brown e KL Jay eram *office boys* antes de serem MC’s. Ambos romperam o círculo vicioso através do contato com a música, primeiro nos bailes Black e, em seguida, através do movimento hip-hop.

Neste sentido, a arte proporciona uma forma de subjetivação, um passo para fabricar a si mesmo a partir do exemplo proporcionado pela obra. Gostaríamos, então, de defender que os Racionais MC’s sugerem, como única forma de fugir dessa escolha dicotômica, que se viva a vida como artista. Dias (2011), ao comentar a fabricação de si na filosofia de Nietzsche, afirma que, antes de produzir um “si mesmo”, faz-se necessário criar um gosto próprio, gestar novas preferências, que não aquelas impostas pela sensibilidade comum.

Pôr em giro esse pensamento, profundamente conectado à problemática do corpo, implica mudar os afetos que nos atravessam. Neste momento, acreditamos ser possível argumentar, assim como Kehl (1999), a possibilidade de os Racionais fazerem circular a experiência do desamparo, capaz de despossuir o sujeito de seus predicados (SAFATLE, 2015) e abrir corpos à novas experiências sensíveis. Apenas a partir dessa mudança de perspectiva pode-se passar da reatividade à atividade, no sentido nietzschiano das palavras. Ou seja, é através desse processo que se cria uma alternativa própria às condições relegadas pela escolha dicotômica.

### **Paulo, acorda! Pensa no futuro que isso é ilusão**

Uma das noções mais importantes na música dos Racionais é a necessidade de independência. Em diversas letras, o grupo coloca a impossibilidade de recorrer a ajudas externas, como as instituições políticas tradicionais, fazendo valer a máxima segundo a qual não se pode depender de ninguém. Em “A vida é desafio” (2002), por exemplo, Edi Rock aponta o quão estrutural é a condição de opressão: “500 anos



de Brasil e o Brasil aqui nada mudou”. Na composição de “Homem na estrada”, por sua vez, são evocadas algumas figuras representativas do poder público. A imagem do IBGE que pisou uma vez na favela e nunca mais voltou; o IML dez horas atrasado; a ambulância que não chega nunca em socorro; e em última instância a FEBEM, casa de detenção para jovens, ocupada em sua imensa maioria por negros, marca do racismo e da ausência do poder público na vida dessa parcela da população.

Posto isso, argumentaríamos que todas essas figuras, implodidas pelo rap dos Racionais, representam a circulação de determinados tipos de sensibilidade. As imagens do luxo fútil dos *playboys*, da vida perfeita das novelas da Rede Globo, caracterizam afetação pela esperança de isso um dia tornar-se realidade. Os anseios pela intervenção do poder público em favor da população, por sua vez, evidenciam demandas de amparo. Supomos haver na obra dos *rappers* capacidade de ensinar uma forma outra de sensibilidade. Neste sentido, estaríamos de acordo com Kehl (1999), segundo a qual o grupo é capaz de simbolizar a experiência do desamparo.

Segundo Safatle (2015), encontrar-se desamparado significa “estar em uma condição sem ajuda possível”. A periferia estaria, sob essa perspectiva, cercada do Real, em suas mais cruéis facetas: a miséria, a violência, as drogas (KEHL, 1999). Ser capaz de simbolizar essa experiência significaria estar apto a suspender as demandas de amparo. Desta forma, o sujeito é obrigado a confrontar-se com sua impotência frente à realidade. Não haveria, portanto, motivo algum para esperar algo do poder público.

Por outro lado, o desamparo inaugura também uma nova temporalidade, desta vez desprovida de expectativa, instaurando de uma espécie de indeterminação (SAFATLE, 2015). Sob essa perspectiva, argumentaríamos a possibilidade de eliminar as sensibilidades gestadas em função da busca por amparo. Não há esperança. Tudo que existe é a realidade de um presente repleto de dificuldades a serem superadas. Pensamos existir nesse processo a quebra da figura de um “individualismo possessivo” através da ascensão de uma insegurança ontológica (SAFATLE, 2015), de uma perspectiva segundo a qual não há certezas, nem estruturas fixas definidoras de um indivíduo. Faz-se necessário, como afirma Safatle (2015), decretar o fim de um reconhecimento por predicação. Admitir tal tese implica assentir o fim do próprio indivíduo, pois esta forma de reconhecimento precisa que assumamos pessoas detentoras de determinados adjetivos, marcadas pela

unidade do *eu* (SAFATLE, 2015). De acordo com o autor, a falência desta categoria tem como centralidade fazer emergir corpos abertos à própria spectralidade. A transformação, portanto, não poderia, sob hipótese alguma, vir a partir do estabelecimento de normatividades. Ser afetado pelo desamparo, pois, é compreender uma condição simples: não há garantias, o “ser” não existe. Nem mesmo a ascensão social, o acesso aos bens materiais, a adesão fetichista ao dinheiro pode anular a condição ontológica de estar desamparado (KEHL, 1999).

Implodir essas formas de sensibilidade resulta também na extinção dos sujeitos e identidades gestados por elas. Os Racionais buscariam, através da música, pôr fim a uma afetação replicadora a lógica de subserviência, segundo a qual os espaços do sujeito periférico já estariam previamente dados. Isso não implicaria negar a cor de pele, pelo contrário. Emergiria desses escombros uma postura marcada pelo que Kehl (1999) chama de “aceitação ativa”. Afirmar-se negro é dizer não ao padrão imaginado por classes mais abastadas; é bradar o orgulho por sua cultura, mas refutar intransigentemente a vida precarizada que lhes fora relegada, discordar permanentemente da impossibilidade de atingir determinadas profissões, por exemplo. O grupo exalta suas origens, mas não *glamouriza* a pobreza, não se conforma com injustiças estruturais. Se há afirmação da cor de pele, mas negação dos espaços que foram impostos, qual a saída?

### **Eu vim da selva, sou leão, sou demais pro seu quintal**

O desamparo surge como afeto capaz de mobilizar uma espécie de errância, advinda da derrocada das fantasias que nos defendem da ausência de garantias com a qual a vida nos defronta (SAFATLE, 2015). Essa indeterminação, cujas imagens estão expressas no parágrafo anterior, pode, em seguida, dar lugar a um afeto de coragem. A simbolização de uma insegurança ontológica converte-se em coragem na medida em que transforma a violência do desamparo em processo de mudança de estado (SAFATLE, 2015). Fazer emergir tal afeto, por sua vez, representa uma abertura à novas possibilidades. Tais oportunidades, entretanto, aparecem sob o jugo de um elemento fundamental: a vontade. A gestação de uma vida forte, do criar a si mesmo, só pode aparecer expressa sob a forma do querer. Neste sentido, enfatizaríamos a importância de uma colocação posta por Dias (2011) ao estudar a filosofia nietzschiana: “numa humanidade altamente desenvolvida como a de hoje,

cada um tem a possibilidade de desenvolver vários talentos. Poucos, no entanto, têm tenacidade, perseverança, energia”. Desta afirmação, depreende-se que todo sujeito é dotado de potencialidades, mas “tornar-se aquilo que se é” é possível apenas sob o crivo da vontade. Ou seja, tal conceituação implica que, ao falarmos sobre a confirmação de uma essência, estejamos sempre discorrendo sobre perspectivas em aberto dentro de nós mesmos. Portanto, qualquer ótica de análise que engesse o sujeito, tente apresentar características pré-discursivas não nos será útil.

Como afirma Nietzsche, em “Genealogia da Moral” (2009), “um *quantum* de força equivale a um mesmo *quantum* de impulso, vontade, atividade – melhor, nada mais é senão este mesmo impulso, este mesmo querer e atuar”. A vida superior da qual estamos falando, portanto, é precisamente a experiência segundo as regras da vontade. Sob essa perspectiva, o homem é precisamente aquilo que desejar ser. Nas palavras de Mano Brown, introduzindo a música Vida Loka pt.1 (2002) em participação no disco gravado ao vivo por Criolo e Emicida (2013): “Porque eu sou cheio de querer e o dinheiro é pouco para nós”. Em algum sentido, essa máxima é capaz de simbolizar o tipo de ação que o grupo prega. Trata-se de uma construção em cima das individualidades postas a partir do desejo.

A ascensão dessa nova sensibilidade, portanto, produz um voltar-se para si, cuja característica central é fazer o sujeito abrir-se à experimentação. Todavia, identificar as vontades requer um trabalho de autoconhecimento uma transformação do homem em senhor de sua própria vida. É através desse esforço que o sujeito pode construir-se na singularidade. Dias (2011) afirma que, para Nietzsche, o homem não é nada do que pensa, do que ambiciona. Dessa forma, só seria possível descobrir o que realmente se quer através de tentativa e erro. É apenas através da provação diária de novos gostos que se pode construir um paladar distinto do comum. Nas palavras de Nietzsche (DIAS, 2011): “Se é verdade que a lebre tem sete peles, o homem pode despojar-se de setenta vezes sete peles e ainda não poderá exclamar: Até que enfim! Agora, este és tu na verdade! Já não é mais uma casca!”

A sobrevivência em meio a um ambiente permeado pela escassez exigiria, portanto, esta sabedoria advinda da experimentação. Como diz Mano Brown durante discurso na favela da Rocinha, no Rio de Janeiro: “Isso é ser artista, o dia a dia ensina a você ser malandro, a você conviver com o que você gosta e com o que você não gosta.” Edi Rock, em “A vida é desafio”, faz duas afirmações nesse sentido: “A vida não é problema, é batalha, desafio. Cada obstáculo é uma lição”; “Corrida hoje,

vitória amanhã. Não se esqueça disso, irmão”. A partir dessas colocações, pensamos existir nos Racionais um convite à uma vida forte, feito a partir de uma mediação micropolítica da estética do rap. Sob a perspectiva das sugestões proferidas pelo grupo em forma de rimas, o jovem periférico deve agir visando sua sobrevivência. Nos perguntaríamos, no entanto: a despeito dessa característica de transitoriedade, posta a partir da vontade, o que haveria de concreto, como espécie de um manual postural? O grupo prega algum tipo de ação política universal?

A letra de “Jesus Chorou” (2002) nos fornece uma pista ao exaltar algumas figuras internacionalmente famosas. Analisando o perfil do grupo, percebemos, entretanto, crenças e modelos de ação dos mais conflitantes em diversos aspectos. Todos eles teriam encontrado a morte enquanto lutavam por justiça e paz. Dentre as figuras: Gandhi e Martin Luther King, representantes da desobediência civil e da não-violência; do outro lado, Malcom X e Che Guevara, adeptos do embate físico em nome da luta macropolítica. É simbólico que essas pessoas constituam a constelação de admirados por Brown. O fato de estarem na mesma letra, como representantes da luta por justiça e paz deixa uma mensagem clara: não importa a forma de luta dos “manos”, o importante é pôr um fim à subserviência, engendrar uma vida forte, que se insubordina ao jugo do racismo e da desigualdade, duas das maiores chagas da sociedade brasileira. O mesmo verso, ao mesmo tempo, expressa a necessidade de o ouvinte estar atento à preservação da própria vida. Estar atento aos perigos da retaliação, retratada principalmente na figura da polícia, é importante para manter-se vivo. De alguma forma, segundo Kehl (1999), este seria o único valor universal defendido pelo grupo.

Superar essas barreiras sociais exigiria, segundo KL Jay, em entrevista à Carta Capital, portar-se como um Leão. O DJ do grupo evoca a figura do animal para dar imagem à força. O sujeito que não pode ser domado é aquele cujo comportamento assemelha-se ao do leão. “Ou você se afasta e fala: ‘vossa majestade, passe’. Ou você vai querer enfrentar ele: boa sorte”, diz KL Jay. Por outro lado, o DJ dos Racionais afirma que a sociedade ensina os negros a se considerarem ovelhas, fáceis de serem subjugadas, marcas do “Brasil de 500 anos atrás”.

Nietzsche (2009) estabelece uma comparação entre aves de rapina e ovelhas. O filósofo aponta o primeiro como animal dominador, expressão da força, enquanto o segundo é posto como dominado, escondido sob a capa da moral. Sob essa

perspectiva, a força só pode se expressar como um “querer-dominar”, “querer-vencer”, “uma sede de triunfos”. Não haveria profundas semelhanças entre as afirmações? O leão de KL Jay é a ave de rapina Nietzscheana, cujo papel é o de protagonismo, símbolo da vitória, e não o de inferioridade, relegado às ovelhas, evocadas por ambos. Nos perguntaríamos, então, o que faz alguém se tornar um leão?

### **O que será, será. ‘Vamo’ até o final**

A figura do leão, enquanto representante do que não pode ser derrotado, nos remete diretamente ao sujeito confiante de si mesmo; ou seja, cuja autoestima é elevada. Essa expressão, analisada em vista de todo o processo discutido até o momento, encontra voz na concepção de nobreza, um “guerreiro de fé” que “nunca gela”, como aquela proposta por Nietzsche (2005). Lembraríamos, neste sentido, de uma colocação do autor, segundo a qual “a alma nobre tem reverência por si mesma”. Desta forma, o homem capaz de tornar-se leão é aquele cujos valores não são determinados por terceiros. Ele não precisa da aprovação alheia, pois é capaz de fabricar seu próprio julgamento. Neste sentido, orgulhar-se de si requer uma independência de juízo. Se a imagem em voga sobre a população periférica é negativa, faz-se necessário criar um outro peso para esta medida. É preciso esvaziar a concepção imposta e substituí-la por parâmetros que referendem uma vida forte, que legitimem o próprio homem.

Em entrevista ao programa de Ronald Rios, na TV Gazeta, KL Jay aponta a autoestima como arma mais eficaz para combater o racismo. Segundo o DJ, “depois dos Racionais, os pretos começaram a usar o cabelo afro, trançado, a andar com camisas “100% negro”. Ao remontar uma história da nobreza em “Além do bem e do mal”, Nietzsche (2005) indica a casta dos bárbaros como detentora do que era nobre, não por sua força física, mas pela psíquica. Portanto, seria possível pensar um homem forte na medida em que ele se imagina forte, tornando-se capaz de sentir-se como “aquele que determina valores”.

Desta forma, o homem nobre não seria dependente de moralismos como os propostos pela religião, por exemplo. A vida em função de conceituações de bom e mau, determinadas através de instâncias metafísicas, seria mais uma das muletas, ilusões a denunciar uma fraqueza. Esta seria uma moral de utilidade, denominada

por Nietzsche (2005) de “moral dos escravos”. Neste caso, “no que é mau se sente poder e periculosidade”. O filósofo concebe, por outro lado, uma “moral dos senhores”; o bom seria, para estes, símbolo da força, do que desperta medo, a figura do leão. O mau, entretanto, seria substituído por “ruim”, ou seja, aquilo cuja marca é a impotência, submissão, reverência aos padrões de comportamento pensados por terceiros, reprodução fiel da imagem suscitada pelas ovelhas. Como diz em “Jesus chorou”, “vão me chamar de senhor, não por vulgo”.

A autoestima da qual estamos falando passaria, portanto, pela invenção de valores. Ter a possibilidade de determinar o que se é, criar um gosto próprio, é a tarefa fundamental. Aqui é importante a mencionada ideia de experimentação. Não estamos, sob essa perspectiva, discorrendo sobre um indivíduo apegado aos seus próprios ideais. Pelo contrário. O mote que nos parece interessante para conhecer o discurso dos Racionais é visualizar a imagem daquele sujeito que não se deixar capturar sob forma alguma. Entendemos o ato de criar valores a partir da experiência (DIAS, 2011), como uma maneira de atrelar o pensamento (Racionais criam este lugar, meio indefinível, mas visível para os fãs) aos afetos, considerar o efeito das experimentações nos corpos para pensar o que é bom ou ruim. Se o julgamento dos *playboys* coloca o sujeito periférico em posição de subserviência, rebaixa sua autoestima, o afeta de maneira negativa, então só poderia se tratar de algo ruim. Em contrapartida, portar-se como leão e viver a vida como artista, deve ser visto como demonstração de força, sempre considerada expressão positiva. Em “Vida Loka II”, Brown pergunta: é “Viver pouco como rei ou muito como Zé?”.

### **Considerações Finais**

Efetivamente, nas letras dos Racionais fica expresso um conflito entre diversos tipos de vontade. Em alguma medida, ao longo da obra, fica latente a avaliação de caminhos possíveis para a vida na periferia. Em “Vida Loka parte 2” (2002), o eu-lírico de Brown afirma dormir pronto para guerra e não se lembrar de ser assim. Em seguida diz ter ódio e saber o que é mal para si. Acreditamos existir nessas colocações uma espécie de experimentação do corpo. Logo em seguida, entretanto, é posto um choque entre afetos: “O cheiro é de pólvora e eu prefiro rosas. Eu que sempre quis um lugar, gramado e limpo, assim, verde como o mar. Cercas brancas, uma seringueira com balanço. ‘Desbicando’ pipa, cercado de criança”.



Ao conceber essa contradição, Brown está implicitamente colocando um problema sensível, cujo foco encontra-se não na racionalidade, mas no âmbito corporal. O julgamento consciente é sempre feito a partir de uma característica inconsciente, expressa nos impulsos. Lembraríamos uma afirmação de Nietzsche (2005), no aforismo 117 de “Além do bem e do mal”, segundo a qual “a vontade de superar um afeto é, em última instância, tão somente a vontade de um outro ou vários outros afetos.” Ou seja, a questão posta aqui é a possibilidade de dar voz a orientações de querer tão diversas. Todas em constante conflito, tentando dobrar umas às outras. Em algum sentido, o homem é resultado dessa multiplicidade (Dias, 2011), como na atmosfera de autoquestionamento que percebemos em “A Fórmula mágica da paz”. Assim, o sujeito periférico deveria submeter suas experiências ao jugo da razão sensível, identificando o que lhe faz bem ou não. Só assim o sujeito seria capaz alargar suas percepções e pensar novas possibilidades.

### **Referências**

- BENAZZI, J. R. S. C.; MAIA, J.L.A. Identidade e estilo de vida: novos impactos na comunicação organizacional. **Anais do VI Lusocom**. Covilhã: Lusocom – Federação Lusófona de Ciências da Comunicação, 2004
- CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. Enclaves fortificados: a nova segregação urbana. **Novos Estudos CEBRAP**, v. 47, p. 155-76, 1997.
- DIAS, R. **Nietzsche, vida como obra de arte**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- FERNANDES, C.S. **Sociabilidade, comunicação e política: a Rede MIAC como provocadora de potencialidades estético-comunicativas na cidade de Salvador**. Santa Catarina, 2005. Tese (Doutorado em Sociologia Política) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. Tradução de Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papirus, 1990.
- HALL, Stuart. Que “negro” é esse na cultura negra? In: HALL, Stuart (Org.). **Da Diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, p. 335-349, 2003.
- KEHL, M. R. Radicais, raciais, racionais: a grande fratria do rap na periferia de São Paulo. **São Paulo em perspectiva**, v. 13, n.3, p. 95-106, 1999.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.



MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

MENDES, G. Efeito colateral que o seu sistema fez: O rap político dos Racionais Mc's e a cidade de São Paulo. **Revista sociologia em rede**, v. 6, N. 6, p. 68-82, 2016.

NIETZSCHE, F. **Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

NIETZSCHIE, F. **Genealogia da moral: uma polêmica**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SAFATLE, V. **O Circuito dos afetos**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

SINGER, A. **Os Sentidos do Lulismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

RACIONAIS MC'S. Raio-X do Brasil. São Paulo: Zimbabwe Records, 1993.

\_\_\_\_\_. Sobrevivendo no inferno. São Paulo: Cosa Nostra, 1997.

\_\_\_\_\_. Nada como um dia após outro dia. São Paulo: Cosa Nostra. 2002.

RACIONAIS MC'S Vida Loka Pt.1 Intérprete: Mano Brown. In CRIOLO, EMICIDA. Criolo & Emicida Ao vivo. São Paulo: Oloko Records, Laboratório Fantasma, 2013. 1 CD (cd. 1h 13 min.). Faixa 17 (4 min 31 s).

OLIVEIRA, LX de. **Cenas musicais, experiências identitárias e práticas de consumo: os bailes black no Rio de Janeiro**. IS Working Paper, 3.ª Série, 2015.

## **Imagem:**

partilha do sensível\*

Ivan Tex Sodré Gomes

Formado em História (Licenciatura e Bacharelado) pela UFF – Universidade Federal Fluminense (1996). Em dança, iniciou sua formação, a partir de 1990, com D. Helafany Peçanha, Jânia Baptista, Armando Nesi, Tatiana Leskova. Integrou a Cia de Ballet da Cidade de Niterói –RJ (1995-1998) onde trabalhou com Vasco Wellemkamp, Luis Arrieta, Rodrigo Moreira, Roberto de Oliveira. Desde 1999, integra a Cia de Dança Palácio das Artes (BH/MG) onde desenvolve processos criativos como criador-interpretar. Em 2007, ao participar do FID (Forum Internacional de Dança) pelo projeto Território Minas com a proposição *Corpos In-Natura*, cria o grupo *EntreCorpos* que já produziu *Percursos Essenciais* (2009) e *As Coisas não são sólidas nem líquidas* (2010) e *Percepções sobre superfícies* (2015). O processo de criação do grupo se dedica a entender as relações entre corpo e ambiente como instâncias que se co-definem. Atualmente é mestrando no PPG Comunicação Social da PUC-Minas (BH), com orientação de Julio Pinto, com ênfase nos estudos de semiótica e corpo.

### **Resumo**

O artigo pontua questões sobre a construção da percepção sobre imagem e como imagem se constitui como uma ideia. Os níveis de representatividade que ela adquiriu na contemporaneidade e seu papel pelo qual vivemos, percebemos e percorremos o mundo ao nosso redor. Bem como, ela não está entre as coisas que são ditas de um sujeito, enquanto integralidade, devido ao seu aspecto de não inalterabilidade. Imagens são manifestações de coisas, manifestação de tudo que se crê existir e sua existência depende do nosso conhecimento. E, por fim, a imagem como multiplicidade de tempos e de espaços possíveis, cada um dos quais habitados por seus próprios conjuntos de entidades - imagens perceptivas, imagens formais e imagens conceituais.

**Palavras-chave:** cognição; imagem; processo de significação; semiótica

“Os objetos nesse espelho podem estar mais próximos do que  
parecem”. Baudrillard

### **1. Introdução**

A que distância está o mundo? – pode ser um pouco presunçoso de minha parte começar com esta qualidade de pergunta, mas me apropriarei desta provocação do sociólogo Jean Baudrillard, em seu livro *A Troca Impossível* (2002), para iniciar

este artigo. Bem como, consciente que não chegarei a resposta de tal questão, mas muito mais a proximidades mais para lá, mais para cá... Acrescentaria inclusive à provocação, a que distância estão as imagens que nos acotovelam a cada instante.

O homem é capaz de produzir informação; transmiti-la e guardá-la; não apenas as herdadas, mas adquiridas, porém, no instante, que o homem toma a imagem como modelo do mundo, de si próprio e da sociedade, e no momento em que a imagem passa a ser o modelo de pensamento, muda a própria estrutura da existência, do mundo e da sociedade. O pensamento, o desejo, o sentimento vão adquirindo caráter de jogo mosaico que não se distribui equitativamente, na relação das perdas e dos ganhos entre as partes em jogo.

A percepção de uma identificação total do mundo, a partir do princípio único, de que podemos produzir uma síntese de todas as atividades possíveis do ser humano, de que podemos representar os objetos em suas proporções reais (absolutas), se institui como uma subordinação a uma ordem de ‘coisa inviolável’, e não representa a forma como percebemos o mundo, e, sim, implanta-se numa uniformidade ‘estatal’ de pensamento.

Este processo se pulveriza completamente ao percebermos que o próprio mundo e o pensamento são feitos de incertezas, e que a ideia de verdade, pura/integral não se concretiza como real. A incerteza é que abre o mundo para a singularidade dele mesmo e do próprio pensamento que o configura como tal.

O Mundo não é algo dado, pronto. Pronto para ser habitado e significado. Se não houvesse a exigência de o mundo ter um sentido, não haveria o movimento de encontrar um equivalente geral para ele, simplesmente aceitaríamos a insignificância do mundo. Como Baudrillard (2002:131) nos pontua, através das palavras de Emil Cioran, “só somos uns fracassados a partir do momento em que cremos que a vida tem um sentido – e a partir daí todos o somos, já que ela não tem sentido algum”.

Estamos divididos entre o imaginário do sentido: a exigência de verdade e a hipótese cada vez mais provável de que o mundo não tem qualquer verdade final – que é uma desilusão definitiva. O mundo nunca teve sentido, jamais foi passível de troca com o que quer que seja, mas hoje está difícil encontrar um equivalente de reserva, visto que o mundo se tornou um fetiche especulativo do capital, como nos alerta Baudrillard (2002:133), “mundo deixou de ser um objeto potência signo, mas um objeto potência objeto”.

Deixar lugar livre para a singularidade do pensamento, liberando-o de toda funcionalidade, de necessidade de valor, de corresponder a um sentido que fixa o mundo na literalidade do verdadeiro. Abraçar o pensamento em sua categoria de falta de acabamento, de sempre cúmplice de uma interrogação, bem como de suas estruturas jamais verificáveis em seu cerne, nos permite notar, inclusive, que a representação desproporcional de um acontecimento nos é organicamente natural desde a infância. Permitir que essa representação desproporcional, em sua predestinação a qualidade de inutilidade, de ineficiência em relação a qualquer uso ou finalidade que seja, alivie-nos da hipótese do saber e da informação, de toda essa sobrecarga informacional e comunicacional com a qual nos entulhamos.

“O pensamento arrogando-se a si o monopólio da significação e do saber, libera tudo que não significa nada e não quer nada significar [...], dando à utilidade o que é da ordem da função útil, dá ao mesmo tempo à inutilidade radical o que é da ordem da inutilidade radical [...] ao vazio o que é da ordem do vazio”. (Baudrillard, 2002:123)

Novamente, deixar lugar livre para a singularidade do acontecimento, o que é irreduzível à sua transcrição codificada e à sua teatralização, liberando-o da tirania do sentido e da limitação de sempre procurar a equivalência entre os efeitos e as causas de uma relação binária.

Temos um imenso desejo de acontecimentos e uma imensa decepção, pois, os excessos dos conteúdos da informação criam uma situação imoral e amoral, para qual não há qualquer equivalente, por refrear e até mesmo inibir o acontecimento em sua esfera pessoal e coletiva. O acontecimento previsível ao qual estamos expostos, só se faz verificar os modelos pré-digeridos pela informação e se arranja menos interessante por ocupar o lugar de “signo único” e sem conteúdo – redutível a si mesmo.

Somente os acontecimentos desembaraçados da informação criam uma aspiração fantástica, pois nada os explica, permitindo assim que a imaginação possa lhes acolher.

Decifrar um acontecimento é analisar a relação com o seu duplo: com o que ele pode ser trocado, sentido manifesto; e com o que ele não pode ser trocado, sentido verdadeiro. Neste processo, encontramos o lugar da experiência como alicerce da estruturação do acontecimento, envolvendo sensação, percepção, prazer e sofrimento.

E, o papel da imagem, em seu processo de construção, veiculação, distribuição, se configura de extrema importância nos dias atuais, pelo peso que ela desempenha na formatação de nossas vidas cotidianas. As imagens se tornaram conceitos programados e tais conceitos, em símbolos vazios. Transformaram-se em cenas simbólicas que programam a sociedade para um comportamento mágico à vida em sociedade. Os vetores de significação se inverteram – não é mais a produção de significação que representa a coisa extensa, é a imagem que representa a “significação” intensa. Hoje, enfrentamos um processo envelopante de produção de ‘mundos’ adequados a este tipo de ‘significação’. O mundo configura-se em sua dimensão simbólica e o significado o pretexto. O signo não é mais o que era, já que não há realidade da qual seja signo. A imagem tomou o caráter de magicizar a informação, onde as reações são de forma bastante parecidas, assim como é a operadora mágica de um desaparecimento da realidade, de apagar a coisa, o objeto, o signo. Um universo de mundo sem sentido, da insignificância total. Os atos, os discursos, o que quer que aconteça, vão em direção a um estado limite de responsabilidade zero, livrando-se da ‘responsabilidade do saber’, da capacidade de percepção enquanto produção de conhecimento. E, os homens ao se entregarem a esta lógica de realidade entregam-se a simulação do espetáculo do pensamento que modela a imagem a um projeto de mundo e de indivíduo espectral, mais do que ao próprio pensamento – aquele que pensa porque é pensado.

Imagens deveriam ser espaços para a liberdade e não passatempos que funcionam em movimentos de eterna repetição, recombinação os mesmos elementos. Primeiramente, se a percebermos que em seu valor supostamente “objetivo”, revela-se radicalmente o caráter do mundo não objetivo, veremos que é a objetiva da imagem que, paradoxalmente, revela e reforça a inobjetividade do mundo, esse algo que não será nem resolvido pela análise, nem pela semelhança.

A maioria das imagens fala, fala, é inesgotável, e interrompe rapidamente a significação silenciosa de seu objeto, o que reflete senão a miséria “objetiva” da condição humana. Lamenta-se que o real tenha desaparecido sob o pretexto de que tudo passa pela imagem, mas esquece-se de que a imagem também desaparece sob o golpe do real. É só liberando a imagem do real que lhe conferimos a sua potência, e é só conferindo a imagem a sua especificidade que o próprio real pode encontrar sua verdadeira imagem. Sua real representação sístia. Raras são as imagens que escapam dos processos de significação forçados.

O culto da imagem a qualquer custo leva frequentemente a um destino desafortunado: o encerrar o real em seu princípio de realidade, enquanto o jogo essencial é o libertar o real de seu princípio de realidade. Imagens teriam que ser percebidas com a ideia de criar mundos possíveis e não apenas transcrever ou reforçar a realidade tal qual se apresenta. Ela não se estabelece como reprodução do mundo, mas o constitui em seus aspectos de ruptura e desproporção.

Isto se apresentaria como possibilidade sobre o problema de nossa famosa “incomunicabilidade”, para o fato de que as pessoas têm uma tendência a mais nada significar umas para as outras, situação angustiante que leva a significação forçada.

Para que uma imagem seja uma imagem, antes de qualquer coisa é preciso primeiro que se torne uma, e isso só pode ser feito na suspensão da operação conflituosa do mundo e numa estratégia de despojamento. Resistir ao boato pelo silêncio da imagem. Resistir ao fluxo e à aceleração pela “imobilidade” da imagem. Resistir ao ímpeto da comunicação e da informação pelo segredo da imagem. Resistir ao imperativo moral do sentido pelo silêncio da significação. O fluxo visual só conhece a mudança, e a imagem não tem sequer tempo de se tornar imagem. “Substituir a epifania triunfal do sentido pela epifania silenciosa do objeto e de suas parecenças”, como nos pontua Baudrillard (2002:144). Nosso conhecimento do mundo e do objeto se faz mais pelo que não é do que pelo que é.

A imagem enquanto objeto tem valor irrisório (não tem valor de troca), seu valor está na informação que transmite, na relação de seu processo comunicacional de produção, veiculação e distribuição da mesma. Ela representa diversos níveis de entendimentos, tanto de competências específicas que incluem noções indispensáveis para o reconhecimento perceptivo, quanto de elementos de consenso generalizado, requisitos elementares para poder entendê-la como objeto dado ou um conceito dado. São acordos intersubjetivos de reconhecimento para percebê-la como fenômeno. Considerando fenômenos objetos de nossa percepção.

Cada vez que a imagem muda seu percurso, ela muda de significado – construindo relação direta com o contexto e o repertório na qual está inserida. E, é neste instante que podemos encontrar as brechas para desdobrar seus aspectos estéticos, políticos e epistemológicos não previstos.

A imagem, enquanto objeto de significação, se apresenta nos dias atuais como um pano de fundo em que podemos fazer dela e com ela o que bem entendemos. Vemos o movimento de que não é o sentido que “explica” a imagem; mas a imagem

que “ilustra” o sentido como legendas intermináveis que categorizam os sentidos como indispensáveis.

O analfabetismo imagético está a nos levar ao analfabetismo de produção de sentido. Ela se vê manuseada como um ritual de magia; no fundo não somos nós que a manipulamos, é ela que nos manipula. Fascina seu receptor, sem que este saiba dizer o que o fascina, porque é a imagem e não a produção de sentido que transmite realidade – criando relações maniqueístas sobre a realidade, o que é “bom” e o que é “mau”, o que é “bonito” e o que é “feio”, o que é “aceitável” e o que não é “aceitável”, e por assim em diante.

O fascínio mágico da imagem, tal realidade é mágica, a imagem não a transmite; é ela a própria realidade. A dinâmica da realidade, das relações entre tensão e não tensão como processo inerente a mesma e que a impulsiona, impelindo-a para frente, enquanto imagem, dá lugar à compreensão de que produzir imagem equivale a um encadeamento sucessivo de pedaços, como tijolos expostos em série para expor uma ideia, um sentido. O mundo torna-se simbólico e o significado o pretexto. O “universo” dos símbolos é o universo mágico da realidade. Ela vai modelando seus receptores, apesar desses reforçarem, através de suas escolhas, este movimento. E, em nenhum momento, os receptores são vítimas nem inocentes neste percurso, não podemos nos esquecer disto.

As imagens não são mais percebidas em sua amplitude de possibilidades, enquanto produção de significação, mas como possuídas de eficiências indizíveis. Pois todos sabem delas fazer o que bem entendem. Elas acabam por se transformar em círculos mágicos da sociedade – o universo da imagem. Não podemos esquecer que as imagens nos cercam, em sua onipresença e onipotência nos espaço público e privado. Tal universo da imagem está em constante flutuação e uma imagem é constantemente substituída por outra. Não obstante, estamos acostumados não a determinadas imagens, e sim a constante alteração delas, que estamos habituados. Segundo o filósofo Vilém Flusser (2002:34), “estamos surdos oticamente”, principalmente, se recapitularmos que “pensar” o mundo, por nossa herança do pensamento cartesiano, é o modelo pelo qual o entendimento de mundo se formata segundo as regras do próprio mundo.

“Se faz necessário pensar, porquê é reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por imagens. Reflexão sobre o significado que o homem pode dar à vida”. (Flusser, 2002:41)



Não é negando esta lógica de percepção, que se apresenta em seu fascínio e que desconsidera, a todo momento, o lugar concreto e potente da intenção humana, bem como a capacidade da intervenção humana, mas encarando-a, que podemos retomar esses lugares de que imagens são esferas de conhecimento e de consciência. Que cada imagem corresponda a determinada permutação de conceitos e a cada mudança corresponderá uma determinada construção de imagem. O universo da imagem muda constantemente de aspecto, de movimento. Implica recombinações constantemente experiências vividas através de imagens; elaborar colagens imagéticas para se ter “visão de mundo”; escolher determinadas imagens como referências estruturais recusando outras e comportar-se de acordo com a escolha. Toda imagem retratada tem seu caráter de representatividade e contextualizada assegura uma ideia. Desde os gestos exteriorizados ao mais íntimo dos pensamentos, desejos e sentimentos.

Pasolini, em *Écrits sur le cinema* (1999), confere que a imagem tem a propriedade de ‘tornar o presente passado’, de transformar nosso presente instável e incerto em ‘um passado claro, estável e descritível’, em suma, de realizar o tempo”, e continua, o “presente se transforma em passado em virtude da imagem, mas este passado aparece sempre como um presente por sua vez, em virtude da natureza da imagem”. O tempo não é uma sucessão de presente e, a imagem trata-se, sobretudo de um deslocamento do tempo, mesmo se estabelecendo em intervenção espacial, ela opera um mergulho no tempo, estabelecendo-se como uma obra de temporalização. A percepção dá-se, pois, quando se é movido e quando se é afetado e o ato perceptivo da imagem se estabelecerá nesta relação, do movimento e do intervalo do movimento.

## **2. A imagem Peirciana**

Charles Peirce concebe os processos de significação partindo de imagens e suas combinações. Eles são parte da imagem, do fenômeno que ela desperta, representa. A imagem peirciana pode se qualificar como algo que só remete a si mesma, como pura possibilidade, aquilo que se encontra lá; ou, algo que remete a si apenas através de outra coisa, na relação existencial entre o sentido e a imagem, enquanto objeto; e, por fim, algo que remete a si relacionando uma coisa à outra coisa de forma constante, criando relações de regra e de necessidade.

Cabe lembrar que uma imagem se manifesta não de forma fragmentada, no sentido de uma percepção ordinal de sentido, primeiro uma percepção, depois uma segunda percepção, depois uma terceira, enfim. Mas, de forma cardinal, ou seja, todo aspecto simbólico de uma imagem tem tanto seu aspecto indicial, segundo a finalidade a qual se predispõe, seu princípio de denotação, quanto sua icônicidade, em seu princípio de representação figurativa.

A produção de significação de uma imagem se faz valer por uma outra imagem (seu objeto) e com referência a uma terceira imagem que constitui “o interpretante” dela, dentro da lógica periciana, sendo este, por sua vez um signo, ao infinito. O interpretante “conclui” e, ao mesmo tempo, sempre abre à percepção da construção de outro processo de significação.

O processo signio em relação à imagem, parece ser uma função cognitiva: todo o signo nunca faz conhecer seu objeto em sua totalidade, ao contrário, o conhecimento do objeto se dá em outro signo, pois lhe acrescenta novos conhecimentos em função do interpretante, que não se constitui aqui na figura do sujeito que interpreta, mas sim no conteúdo da interpretação produzida. A imagem, enquanto objeto, não é a única a desaparecer, o sujeito também desaparece do outro lado da imagem, devido a esta ação de produção de sentidos que imagens provocam, pondo fim simultaneamente à presença real do objeto e à do sujeito. E, é na possibilidade real desse desaparecimento recíproco que se opera uma transfusão dos dois.

“Em outras palavras, para estabelecer o significado de um signo é necessário substituí-lo com outro signo o conjunto de sentidos, que por sua vez é interpretável por outro signo do conjunto de sentidos, e assim por diante ao infinitum” (C.P. 2:30)

Imagens são superfícies sobre as quais plaina o olhar. E, o que se coloca em jogo, neste processo, é toda a questão da realidade, a questão da taxa de realidade que nos envolve. De entendermos que a nossa percepção destes fenômenos é que se torna a totalidade de nossa percepção dos objetos. O ato desta ação se constitui um duelo – um desafio ao objeto e um desafio do objeto, por seu turno.

Não podemos esquecer, também, que imagens operam esquemas sensório-motores por proceder seleção e coordenação; estruturas perceptuais que organizam obstáculos e distâncias a serem transpostas e enquanto ação inventa o meio de transpor esses obstáculos e de superá-los, para dar tanto sua verdadeira dimensão, quanto ao todo sua consistência, tudo ao mesmo tempo. São processos de

negociação que podem levar ou não o sujeito que percebe ser afetado pelo percebido enquanto tal.

A ideia de negociação como mecanismo de explicar os processos de significação, traz em si também a noção de significado. A produção de significação são traços de expressão que compõem as imagens, as combinam e não as recriam, e são levadas e carregadas pelas respostas comportamentais e sensoriais que usamos em relação aos objetos em movimento. O papel do interpretante é fundamental, visto que a produção de significação é uma interpretação, mas nem sempre uma interpretação é uma produção de significação, pois relaciona-se diretamente com os entendimentos dos efeitos que os objetos de nossa percepção podem ter como consequência prática em nossas visões de mundo. São negociadas aquelas propriedades que são pertinentes na relação e no que compreendemos de sensível em nossas vidas. Entender o lugar de uma interpretação final, o sentido profundo e o efeito conclusivo de um processo de significação, está na necessidade de resolver os problemas de negociação nos níveis de interpretação intermediária.

Utilizando-se do exemplo da relação luz e escuridão, em Aristóteles (2013:80), para buscar elucidar o papel da negociação no processo da construção de significação. A mesma natureza é por vezes escuridão e por vezes luz, a escuridão é a privação, no transparente, de uma disposição de luz, nem todas as coisas visíveis, o são na luz; algumas coisas não se veem à luz, mas produzem antes de tudo sensação na escuridão. Com este exemplo, proponho pontuar que tudo é afetado e movido por um agente que está em atividade. É um equívoco ajustar o signo à imagem, sem nada especificar em relação à natureza e à qualidade desta mesma imagem.

É nessa relação, em seu aspecto inerente ao processo da construção da imagem, entre sentido e movimento que asseguram a ela certas qualidades de vida: se exercer como o que não é, residindo e se potencializando por seu aspecto de semelhança; enquanto forma inserindo-se no sentido do que é dito, no intuito de tentar e tornar visível a causa; e, por fim, de ordenar o enunciado enquanto seu enfoque ordinário.

### **3. Considerações finais**

Concluindo, reitero que o pensamento de imagem habita o lugar de um ato contínuo de produção de sentido, onde a natureza do que se vê, enquanto imagem produzida, muda a cada instante. Este entendimento nos distancia da ideia de

imagem subordinada, proveniente de uma noção construtivista de que o mundo está contido em nós e fazemos dele o que quisermos, de que ele “já se faz dado”.

Reconhecer a realidade veiculada pelo signo sem negar a realidade em si mesma, possibilita pensar e assinalar que há dimensões imagéticas dadas que existem à revelia da nossa percepção. A imagem como multiplicidade de tempos e de espaços possíveis, cada um dos quais habitados por seus próprios conjuntos de entidades (imagens perceptivas); a imagem sendo o mundo tal qual percebemos como “real”, experimentada e finita na qual “existimos” (imagens formais); a imagem assim dizer, verdadeiramente real, e ainda é, igualmente por dizer, nada, mas a maneira em que nós nos comportamos (imagens conceituais).

O que assinalo é que o significado é aquilo que é construído e não aquilo que está dado. E, a pergunta inicial que moveu a desenvolver está escrita já não é a que distância está o mundo e as imagens que o permeiam, mas qual é o nosso mundo de produção de signos.

“Se trata de como damos sentido ao que somos e ao que nos acontece; de como nomeamos o que vemos ou o que sentimos e de que como vemos ou sentimos o que nomeamos” (Larossa, 2001:21)

Deixar-se afetar pela imagem, pelo encontro com ela, como um conceito vivo que altera a nossa percepção sobre a realidade e que esse encontro, imagem e sentido, se constroem junto e em conjunto e se modificam num processo de atualização constante promovendo novas possibilidades a cada nova experimentação. Essa questão permeia a construção deste texto. Somos todos testemunhas do que nos passa, do que nos acontece e do que nos toca. Colocando-se como importância não a posição, nem a “o-posição”, nem a proposição, mas a exposição com tudo que isso traz de vulnerabilidade e risco.

É neste lugar que acredito que a imagem se insere, enquanto ideia de mundo e do que pode vir a ser, existir e significar. Que nos estabelece na ação em potência e ato. Ela se insere nessas referidas “faculdades” e se define por elas. A imagem que pode viver não é a que perdeu sua significação, mas sim a que a possui.

## **Referências**

AGAMBEN, Giorgio. O que é contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó: Argos editora, 2009

ARISTÓTELES. Obras Completas. Trad. Ana Maria Loio. São Paulo: Martins Fontes, 2013

BAUDRILLARD, Jean. Transferência poética de situação. In:\_\_\_\_\_.A Troca impossível. Trad. Cristina Lacerda e Teresa Dias Carneiro da Cunha. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002

BONDIA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experienciar. Conferência proferida no I Seminário Internacional de Educação de Campinas, traduzida e publicada por Leituras SME, 2001.

DELEUZE, Gilles. Recapitulação das imagens e dos signos. In:\_\_\_\_\_.Cinema II: a imagem tempo. São Paulo: Brasiliense, 1990

ECO, Humberto. Significado, interpretação, negociação. In: Quase a mesma coisa. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro; Record, 2007

EISENSTEIN, Sierguéi. O princípio cinematográfico e o ideograma. In: CAMPOS, Harold (Org.). Ideograma: lógica, poesia, linguagem. São Paulo: Edusp, 1994

FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta, ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume-dumará, 2002

PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2015